

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HEROS

Joe Dever et Gary Chalk

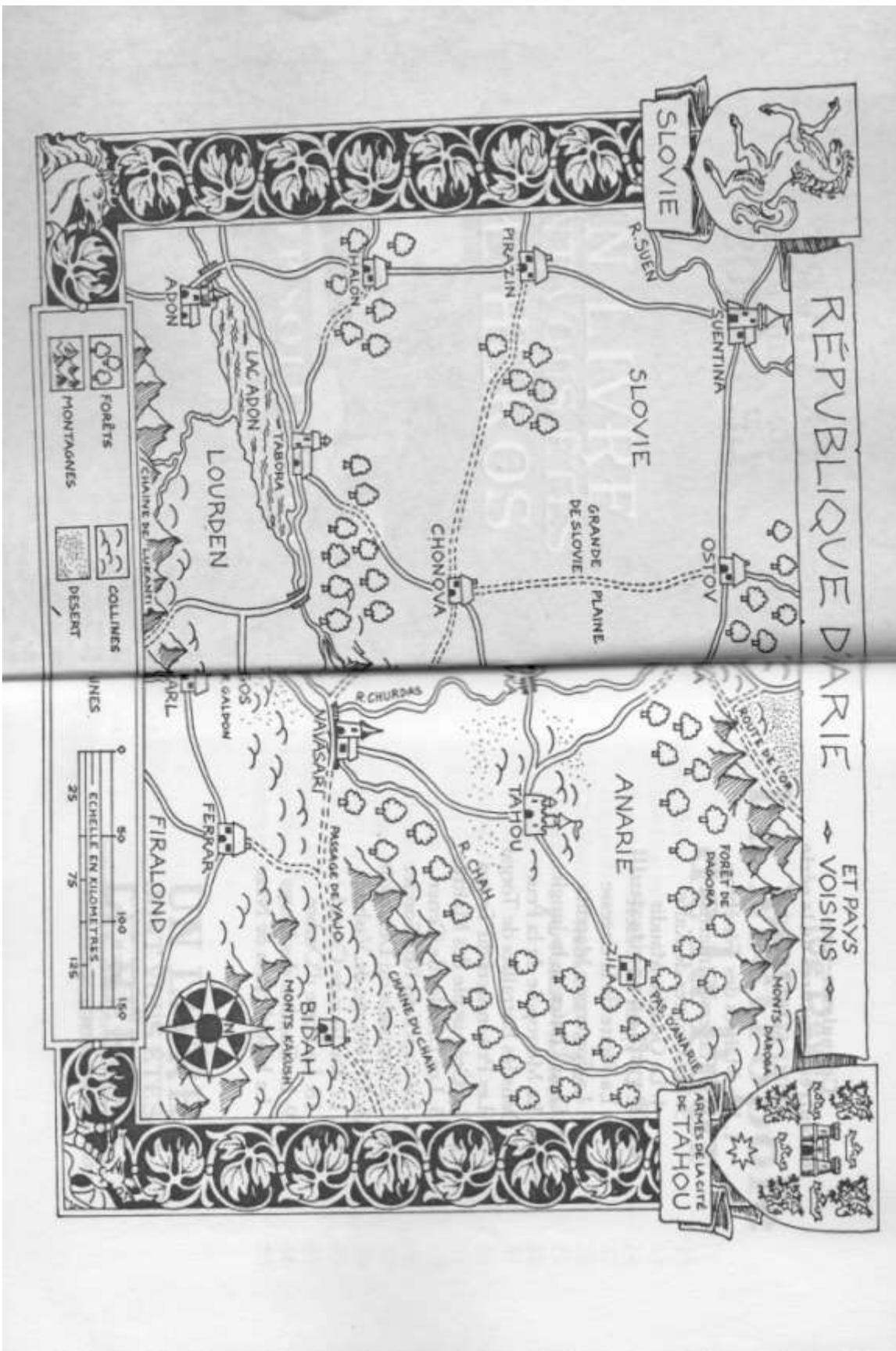
La Métropole de la Peur



Loup Solitaire



folio
junior



Titre original : *The Cauldron of Fear* © Joe Dever, 1987, pour le texte © Century
Hutchinson Ltd. 1987, pour les illustrations © Éditions Gallimard, 1987, pour la
traduction française

Joe Dever

La Metropole de la Peur

Illustrations de Gary Chalk

Traduit de l'anglais par Pascale Hervieux

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
OUI/NON	

Règles du jeu

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

Au cours de l'initiation qui vous a permis de devenir un Maître Kaï, 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'entamer votre quête, 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 vous désignez 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 second chiffre que vous désignerez 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 l'une ou l'autre des précédentes aventures 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 le présent volume. Vous pourrez aussi emporter dans cette nouvelle aventure les armes et les objets qui se trouvaient en votre possession à la fin de votre précédente mission : vous devrez alors les inscrire en détail sur votre *Feuille d'Aventure*. (Rappelez-vous cependant que vous n'avez toujours pas droit à plus de deux armes et huit objets 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 permis de découvrir le *Livre du Magnakaï*, vous êtes parvenu à maîtriser les dix techniques guerrières de base, 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 Magnakaï décrites ci-dessous. A vous de les choisir judicieusement car chacune d'elles peut vous être utile à un moment ou à un autre de votre quête. 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 plusieurs groupes, correspondant chacun à un entraînement spécial. Ces groupes s'appellent des « Cercles de Savoir ». Si vous maîtrisez toutes les Disciplines de l'un de ces 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*.

Science des Armes

Cette Discipline confère à un Maître Kaï le don de se servir efficacement de toutes sortes d'armes. Chaque fois que vous combattrez avec une arme dont vous avez acquis la maîtrise, vous aurez droit à 3 points d'HABILETÉ supplémentaires. Le rang de Maître Kaï Supérieur avec lequel vous débutez dans la série des Magnakaï signifie que vous avez la maîtrise parfaite de trois armes parmi celles énumérées ci-dessous.



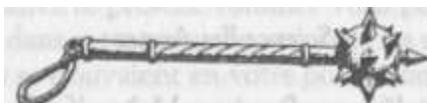
LA LANCE



LE POIGNARD



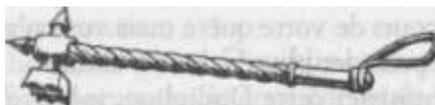
L'ÉPÉE



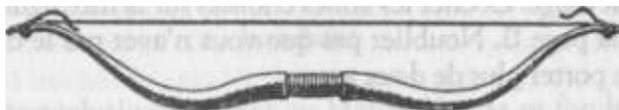
LA MASSE D'ARMES



LE SABRE



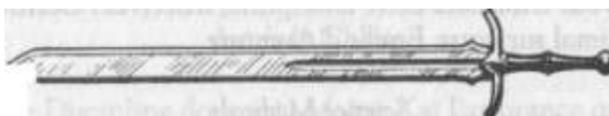
LE MARTEAU DE GUERRE



L'ARC



LE BATON



LE GLAIVE



LA HACHE

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 des armes + 3 points d'HABILETÉ supplémentaires chaque fois qu'il en sera fait usage. Cochez les armes choisies sur la liste figurant à la page 13. N'oubliez pas que vous n'avez pas le droit de porter plus de deux armes.

Contrôle Animal

Grâce à cette technique, un Maître Kaï peut communiquer avec la plupart des animaux et deviner leurs intentions. En outre, les combats à cheval tourneront toujours à son avantage.

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

Science Médicale

Le détenteur de cette Discipline peut récupérer 1 point d'ENDURANCE perdu, à chaque fois qu'il termine un paragraphe sans avoir eu à combattre. (Vous n'aurez le droit de faire appel à cette technique que lorsque vos points d'ENDURANCE seront tombés au-dessous de votre total initial.) Cette Discipline permet aussi à un

Maître Kaï de soigner certaines maladies, de guérir la cécité et toutes sortes de blessures, reçues ou infligées au cours d'un combat. Elle lui donne également le pouvoir de deviner les propriétés des herbes, des racines ou 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*.

Foudroisement 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 d'HABILETÉ supplémentaires. 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 points 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 supérieur ou égal 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 du 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* : Ecran 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 points 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 de 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 9, vous aurez la possibilité de choisir une Discipline Magnakaï supplémentaire lorsque vous établirez la

Feuille d'Aventure du livre numéro 10. Cette Discipline Magnakaï, ajoutée à celles que vous possédez déjà et à tous les Objets Spéciaux que vous aurez pu acquérir, vous sera utile au cours de la prochaine aventure de la série Loup Solitaire.

Equipement

Avant de quitter le Dessi pour entreprendre votre voyage vers la ville de Tahou, les Anciens Mages vous remettent une carte de la République d'Anari et des territoires voisins (voir en tête de ce volume), ainsi qu'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 à bien les huit 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). Les Pièces d'Or restantes pourront être déposées en garde à votre monastère Kaï.

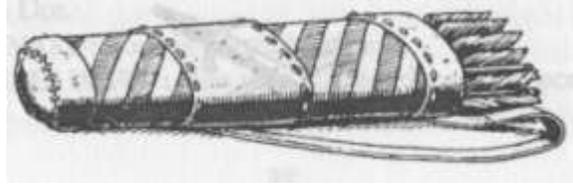
Les Anciens Mages mettent ensuite à votre disposition divers objets qui pourront vous aider au cours de votre périlleuse mission. Vous pouvez en choisir cinq dans la liste présentée ci-dessous en y ajoutant ceux que vous possédez déjà si cela vous semble nécessaire. N'oubliez cependant pas qu'il vous est toujours interdit de porter plus de deux armes et de placer plus de huit objets dans votre Sac à Dos. Voici la liste :

CORDE (Objet contenu dans votre Sac à Dos).



ÉPÉE (Armes). ARC (Armes).

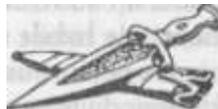
CARQUOIS (Objet Spécial) : il contient six flèches, que vous devrez rayer de votre *Feuille d'Aventure* après utilisation.



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.

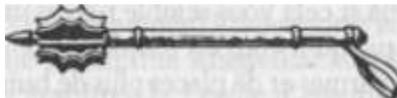


POIGNARD (Armes).



LANTERNE (Objet contenu dans votre Sac à Dos).

MASSE D'ARMES (Armes).



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



3 GRAINES DE FEU (Objet Spécial) : lancées sur une surface rigide, elles explosent et propagent rapidement le feu.

Inscrivez les cinq objets choisis sur votre *Feuille d'Aventure* dans les cases indiquées entre parenthèses et notez l'effet éventuel que

l'un ou l'autre peut avoir sur vos points d'ENDURANCE ou d'HABILETÉ.

Répartition de l'équipement

A présent que vous disposez de votre équipement, il vous faut savoir comment il se répartit afin 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.

ÉPÉE : vous la portez à la main. 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 : elles sont rangées 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 à la fois (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. Le nombre maximum d'Objets Spéciaux autorisés pour chaque aventure est de douze. Les Objets Spéciaux supplémentaires pourront être laissés en garde à votre monastère Kaiï.

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. (Par exemple: Poignard d'Or, Pendentif Magique.) 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 permettent de 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 possédiez 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 décocherez, 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'HABILITÉ 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 à la fois 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. Le nombre maximum d'Objets Spéciaux qu'un Maître

Kaï peut transporter au cours d'une aventure est de douze. Les Objets Spéciaux supplémentaires pourront être laissés en garde à votre monastère Kaï.

Pièces d'Or

La monnaie en cours à Anari est le Croissant, mais les Pièces d'Or sont également acceptées au taux de 4 Croissants pour 1 Pièce d'Or.

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 Magnakaï de la Chasse, vous n'aurez pas à rayer un Repas de votre *Feuille d'Aventure* chaque fois que vous devrez manger.

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 quête, 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 d'en perdre le moins possible 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 *Détail des Combats*. Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

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

Exemple

Imaginons que le Loup Solitaire dispose d'un total d'HABILETÉ de 15 et qu'il soit attaqué par un Chasseur de la Nuit 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 de la Nuit n'est pas protégé : dans ce cas, le Loup Solitaire ajoutera 4 points à son total d'HABILETÉ qui atteindra donc 19.

Il retranchera ensuite le total d'HABILETÉ de la créature de son propre total, ce qui lui donnera un Quotient d'Attaque -3 ($19 - 22 = -3$). Il faudra alors inscrire - 3 dans la case *Quotient d'Attaque* de votre *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 de la Nuit 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 (+2 points supplémentaires pour avoir utilisé le Foudroiement Psychique). Le Chasseur de la Nuit 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-même - 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. Il ne sera tenu aucun compte des points d'ENDURANCE perdus par votre adversaire ; seuls ceux du Loup Solitaire seront comptabilisés. 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 Maîtres Kaï 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 Kaï : Grand Maître Kaï.

Si vous avez accompli avec succès les trois premières missions Magnakaï, vous débutez cette quatrième aventure avec le rang de Maître Principal.

Nombre de Disciplines Titre correspondant maîtrisées par le Maître Kaï

1 Maître Kaï

2 Maître Kaï d'ordre intermédiaire

3 Maître Kai d'ordre supérieur (c'est à ce rang que vous entreprenez votre première aventure Magnakai)

4 Maître Primat

5 Maître Tutélaire

6 Maître Principal

7 Maître Mentor

8 Maître Eminent

9 Maître Transcendant

10 Grand Maître Kai

Les Cercles de Savoir Magnakai

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

Voici la liste des quatre Cercles de Savoir du Magnakai et les Disciplines qu'il faut maîtriser pour les compléter.

Nom du Cercle Disciplines Magnakai

de Savoir nécessaires pour

Magnakai compléter ce Cercle

CERCLE DU FEU 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 ;

Ecran 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.

Disciplines Améliorées

Au fur et à mesure que vous progressez dans la hiérarchie Magnakaï, la maîtrise de vos Disciplines augmente. Si vous avez atteint le rang de Maître Primat (quatre Disciplines), de Maître Tutélaire (cinq Disciplines) ou de Maître Principal (six Disciplines), vous bénéficierez dès maintenant des Disciplines Améliorées suivantes :

Pour le Maître Primat

Contrôle Animal

Les Maîtres Primats dotés de cette Discipline peuvent repousser tout animal animé de mauvaises intentions à leur égard, en bloquant 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 toutefois les neutraliser totalement ; cela lui donne néanmoins plus de temps pour trouver un antidote ou un remède approprié.

Art de la Chasse

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

Foudroiement Psychique

La Discipline Magnakaï du Foudroiement Psychique permet au Maître Primat qui l'utilise, par la seule force de son pouvoir mental, de se concentrer sur un objet quelconque et d'y créer des vibrations qui entraînent sa destruction.

Nexus

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

Pour le Maître Tutélaire

Science des Armes

Les Maîtres Tutélaire dotés de la Science des Armes utilisent des techniques de défense efficaces lorsqu'ils se battent à mains nues. Ainsi, quand ils engagent un combat en étant désarmés, ils ne perdent que 2 points d'HABILETÉ au lieu de 4 points.

Invisibilité

Les Maîtres Tutélaire peuvent désormais augmenter l'efficacité de cette discipline en attirant l'attention de l'ennemi sur un autre endroit que celui où ils se cachent. Plus le rang du Maître Kaï est élevé, plus cette Discipline s'avère efficace.

Exploration

Les Maîtres Tutélaire dotés de cette Discipline sont capables de repérer une embuscade à 500 mètres à la ronde, à condition, cependant, que leur ENDURANCE ne soit pas amoindrie par une blessure grave ou par 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 technique est efficace.

Intuition

Le Maître Tutélaire qui maîtrise cette Discipline est capable de déceler les objets ou les créatures dotés de pouvoirs magiques. Cette faculté ne lui sera toutefois pas donnée si la créature ou l'objet est protégé par un écran magique.

Pour le Maître Principal

Contrôle Animal

Le Maître Principal qui contrôle cette Discipline peut appeler à son aide un animal sauvage (s'il y en a un à proximité) au cours d'un combat, ou pour lui servir de guide ou de messenger. Plus le Maître Kai s'élève dans la hiérarchie Magnakai, plus il peut appeler d'animaux à la rescousse.

Foudroiement Psychique

Le Maître Principal qui utilise ce pouvoir au cours d'un combat peut dérouter son ennemi en semant le doute dans son esprit.

Plus le rang du Maître Kai est élevé, plus cette Discipline se révèle efficace.

Invisibilité

Le Maître Principal qui se rend invisible supprime également tout bruit qu'il pourrait faire.

Art de la Chasse

Le Maître Principal doté de cette Discipline est capable d'augmenter à son gré son acuité visuelle jusqu'à avoir la puissance d'un télescope.

Nexus

Le Maître Principal doté de cette Discipline est capable d'éteindre un feu par la seule force de sa volonté. Le nombre et l'envergure des feux pouvant être éteints augmentent avec le rang du Maître Kai.

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



Le parchemin a
été décerné à

Maître Kai



La Sagesse Magnakaï

Votre quête de la Pierre de la Sagesse de Tahou sera parsemée d'embûches et de périls. Les Seigneurs des Ténèbres ont envahi les territoires libres du Magnamund à seule fin de soumettre le continent et de compromettre votre mission. Prenez des notes tout au long de votre périple, elles vous seront fort utiles lors de vos prochaines aventures. Vous allez trouver des objets qui vous seront d'une grande aide dans le déroulement de votre aventure. Certains Objets Spéciaux pourront vous resservir dans de prochaines missions du Loup Solitaire, 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 ceux que vous déciderez de garder. Vous devrez apporter le même soin à choisir 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. Si cela présente un avantage certain, il n'est cependant pas nécessaire d'avoir accompli les missions précédentes de la série du Loup Solitaire pour mener cette quête. L'avenir de la province septentrionale du Magnamund dépend de la réussite de cette mission. Que l'esprit de vos ancêtres vous guide sur le chemin du Magnakaï et... bonne chance !



La quatrième Pierre de la Sagesse vous attend!

vous êtes le guerrier Loup Solitaire, le dernier des Maîtres Kaï du Sommerlund, et l'unique survivant du massacre qui a décimé vos semblables au cours d'une guerre sans merci avec vos ennemis jurés, les Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad.

De nombreux siècles se sont écoulés depuis qu'Aigle du Soleil, le premier d'entre vous, créa l'Ordre du Kaï. Avec l'aide des magiciens du Dessi, il s'était lancé dans une quête pleine de périls afin de découvrir les sept cristaux du pouvoir, connus sous le nom de Pierres de la Sagesse de Nyxator. Les ayant trouvées, il développa et puisa en elles toute sa puissance et sa sagesse. Il consigna ensuite l'ensemble de ses découvertes et ses expériences dans le *Livre du Magnakaï*. Étant entré en possession de ce trésor perdu depuis la nuit des temps, vous avez fait la promesse solennelle de rendre au Kaï sa gloire et sa puissance de jadis afin de garantir une paix et une sécurité durables à votre pays. L'étude approfondie du Livre vous a permis de maîtriser trois des dix Disciplines Magnakaï (ou plus, selon le rang que vous avez atteint au cours de vos précédentes missions). Afin de tenir votre promesse, vous devez reprendre la quête d'Aigle du Soleil, entamée quelque mille ans plus tôt. Si vous réussissez dans votre entreprise, vous acquerrez à votre tour la puissance et la sagesse recelées au sein des Pierres de Nyxator. Votre quête vous a déjà emmené loin du Nord, où se trouve votre patrie. En suivant l'itinéraire du premier Grand Maître Kaï, vous êtes arrivé au Dessi et vous avez sollicité l'aide des Anciens Mages, ceux-là mêmes qui avaient aidé Aigle du Soleil il y a si longtemps, grâce à leurs fantastiques pouvoirs magiques. Vous avez appris que l'une des sept Pierres de la Sagesse se trouvait toujours sur leur territoire, enfouie au cœur d'une île connue sous le nom de Kazan-Oud, la Forteresse Maudite. Vous avez survécu aux pièges de l'île et vous êtes revenu triomphant, après avoir accompli l'impossible. Au cours de la fête donnée en l'honneur de votre victoire, vous avez appris que les Anciens Mages attendaient votre venue depuis des siècles. Une ancienne légende du Dessi

raconte en effet la naissance de deux « koura-tas-kaï », deux « fils du Soleil ». L'un d'entre eux porte le nom d'Ikar, qui signifie « Aigle », l'autre est prénommé « Skarn », qui veut dire « Loup ». Une prophétie a annoncé que les koura-tas-kaï descendraient du Nord et demanderaient conseil aux Anciens Mages, afin d'accomplir une grande quête. Malgré les siècles qui sépareraient leur venue, un même esprit les animerait, un même but et une même destinée les attendraient: vaincre les Seigneurs des Ténèbres. Votre victoire à Kazan-Oud a prouvé que vous étiez bien Skarn, le loup de la légende, et les Anciens Mages ont promis de vous aider à terminer la quête du Magnakaï, selon leur vœu formulé des siècles auparavant. A Elzian, capitale du Dessi, vous avez été initié à l'histoire ancienne du Magnamund et vous avez reçu des leçons de sagesse dignes de celles que les Maîtres Kaï auraient pu vous enseigner s'ils avaient survécu, à votre instar, à l'attaque meurtrière des Seigneurs des Ténèbres contre le monastère Kaï, onze ans auparavant. Vous étiez fort impatient d'apprendre tout ce que votre professeur, le Seigneur Rimoah pourrait vous enseigner pour vous préparer à votre mission, mais de tragiques nouvelles du Royaume des Ténèbres ont coupé court à votre formation. Une guerre civile avait éclaté à Helgedad à la suite de la défaite que vous aviez infligée à Haakon, Maître de la Cité Noire. Après cinq ans de combats acharnés, le trône d'Helgedad a finalement été enlevé par Gnaag, Seigneur des Ténèbres. Les autres Seigneurs, enfin unis derrière leur nouveau chef, ont alors reçu l'ordre de lever de nombreuses armées pour marcher sur le Magnamund. Leurs rangs grossissaient à une vitesse telle que les Anciens Mages ont préféré interrompre votre formation afin de vous permettre de vous lancer immédiatement à la recherche de la troisième Pierre de la Sagesse. Guidé par Païdo, un guerrier-magicien du Dessi, vous avez entamé un périlleux voyage à travers les terres libres de la Talestria, dans le but d'atteindre les marécages inextricables de la jungle du Danarg. Là, dans un temple antique, autrefois le lieu le plus sacré des Anciens Mages, vous avez trouvé l'objet de votre quête. En quittant le Danarg, Païdo, votre compagnon, a été capturé par des agents ennemis et, à votre arrivée à Elzian, vous avez appris que les Seigneurs des Ténèbres menaient désormais une guerre

ouverte contre le Magnamund. Après une résistance aussi courte que vaine, plusieurs territoires ont été entièrement soumis par les armées des Ténèbres, d'autres se sont rendus sans lutter devant leur détermination, d'autres encore ont pris le triste parti de trahir leurs anciens amis et alliés, dans le vain espoir de partager les fruits de la victoire après le triomphe de Gnaag. L'un de ces territoires est la Vassagonie, un puissant royaume désertique, situé au nord du Dessi. Les troupes vassagoniennes ont envahi les territoires voisins de Casiorn et Cloeasia et se préparent à marcher sur la République d'Anarie, pour rejoindre les hordes de Gnaag qui traversent déjà la plaine de Slovie. Ce projet emplit les Anciens Mages de crainte, car la quatrième Pierre de la Sagesse se trouve justement enfouie sous les rues de Tahou, capitale de l'Anarie, bâtie au temps de l'essor du Magnamund. Si Tahou devait tomber aux mains de l'ennemi avant votre arrivée, vos chances de réussite seraient très compromises, même pour un guerrier aussi fort et habile que vous.

Pendant les préparatifs de votre voyage, vous avez appris que les Seigneurs des Ténèbres ont attaqué et soumis le Ruanon, la province méridionale du Sommerlund. Cette nouvelle catastrophique a ébranlé votre détermination et vous vous êtes trouvé bien près d'abandonner votre voyage à Tahou pour retourner chez vous. Les prières des Anciens Mages vous exhortant à ne pas négliger la quête vous ont posé un grave cas de conscience. Que faire : respecter votre vœu solennel de mener à bien la quête du Magnakaï, ou le serment d'allégeance à votre Roi, qui exige de vous d'aller combattre pour la sauvegarde du Royaume du Soleil ? Heureusement, l'arrivée inattendue d'un vieil ami met un terme à vos hésitations. En effet, Banedon, envoyé spécial de la Confrérie de l'Etoile, la Guilde des Magiciens du Sommerlund, vient d'atterrir inopinément à Elzian à bord de son vaisseau volant, la *Nef du Ciel*. Son équipage de nains et lui ont été chaudement accueillis car Banedon, dont les fréquentes visites ont toujours été hautement estimées au Dessi, jouit du profond respect des Anciens Mages pour son habileté dans l'art de la nouvelle magie. Six ans ont passé depuis votre dernière

rencontre et vous avez beaucoup à vous dire, mais des devoirs urgents vous appellent tous les deux. Banedon a été envoyé par le roi Ulnar du Sommerlund afin de vous remettre une missive concernant votre quête. Le parchemin, rédigé de la main même du Roi et revêtu de son sceau vous ordonne de poursuivre votre quête avant tout. La missive se termine sur ces mots : « Le Sommerlund a connu une amère défaite au Ruanon, mais la volonté du peuple et la puissance de notre armée sont intactes. Nous résisterons bravement à l'ennemi, aussi longtemps que l'espoir de la renaissance du Kaï subsistera. » Banedon vous informe ensuite que le Roi lui a ordonné de se placer sous votre commandement avec son vaisseau de l'espace. Il vous apprend également que vous portez désormais le titre de Maréchal de Guerre des États Royaux. Vous acceptez avec fierté les deux insignes de platine représentant deux soleils éclatants que Banedon vous remet, et vous les fixez sur le col de votre tunique Kaï. Ces insignes font de vous le plus jeune général de toute l'armée du Sommerlund ! Cet honneur qui vous est fait vous rend dès lors votre confiance et chasse toute crainte des dangers futurs, d'autant plus que Banedon va vous accompagner dans votre quête.

Banedon a vécu pendant deux ans à Tahou comme Maître de Voyages de sa Guilde. Sa connaissance intime de la ville et du Gouffre de Tahou, l'entrée de l'ancienne métropole désormais enfouie sous les rues pavées de la cité, vont vous être de la plus grande utilité.

La veille de votre départ pour Tahou, les Anciens Mages se réunissent dans la Salle du Conseil Suprême. Une torche d'or est allumée et placée au centre de la vaste pièce circulaire, comme symbole de leurs espoirs et de leurs prières pour votre succès. « Cette torche brûlera aussi longtemps que toi, Loup Solitaire. Poursuis ton destin le long du chemin Magnakaï », déclare le Seigneur Rimoah, porte-parole du Conseil Suprême. Devant l'assemblée des Anciens, vous renouvez alors votre vœu de restaurer le Kaï et, à ce moment précis, la torche se met à flamboyer, comme attisée par une brise soudaine, et baigne la

pièce entière de son éclat vif et doré. Mus par un même élan, les Anciens se lèvent et entonnent leur chant de bénédiction : « Que les dieux Ishir et Kaï te protègent pendant ton voyage vers les Ténèbres, Kor-Skarn ! »



Lorsque vous vous mettez en route pour Tahou, la pleine lune éclaire le ciel au-dessus d'Elzian. Ses rayons argentés luisent doucement sur les balanciers de bois poli qui courent le long de la coque de la *Nef du Ciel* et caressent l'Étoile de Cristal et le drapeau sommer-lundois hissé fièrement au mât d'artimon. Les Anciens du Conseil Suprême se sont réunis sur le toit de l'Assemblée et, en montant avec Banedon à l'échelle d'embarquement du vaisseau volant, vous vous arrêtez un instant pour leur rendre leur salut. Bo'sun Nolrim, officier supérieur de l'équipage de nains de Banedon, vous souhaite la bienvenue à bord. En détaillant le bâtiment, vous vous rendez compte que la *Nef du Ciel* a bien peu changé depuis la dernière fois que vous êtes monté à son bord, lorsque vous avez survolé la Vassagonie, à la recherche du *Livre du Magnakai*. L'équipage se rappelle ce voyage avec nostalgie et manifeste une fierté justifiée pour le rôle qu'il a joué dans cette périlleuse mission. « Prends la barre, Nolrim, et mets le cap sur Navasari ! » ordonne Banedon, alors qu'il traverse le pont en votre compagnie jusqu'à sa cabine située à l'avant. Les lumières d'Elzian disparaissent rapidement tandis que la *Nef du Ciel* s'enfonce dans la nuit. Un mille plus bas, la jungle du Dessi et les cimes arides des Monts Xulun défilent sous la quille, mais dans la douce chaleur de la cabine de Banedon, vous ne percevez aucune sensation de mouvement. Seul le ronronnement de la puissante machinerie témoigne de votre rapidité. Devant un délicieux repas de bœuf au sel et de fruits aux épices, Banedon vous explique le but du voyage à Navasari, une ville située à plus de cent cinquante kilomètres de Tahou. « Nos ennemis déferlent sur le Magnamund comme un raz de marée, pillant et détruisant tout sur leur passage, vous dit le magicien aux cheveux d'or en montrant du doigt la carte du pays qui orne le mur de la cabine. Chaque jour apporte son lot de batailles et chaque jour, nous perdons une autre ville ou un autre village au profit des Seigneurs des Ténèbres. Avant de nous aventurer à Tahou, nous devons nous assurer que la ville n'est pas déjà tombée aux mains de Gnaag, pour ne pas nous jeter tête baissée dans un piège. J'ai de nombreux amis à Navasari, des

amis sûrs qui occupent de hautes fonctions au Sénat d'Anarie. Ils sauront nous dire si la ville résiste aux assauts des Seigneurs des Ténèbres et combien de temps elle peut encore tenir. » Le lendemain, dans la matinée, la vigie aperçoit les premiers contreforts de Navasari, alors que la *Nef du Ciel* émerge du col de Yajo. Banedon prend le gouvernail et dirige son bâtiment vers le quartier est de la ville, pour atterrir sur le vaste toit d'une magnifique construction en forme d'étoile qui surplombe la rivière Chah. Un groupe de dignitaires, resplendissants dans leurs robes de soie verte et jaune, vous souhaite la bienvenue. Il s'agit des amis dont Banedon vous a parlé. Ils vous relatent tristement les calamités qui se sont abattues sur leur pays. Au nord, la ville de Resa a été rasée et les habitants massacrés par une armée de Gloks. Deux jours plus tard, une attaque semblable a été lancée contre la ville de Zila par une armée vassagonienne qui a balayé le col d'Anarie, pillant et brûlant les villages sur sa route, et massacrant sans merci tous ceux qui osaient lui résister. Trois jours auparavant, à la frontière ouest, une bataille féroce a fait rage près de la ville de Lovka en Slovie, pour le contrôle du pont traversant le Churdas. Peu avant minuit, les forces réunies de la meute de Gnaag se sont abattues sur la garnison assiégée. Les soldats se sont vaillamment battus, mais à l'aube tout ce qui restait de la ville et de ses défenseurs se résumait à quelques hectares de terre brûlée, et à un tombereau rempli de restes humains carbonisés. Les trois armées ennemies avancent désormais sur Tahou. Le chef d'Etat, le Président Toltuda, a ordonné l'évacuation des femmes et des enfants de la capitale et a commencé à renforcer les défenses de la ville pour augmenter ses chances de résister au siège imminent. Lorsque Banedon annonce votre intention de vous rendre à Tahou, l'un de ses amis lui donne ce conseil : « Il ne serait pas sage de tenter un atterrissage dans la capitale. De puissants canons ont été placés sur chaque toit et chaque tour de la ville en cas d'attaque aérienne. C'est en effet par les airs que les Seigneurs des Ténèbres ont soumis Suentina, et les habitants de Tahou ont tiré la leçon des infortunes de leurs voisins. De plus, des vaisseaux volants s'aventurent rarement au-dessus de Tahou et il est fort probable que vous seriez pris pour des ennemis si vous tentiez

d'approcher de cette façon. » Après de longues délibérations, Banedon et vous décidez de laisser la *Nef du Ciel* à Navasari et de vous rendre à Tahou à cheval. La responsabilité du bâtiment et de l'équipage sera confiée à Nolrim, qui a pour instruction de vous attendre là jusqu'à votre retour. Si Tahou était assiégée et qu'il ne reçoive pas de nouvelles avant deux semaines, il devra alors retourner au Dessi et annoncer votre échec. Le lendemain, à l'aube, vous partez en compagnie de Banedon vers Tahou pour un voyage de deux jours. Une heure à peine après votre départ, vous apercevez un long convoi de chariots chargés de femmes et d'enfants qui vient à votre rencontre, escorté d'une troupe de cavaliers. Si vous voulez vous arrêter pour interroger ces personnes, rendez-vous au [126](#). Si vous préférez les ignorer et poursuivre votre route, rendez-vous au [274](#).

2

Vous observez la ville de Tahou depuis la terrasse d'une haute tour portant le nom de Temple de Thalys et située au cœur du Parc de l'Arc-en-Ciel. Il est midi, mais aucun rayon de soleil ne vient illuminer cette journée, car une nappe de fumée grisâtre cache le ciel. Devant vous s'étale une ville dévastée dont les bâtiments, autrefois fièrement dressés, offrent l'image même de la désolation, et dont les rues et les places sont pleines de décombres. Des défenses hâtives ont été érigées aux endroits où les murs de la ville ont été éventrés. Les remparts est et nord sont jonchés de cadavres. Au-delà des murs, les marécages disparaissent sous un brouillard qui se tord comme les fumées de mille feux de camp. Néanmoins, vous devinez qu'il n'a rien de naturel et qu'il a été créé artificiellement pour dissimuler l'ennemi. Vous quittez la tour et vous vous frayez un chemin dans les rues incendiées, en direction du quartier Ouest, où les combats font rage. Vous dépassez les ruines fumantes de PANarium, puis vous vous engagez dans une artère balayée par les flammes, menant à la Porte Ouest. Là, un bâtiment a été transformé en hôpital de fortune. Le toit est en flammes et une poignée de soldats tente désespérément d'évacuer les blessés avant que l'édifice entier s'écroule. Si vous voulez venir en aide à

ces soldats, rendez-vous au [342](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin vers la Porte Ouest, rendez-vous au [179](#).



3

Vous jaillissez de votre cachette, tel un diable de sa boîte. Dans un réflexe désespéré, la sentinelle réussit à parer votre coup mortel mais, terrorisée par votre habileté à manier l'épée, elle court finalement se réfugier dans la salle forte.

SENTINELLE HABILETÉ: 13 ENDURANCE: 22

Si vous êtes vainqueur en moins de trois Assauts, rendez-vous au [117](#). S'il vous faut plus de trois Assauts pour remporter ce combat, rendez-vous au [276](#).

4

Le choc de la chute et la froideur engourdissante de l'eau noire vous ôtent vos dernières forces. Vous tentez de résister et de regagner la surface jusqu'à ce que, pris d'une crampe, vous vous abandonniez à votre destin. L'inconscience efface vos douleurs alors que vous coulez lentement au fond du lac, alourdi par votre équipement et l'eau qui emplit vos poumons. Votre quête et votre vie s'achèvent ici.

5

Vous avez correctement répondu à l'énigme et Khmar étale devant vous ses richesses. Vous pouvez choisir deux objets figurant dans la liste suivante :

1 Coupe en argent

1 Fiole de poudre d'or

1 Nappe d'autel

1 Parchemin d'honneur

1 Bracelet de cheville en jade

1 Longue-vue

Si vous possédez déjà le nombre maximum d'objets que vous pouvez transporter, il vous est possible d'en abandonner deux au profit de votre récompense. Après cette brillante démonstration, les paysans hésitent à continuer les paris. Khmar et ses fils rassemblent leurs gains et vous adressent un rapide signe de tête avant de quitter les lieux, suivis de près par les paysans. Si vous souhaitez engager la conversation avec l'aubergiste, rendez-vous au [268](#). Si vous voulez commander un repas, rendez-vous au [88](#). Mais si vous préférez aller vous coucher, rendez-vous au [156](#).

6

Vous entendez un léger cliquetis mais la porte reste hermétiquement close. Au hasard, vous appuyez alors sur les trois boutons du bas en espérant trouver la bonne combinaison. Mais les boutons se bloquent et, malgré tous vos efforts, vous ne pouvez plus les faire jouer. Rendez-vous au [207](#).

7

Après avoir attaché une extrémité de la corde à l'échelon inférieur, vous la lancez dans le vide. Quelques secondes plus tard, vous l'entendez toucher les pierres et vous en déduisez que votre descente ne sera pas très longue. Vous laissant rapidement glisser le long de la corde, vous traversez une couche de brouillard rayonnant d'une curieuse lumière bleu-vert. Quelque six mètres plus bas, vos pieds touchent le sol. Tout près de vous, vous apercevez les restes d'un corps humain. Si vous voulez examiner ce cadavre, rendez-vous au [186](#). Si vous préférez vous en éloigner afin d'explorer les environs, rendez-vous au [51](#).

8

« Garde ta pitié, grogne-t-il, car tu vas bientôt aller le rejoindre !
» Et il se jette en avant, une dague recourbée étincelant dangereusement dans la main. D'une torsion du poignet, il projette la lame acérée vers votre gorge. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [36](#). Dans le cas contraire, utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [119](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [260](#).

9

La flèche passe en sifflant sous les anneaux agités de soubresauts reptiliens de la créature. Vous n'avez pas le temps de tenter un second tir. Aussi, mettant rapidement votre arc en bandoulière, vous vous saisissez d'une arme de poing, car votre adversaire se prépare à plonger pour vous attaquer. Rendez-vous au [82](#).

10

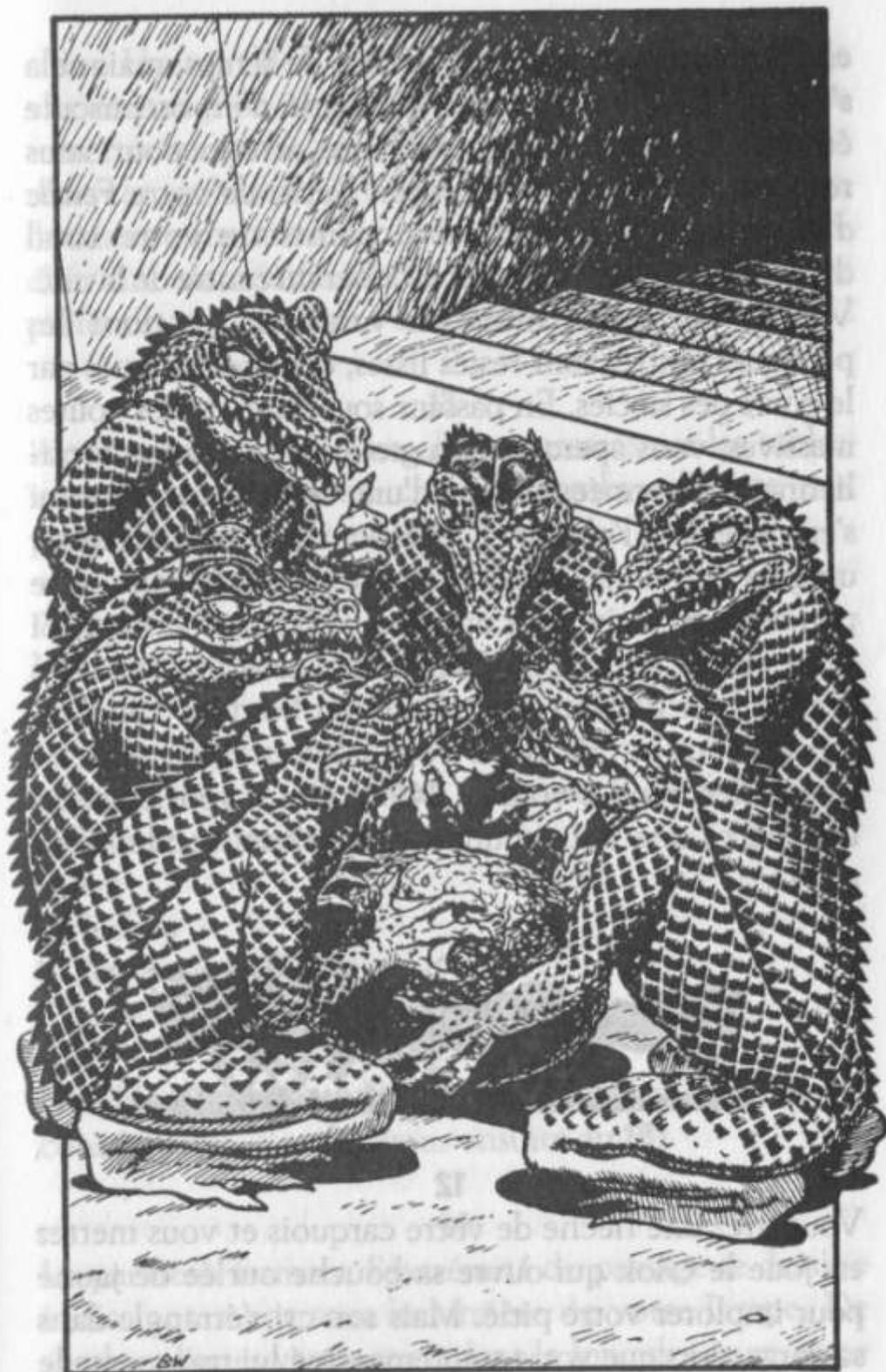
Vous ne pouvez pas prendre la fuite et c'est un combat à mort que vous allez maintenant livrer contre le Zakhan de Vassagonie.

ZAKHAN KIMAH HABILITÉ: 34 ENDURANCE: 40

Votre adversaire est insensible au Foudroiement Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [350](#).

11

Pendant des heures, vous suivez la grande avenue qui traverse le cœur de Zaaryx. Les bâtiments qui s'élevaient autrefois le long de cette voie antique sont presque tous en ruine : si quelques-uns se dressent encore intacts, la plupart ne sont plus que des tas de pierres noircies. Vous essayez de ne pas perdre la notion du temps, mais cela s'avère difficile dans ce pays baigné d'un crépuscule éternel. Par deux fois, vous vous arrêtez pour vous restaurer et dormir (barrez deux Repas de votre *Feuille*



11 Vous apercevez un groupe de créatures reptiliennes pelotonnées en haut d'une volée de marches.

d'Aventure, ou retranchez 6 points de votre total d'ENDURANCE), avant d'approcher du centre de la cité. Vous y découvrez alors un vaste édifice dont les portiques cintrés sont restés lisses, comme épargnés par le cours des siècles. En passant sous l'une de ces voûtes massives, vous apercevez un groupe de créatures reptiliennes pelotonnées en haut d'une volée de marches qui s'enfonce dans l'obscurité. Elles sont occupées à caresser un gros œuf dont la coquille semble être de cuir, et se parlent à mi-voix dans un étrange langage sifflant. Si vous voulez vous approcher de ces créatures en vous dissimulant derrière les piliers qui bordent l'édifice, rendez-vous au [56](#). Mais vous pouvez également les interpeller ; rendez-vous au [349](#). Enfin, si vous possédez un Arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [171](#).



12

Vous tirez une flèche de votre carquois et vous mettez en joue le Glok qui ouvre sa bouche ourlée de jaune pour implorer votre pitié. Mais son cri s'étrangle dans sa gorge alors que votre trait empenné lui transperce le cœur. L'autre Glok s'éloigne en rampant du corps de son compagnon abattu et tente désespérément de se remettre sur pieds pour échapper au sort que vous lui réservez. « Aki-amaz ! » gémit-il hystériquement en détalant vers une allée obscure. Allez-vous lui décocher une deuxième flèche (rendez-vous au [229](#)), ou préférez-vous le laisser s'échapper (rendez-vous au [57](#)) ?

13

Après avoir examiné les objets entassés sur les tables, vous constatez qu'un certain nombre d'entre eux pourraient vous être utiles :

1 Dague

Vivres équivalents à 3 Repas 1 Corde

1 Outre remplie d'eau 1 Torche

1 Briquet d'amadou 1 Arc 3 Flèches 1 Couverture 1 Épée

N'oubliez pas de modifier votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Rendez-vous ensuite au [181](#).

14

Le panneau fermant l'extrémité du passage se dessine indistinctement sous la lumière de votre lampe. De sombres lianes vertes se tordent le long des murs, et ce n'est qu'en arrivant à quelques pas du panneau que vous réalisez avec horreur que ces lianes sont en fait les tentacules d'une Pieuvre des Rochers qui a fait son nid dans la maçonnerie humide. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Primate, rendez-vous au [345](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [32](#).

15

Grâce au Contrôle Animal, vous parvenez à calmer votre cheval. Flattant son encolure avec affection, vous tentez de le faire avancer, mais il refuse de bouger. Vous êtes prêt à exercer une nouvelle fois votre pouvoir pour lui donner l'ordre de continuer, lorsque vous comprenez soudain la raison de son obstination : juste devant lui se dresse la tête étincelante d'un serpent vert géant dont le reste du corps est caché par les blés. Sa langue jaune et fourchue siffle effroyablement entre les deux crochets

venimeux et acérés, ses yeux noirs et froids ne perdent pas un seul de vos mouvements. Si vous possédez un Arc et que vous vouliez l'utiliser, rendez-vous au [216](#). Si vous préférez vous saisir d'une arme de poing pour prévenir toute attaque, rendez-vous au [325](#). Enfin, si vous décidez d'avertir Banedon d'un cri, rendez-vous au [348](#).

16

Tirant la Graine de Feu de votre poche, vous l'envoyez de toutes vos forces vers la gueule béante. Le petit projectile heurte l'un des crocs en forme de sabre, s'ouvre en deux et libère une flamme brûlante dans la gorge de la créature qui se redresse en poussant un hurlement de souffrance. Dans un craquement sinistre et violent, elle se cogne la tête contre le plafond et retombe assommée sur le sol. Avec l'énergie du désespoir, vous tentez de décoincer le verrou en faisant appel à toutes vos techniques Kaiï. Cet intense effort de concentration vous coûte 2 points d'ENDURANCE, mais il est finalement couronné de succès. Rendez-vous au [326](#).

17

Les gardes se montrent amicaux et, contre toute attente, décident de vous aider à trouver votre chemin. « Suivez cette rue, vous dit le plus grand des deux, et prenez la première ruelle à gauche. Lorsque vous arriverez au Puits des Serpents qui Chantent, tournez à droite, puis prenez la deuxième avenue sur la gauche. Cela vous mènera directement à la maison de Chiban, rue des Sangsues. » Vous les remerciez et acceptez une gorgée de leur vin de boza, avant de prendre congé. Les indications du soldat s'avèrent correctes et, moins de vingt minutes plus tard, vous arrivez devant la maison du magicien. Rendez-vous au [75](#).

18

Vous descendez de cheval et confiez vos rênes à Banedon avant de vous approcher de l'entrée de la cabane. A l'aide de la pointe de votre arme, vous soulevez la clenche et ouvrez prudemment la

porte, conscient des dangers qui pourraient se cacher derrière. Mais l'endroit semble désert ; la pièce est sommairement meublée d'un lit, d'une chaise et d'une table, et vous apercevez une marmite pleine d'un brouet à l'odeur écœurante en train de mijoter dans l'âtre, au-dessus d'un feu alimenté par des bûches fraîchement coupées. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [143](#). Si vous voulez fouiller la cabane de manière plus approfondie, rendez-vous au [265](#). Si vous préférez continuer votre chemin vers Tahou sans vous arrêter plus longtemps, rendez-vous au [123](#).

19

Les mercenaires empochent l'argent et vous leur posez votre question : « Un homme du Nord, aux cheveux blonds est-il retenu prisonnier ici ? » « Plus maintenant, vous répond le soldat barbu. Il a été emmené à la Cour du Magistrat il y a environ une heure. » « La Cour se trouve par là, rue de la Potence, ajoute l'autre homme en indiquant le chemin du doigt. C'est la première à gauche. » Rendez-vous au [284](#).

20

La dernière chose que vous entendez est un rire moqueur, alors qu'en un éclair, la flamme écarlate déchire votre poitrine. C'est de cette façon tragique que vous trouvez la mort à Tahou, assassiné par le terrible Zakhane de Vassagonie.

21

Un cri perçant retentit dans le village désert, alors que le Kraan prend lourdement son envol après avoir perdu ses cavaliers. Vous le regardez traverser la rivière et piquer vers le nord avant de reporter votre attention sur les cadavres de vos ennemis. Si vous voulez fouiller les corps à la recherche d'objets utiles, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez partir et suivre le chemin qui conduit hors du village, rendez-vous au [63](#).

22

Vous sortez une flèche de votre carquois et vous tirez sur la créature de tête. La pointe acérée trouve son chemin jusqu'au cœur du monstre qui s'écroule en battant l'air de ses bras décharnés. Les autres s'arrêtent et contemplent leur compagnon abattu, une lueur de crainte traversant leurs yeux noirs et froids. Si vous souhaitez saisir l'occasion pour vous enfuir par l'escalier, rendez-vous au [104](#). Si vous préférez dégainer une arme de poing et attendre la suite des événements, rendez-vous au [71](#).

23

Au bout de la ruelle, un poteau indicateur dont la forme rappelle celle d'une lourde lance est scellé jusqu'à la garde dans le sol. Trois panneaux sont cloués sur la hampe, chacun indiquant la direction de rues sombres qui disparaissent dans la jungle des tavernes enfumées et des échoppes qui encombrent ce quartier de Tahou. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, rendez-vous au [337](#). Si vous décidez d'aller vers le nord en empruntant la rue du Ruisseau, rendez-vous au [158](#). Si vous choisissez d'aller vers l'est en prenant la rue du Mur de l'Orient, rendez-vous au [250](#). Si vous préférez aller vers l'ouest par la rue Varta, rendez-vous au [278](#).

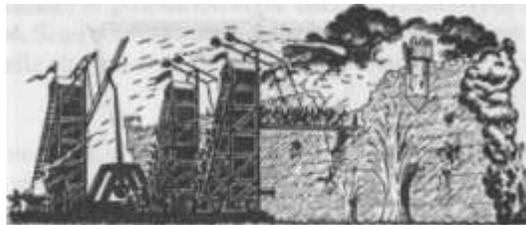
24

Vous êtes en train de dégainer votre arme lorsque Banedon vous souffle : « Suis-moi. » Ce murmure passe inaperçu des cavaliers qui regardent votre arme tomber à terre. Au même instant, Banedon commence à psalmodier les versets magiques de l'incantation de la Fraternité, et un faisceau de filaments gluants jaillit de sa main tendue. Le sergent et une douzaine de ses hommes restent cloués sur place, emprisonnés avec leurs chevaux dans cette toile d'araignée géante. Banedon pique alors des deux en direction des quelques hommes abasourdis qui ont échappé au sortilège et vous le talonnez de près, désireux de ne pas vous laisser distancer. Une poignée de cavaliers se lance à

vosre poursuite, mais vos montures sont beaucoup trop rapides et ils abandonnent rapidement leur chasse afin de retourner auprès de leurs compagnons désemparés. Ce n'est que lorsque les cavaliers et les mégalithes disparaissent à votre vue que vous ramenez vos chevaux au pas. N'oubliez pas de rayer une arme de votre *Feuille d'Aventure* avant de poursuivre votre mission, puis rendez-vous au [213](#).

25

Vous ouvrez fébrilement votre Sac à Dos et en sortez la fiole. Dès que vous avalez une poignée de pilules bleues, la douleur qui vous étreignait les poumons se dissipe et un regain de forces vous parcourt le corps. Chaque pore de votre peau absorbe l'oxygène contenu dans les flots qui vous entourent et, en quelques brasses énergiques, vous remontez à la surface. La berge miroite faiblement dans le crépuscule et vous commencez à nager vers la terre ferme aussi rapidement que vos membres endoloris vous le permettent. Puis vous vous hissez péniblement hors de l'eau et vous vous écroulez sur les rochers plats et spongieux qui bordent la côte. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [298](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [41](#).



26

« Ha ! ricane-t-il avec mépris. Ainsi vous étudiez la magie et les arcanes de la science. Puisque vous possédez tant de dons, comment se fait-il que vous ne sachiez même pas répondre à une question aussi simple ? » D'un signe rapide de la main, il intime l'ordre à ses hommes de se tenir prêts. Comprenant que toute tentative de fuite se solderait par un échec, vous levez les mains à contrecœur. Rendez-vous au [312](#).

27

Vous dégainez votre glaive d'or juste à temps pour dévier la décharge, et vous la renvoyez dans un crissement strident vers l'escalier. Les reptiles se font déchiqueter par l'explosion, et leurs restes calcinés se dispersent à travers le couloir. Sans perdre un instant, vous luttez fébrilement pour dégager votre jambe du piège, coupant les crochets avec la pointe du Glaive de Sommer. Vous réussissez finalement à vous libérer et vous descendez l'escalier en boitillant. Rendez-vous au [241](#).



28

Les misérables mendiants ne se tiennent plus de joie devant votre générosité, et leurs visages crasseux s'illuminent de bonheur tandis qu'ils se partagent l'or. Une vieille femme vous tire par la manche en désignant d'un doigt crochu une petite cabane en bois, à l'écart des autres. Elle vous dit qu'il s'agit de la maison de leur shaman, le prêtre du village, et elle se propose de vous y conduire afin de recevoir sa bénédiction. Si vous désirez suivre la vieille femme, rendez-vous au [180](#). Si vous préférez décliner son offre et quitter le village, rendez-vous au [52](#).

29

Votre maîtrise Kaï vous permet de reconnaître ces Pilules : il s'agit de pastilles obtenues en réduisant en poudre des racines de Sabito. Elles permettent au corps humain d'absorber directement l'oxygène de l'eau par les pores de la peau. Ainsi, quiconque avale ces Pilules est capable de « respirer » sous l'eau. Le flacon en contient deux doses. Si vous désirez retourner rue du Ruisseau et

poursuivre votre chemin, rendez-vous au [334](#). Si au contraire vous préférez continuer à longer la ruelle où vous vous trouvez, rendez-vous au [278](#).

30

D'un bond, vous enjambez les cadavres des Drakkarims et vous vous précipitez pour boucher le trou qui s'est ouvert dans la Porte Ouest. Stimulées par votre action héroïque, les sentinelles dispersées se réunissent et érigent une barricade de fortune pour combler la brèche. Après vous être assuré que la Porte ne court plus aucun danger, vous vous tournez vers le nord et longez les remparts pour vous diriger vers les échos d'une nouvelle bataille. Rendez-vous au [168](#).

31

Le passage souterrain est étroit ; mais le plafond est suffisamment haut pour vous permettre d'y entrer à cheval. Vous ouvrez le chemin, guidant votre monture énervée d'une main sûre à travers les passages sinueux, faiblement éclairés par des essaims de mouches des mines qui volettent au-dessus de votre tête. Peu à peu, la galerie s'incurve et débouche bientôt sur une caverne dont le sol est parsemé de flaques d'un liquide laiteux qui remonte en bouillonnant par les fissures de la roche. Votre cheval lève la tête, renifle l'air et pousse un hennissement rauque qui vous avertit d'un danger : les ténèbres abritent une créature inconnue. Rendez-vous au [129](#).

32

La lumière de votre lampe a réveillé la Pieuvre des Rochers. Irritée d'avoir été ainsi dérangée dans son sommeil, elle déroule aussitôt ses longs tentacules visqueux et les projette vers vous, tel un amas de serpents frétilants.

PIEUVRE DES ROCHERS HABILITÉ : 18 ENDURANCE : 18



32 Irritée d'avoir été dérangée dans son sommeil, la Pieuvre des Rochers déroule ses longs tentacules visqueux.

Cette créature est insensible à la Puissance et au Foudroiement Psychiques. En raison de l'espace restreint de la galerie, vous devez ôter 2 points à votre total d'HABILETÉ pour toute la durée du combat. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [139](#).

33

A la lueur vacillante de votre flamme, vous remarquez un objet étrange sur les marches. Il a probablement été abandonné là par un des reptiles au cours de leur fuite hâtive. Il s'agit d'un morceau de métal de forme hexagonale, estampé d'un ornement numérique. Si vous avez déjà rencontré et examiné un objet de ce genre au cours de votre aventure, rendez-vous au [161](#). Dans le cas contraire, vous pouvez étudier celui-ci ; rendez-vous pour cela au [283](#). Si vous préférez ne pas y toucher et descendre les marches de l'escalier, rendez-vous au [130](#).

34

Guyuk vous remet à chacun la clé de votre chambre et vous offre à tous deux une tournée de lovka sur le compte de la maison. Vous acceptez avec gratitude et avalez la liqueur d'un seul trait. En regardant autour de vous, vous remarquez alors un homme, assis avec ses deux jeunes fils à l'autre bout de la table. Bien que vous ne voyiez pas d'argent circuler, ils semblent se livrer à un jeu de hasard avec les paysans assis en face d'eux. Si vous souhaitez aller vous asseoir près d'eux, rendez-vous au [339](#). Si vous désirez engager la conversation avec Guyuk, rendez-vous au [268](#). Si vous préférez commander un Repas, rendez-vous au [88](#).

35

Utilisant votre Discipline Améliorée de l'Art de la Chasse, vous fixez votre regard au loin, sur l'une des tours qui renforce les murs de la ville. Celle-ci marque la frontière entre les quartiers Nord et Ouest. Au fur et à mesure que votre acuité visuelle s'intensifie, vos espoirs se trouvent confirmés: c'est bien votre ami Banedon qui se tient au faite de la tour. Soulagé de le savoir

encore en vie, vous décidez de le rejoindre sans plus attendre. Rendez-vous au [131](#).

36

Votre maîtrise Kaï vous permet d'anticiper l'attaque et d'y répondre à la vitesse de l'éclair. D'un seul et même mouvement, vous dégainez votre arme, vous ruez sur votre assaillant et le pourfendez d'un coup net. Terrifié par ce spectacle, son compagnon repousse le banc d'un coup de pied et s'éloigne précipitamment de la table. Mais les témoins du drame, déchaînés par l'alcool, l'exhortent vivement à venger cet affront. Galvanisé par les cris et les railleries de l'assistance, l'homme se décide alors à vous faire face et, sortant sa lame de son fourreau, il bondit sur vous.

MERCENAIRE IVRE HABILITÉ : 15 ENDURANCE : 26

Si vous ne voulez pas vous battre, rendez-vous au [328](#). Si vous relevez le défi et que vous gagniez le combat, rendez-vous au [170](#).

37

L'ermite retourne avec vous dans la passe et vous mène jusqu'à un endroit où un énorme affleurement rocheux domine un fouillis inextricable de végétation. Cachée derrière un rideau de feuillage se trouve l'entrée d'une grotte. Un ruisseau d'eau fraîche s'écoule de l'ouverture et son bruissement remonte jusqu'à vous depuis les profondeurs de la caverne. « Suivez le chemin qui traverse la grotte en ligne droite et n'en déviez pas d'un pouce. Vous émergerez bientôt des collines et vous découvrirez Tahou étendue à vos pieds. Et maintenant, bon vent ! » Sur ces mots, l'ermite s'éloigne en boitillant, impatient de retourner à sa cabane pour dévorer la nourriture que vous lui avez donnée. Rendez-vous au [282](#).

38

Les mouvements de l'échelle se font de plus en plus amples, alors que vous vous balancez d'avant en arrière dans l'obscurité. Si vous voulez atterrir sain et sauf sur l'étroite corniche, vous devez calculer votre saut avec précision. Utilisez la *Table du Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition ou de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre que vous avez obtenu. Si votre total est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [317](#). Si vous obtenez 5 ou plus, rendez-vous au [138](#).

39

Dissimulé par la foule, vous traversez le parvis du Sénat et vous vous engagez dans un véritable labyrinthe de ruelles qui aboutissent au Quartier des Voleurs. Néanmoins, votre fuite n'est pas passée entièrement inaperçue : du haut d'une tour de l'Anarium, le capitaine de la garde sénatoriale a en effet observé votre évasion à l'aide de son télescope, et il a dépêché son meilleur détachement militaire à vos trousses. A l'angle d'une sombre ruelle, des rires avinés vous parviennent de la porte branlante d'une cave à bière. Vous êtes sur le point de revenir sur vos pas quand un martèlement de bottes vous fait subitement changer d'avis. Vous descendez rapidement les marches pour vous réfugier à l'intérieur de la piteuse taverne. Rendez-vous au [212](#).

40

Les vastes champs de blé vert s'éclaircissent au fur et à mesure que vous approchez des rives du Churdas. Une longue plage de sable borde la rive ouest et, de l'autre côté, vous apercevez les plaines arides de Slovie qui s'étendent à perte de vue. Vous remontez le majestueux cours d'eau jusqu'à ce que votre regard accroche un petit village dans le lointain. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, et à la condition d'avoir au moins le rang de Maître Primat, rendez-vous au [199](#). Si vous décidez d'observer ce village de plus près, rendez-vous au [103](#). Si

vous préférez l'éviter, vous devez cesser de longer le fleuve et retourner jusqu'aux champs de blé ; rendez-vous, dans ce cas, au [111](#).

41

Alors que vos yeux s'accoutument lentement à cette étrange pénombre bleu-vert, vous remarquez un objet insolite abandonné sur la grève, à une centaine de mètres de vous. Vous vous en approchez avec circonspection et découvrez qu'il s'agit de la corde qui soutenait la nacelle. Celle-ci a été engloutie par les flots du lac ; seul ce morceau de corde est tombé sur la terre ferme. En l'examinant de plus près, vous constatez que l'extrémité en a été sectionnée net par un couteau. Fortement ébranlé par cette découverte, vous sentez votre cœur s'accélérer et vous vous creusez la tête pour trouver qui aurait pu se livrer aussi froidement à cet acte de sabotage. En l'occurrence, vous ne connaissez qu'une seule personne capable d'une telle ignominie. Rendez-vous au [298](#).

42

Mettant à profit votre talent de polyglotte, vous adoptez le dialecte de Tahou pour tenter de convaincre le commandant que vous avez passé le plus clair de votre vie dans cette ville. Il vous dévisage d'un air soupçonneux et, alors qu'il s'apprête à vous poser une question piège, Banedon vient à votre aide : « Nous sommes des disciples de Chiban le Magicien, lance-t-il avec hâte. Il demeure à la Maison de la Guilde, rue des Sangsues, dans le quartier Nord. Je peux vous assurer qu'il se portera garant de nous. » Le commandant fronce les sourcils. « Bah ! grogne-t-il, laissez-les entrer. Nous avons besoin de forces : leur sang coulera aussi bien que celui des autres lorsqu'il s'agira de défendre la ville ! » Rendez-vous au [113](#).

43

Il s'agit d'une petite plaque de métal hexagonale, sur laquelle est gravé le chiffre 6. (Notez ce chiffre dans la marge de votre *Feuille d'Aventure*, car il pourrait se révéler utile par la suite.) Au contact de vos doigts, le métal commence à s'échauffer. Soudain, l'objet s'enflamme et vous vous empressez de le jeter avant qu'il vous brûle la main. En touchant la surface du lac, il explose en un petit nuage de fumée blanche et poudreuse. L'écho de la déflagration se répercute sur l'eau et vous décidez de partir sans perdre une minute, au cas où le bruit attirerait d'autres Goules. Rendez-vous au [175](#).

44

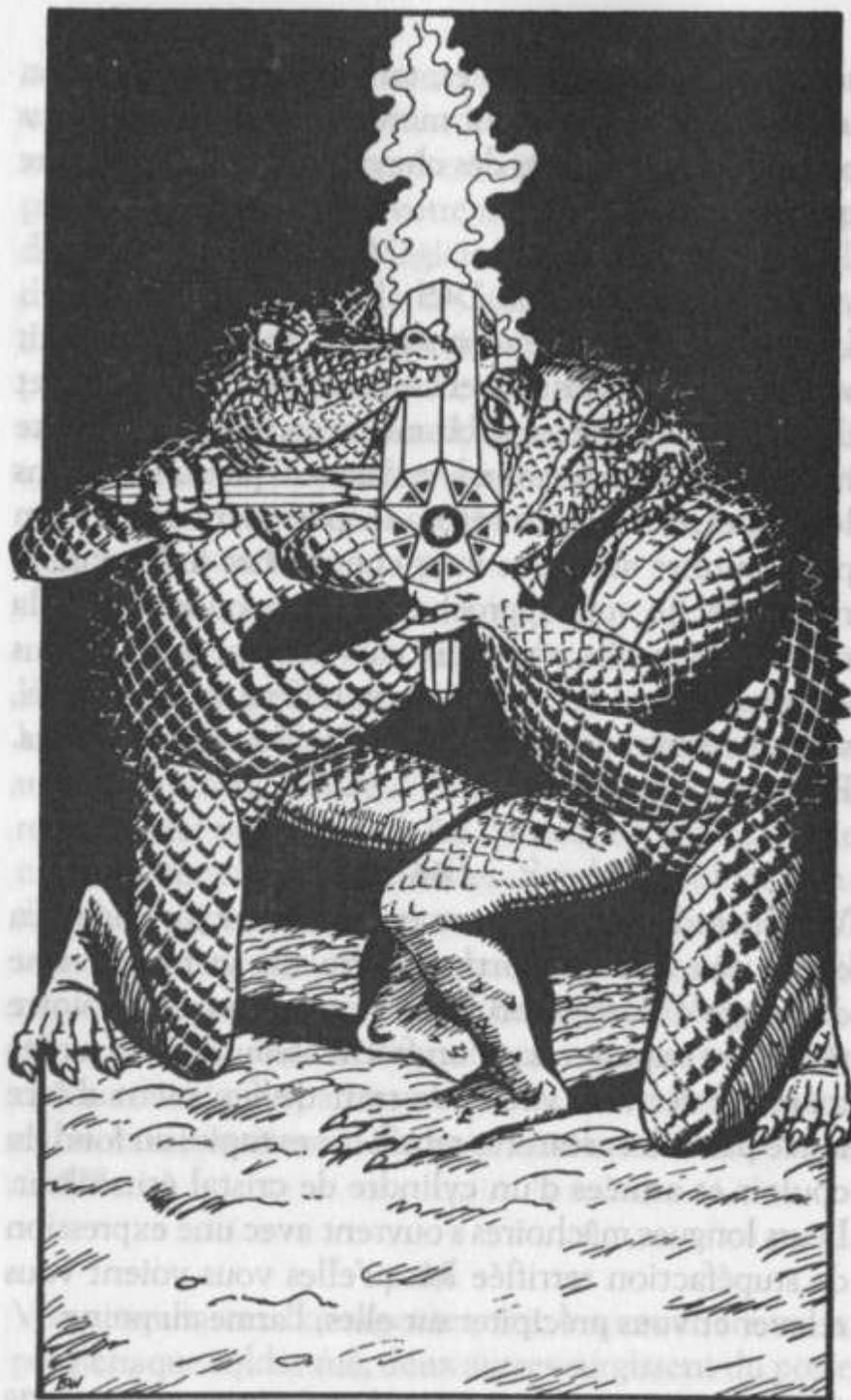
Vous combattez courageusement les cavaliers mais, pour chaque soldat tué, deux autres surgissent du poste de garde pour le remplacer. Finalement, vous êtes submergé par le nombre et, tandis que vous faiblissez, un violent coup vous fait mordre la poussière et vous périssez sous les sabots des chevaux. Votre vie et votre quête s'achèvent ici.

45

Le chemin vous mène jusqu'aux abords d'un petit village fluvial. Vous n'y rencontrez pas âme qui vive, et il vous semble que les habitants se sont enfuis en toute hâte, sans rien emporter. Un volet claque au vent dans le lointain et vous êtes secoué par un frisson prémonitoire alors que vous chevauchez le long de la rue pavée. En vous approchant de l'appontement de la rivière, des bruits nouveaux parviennent jusqu'à vous et vous arrêtez net votre cheval. Tout près de vous, vous entendez les voix gutturales de soldats Gloks. Rendez-vous au [120](#).

46

Votre prudence se trouve entièrement justifiée. En effet, dès que la porte s'ouvre en grinçant, une décharge d'énergie brûlante fuse au-dessus de votre tête et va exploser dans un fracas



46 Un trait de feu vient d'être lancé par deux créatures reptiliennes armées d'un cylindre de cristal étincelant.

assourdissant sur les marches derrière vous. Ce trait de feu vient d'être lancé par deux créatures reptiliennes tapies au fond du couloir et armées d'un cylindre de cristal étincelant. Leurs longues mâchoires s'ouvrent avec une expression de stupéfaction terrifiée lorsqu'elles vous voient vous relever et vous précipiter sur elles, l'arme au poing.

CROCARYX HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 38

Ces créatures sont insensibles à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). En raison de la rapidité de votre attaque, ne décomptez aucun point d'ENDURANCE au cours des deux premiers Assauts. Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [241](#).

47

Au fil des ans, l'humidité qui règne dans la prison a fini par ronger la lourde porte en fer de la cellule. Grâce à votre maîtrise du Foudroiement Psychique, vous réussissez à pulvériser le mécanisme de fermeture. L'utilisation de cette Discipline psychique vous coûte 2 points d'ENDURANCE, mais elle vous ouvre la porte de la liberté en moins d'une minute, ce qui est, somme toute, fort appréciable ! Rendez-vous au [185](#).

48

Un trait de feu écarlate jaillit de la Sphère et fuse droit vers votre tête. Vous vous préparez à contrer l'attaque mais, à mi-course, la décharge incendiaire infléchit subitement sa trajectoire et vous prend au dépourvu : elle vous frappe à l'épaule avant de se perdre dans la ruelle derrière vous (vous perdez 5 points d'ENDURANCE). Rendez-vous au [128](#).

49

Banedon favorise votre fuite en jetant un sort aux soldats ivres morts. Ces derniers poussent des cris de terreur lorsqu'ils s'élèvent dans les airs avant d'aller se cogner contre les poutres

noires de suie. La foule qui vous entoure se divertit fort à la vue de ce spectacle et, pendant que le rire les cloue sur place, il vous est facile de quitter les lieux pour vous enfuir à travers les rues. Rendez-vous au [146](#).

50

Votre réponse est exacte. Khmar est le premier à vous féliciter de la rapidité de votre esprit, et il vous rend l'objet que vous aviez misé. Après cette brillante démonstration d'intelligence, les paysans hésitent à continuer les paris. Ils réunissent le peu qui leur reste et partent en vous adressant un rapide signe de tête, suivis de près par Khmar et ses fils. A présent, si vous souhaitez engager la conversation avec l'aubergiste, rendez-vous au [268](#). Si vous voulez commander un Repas, rendez-vous au [88](#). Mais si vous préférez aller vous coucher, rendez-vous au [156](#).

51

Les parois de pierre se rétrécissent peu à peu jusqu'à l'entrée d'un passage souterrain qui disparaît en pente forte dans la roche noire. Vous pénétrez dans cette galerie en veillant à contrôler votre descente vers une lueur vacillante qui marque la fin du puits. A mi-chemin, vous entendez un grondement semblable à un tremblement de terre éloigné. Soudain, des fissures apparaissent au plafond et une pluie de poussière et de rocaille s'abat sur vous, vous étouffant et vous aveuglant. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Nexus, rendez-vous au [118](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [291](#).

52

Le soleil est presque au zénith lorsque la grand-route couverte de poussière ocre et bordée d'ornières vous amène, après une légère montée, jusqu'à une maison au toit plat. A l'extérieur, près de l'entrée, un trépied se dresse au-dessus d'un feu de crottin de ghorkas. Un vieux chaudron plein de soupe y est suspendu par un crochet, et une poignée de paysans attendent que le liquide saumâtre se réchauffe. Le brasier dégage une odeur nauséabonde

et doit constamment être activé, car il menace à tout moment de s'éteindre. Non loin de la maison, un chemin boueux part de la grand-route et disparaît vers l'ouest. Un poteau en bois fissuré et tordu est tourné dans cette direction et indique :

TAHOU - **150** KM

Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, rendez-vous au **96**. Si vous souhaitez prendre le chemin, rendez-vous au [187](#). Si vous désirez questionner les paysans, rendez-vous au [252](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin sur la grand-route, rendez-vous au [318](#).

53

La corde est soudain prise de soubresauts et vous empoignez instinctivement le rebord de la nacelle qui se trouve violemment projetée sur le côté. L'effort est tel que les articulations de vos doigts blanchissent et que votre front se couvre de sueur froide. La nacelle se balance et se tord sauvagement, puis la corde cède dans un craquement sinistre, vous précipitant tête la première dans l'abîme ténébreux. Rendez-vous au [141](#).

54

D'une voix ferme et résolue, l'huissier présente à la Cour les chefs d'accusation qui pèsent contre vous. Mais Gwynian, le Magistrat Suprême, se montre peu impressionné par l'exposé de vos crimes. « Savez-vous qui vous nous demandez de juger ? » questionne-t-il. A ces mots, l'huissier perd contenance et son visage rougissant se couvre de sueur. Après un silence gêné, il bégaie: -Heu... non, Maître.- Il s'agit de Loup Solitaire, le dernier Maître Kaï du Sommerlund. Vous n'avez jamais entendu parler de lui ? - Bien sûr que si, Maître, répond-il d'une voix rauque, n'en croyant pas ses oreilles. - J'ordonne que ses biens personnels lui soient immédiatement restitués et qu'aucune charge ne soit retenue contre lui », reprend alors Gwynian. Une cloche retentit pour signifier la fin de l'audience, et le tribunal se vide lentement. On vous libère de la cage qui vous retenait

prisonnier, puis l'on vous introduit dans les appartements privés du Magistrat Suprême où votre équipement vous est remis. (N'oubliez pas de gommer les croix de votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous au [76](#).

55

La ruelle se rétrécit et s'obscurcit en remontant vers la Porte Est. Une patrouille de gardes armés, conduite par un officier revêtu d'une cotte de mailles argentée, arrive à votre rencontre. Au moment où il vous aperçoit, l'officier donne l'ordre à ses hommes de se mettre en position de tir. « Rends-toi ou tu es un homme mort ! » vous crie-t-il alors que dix-huit arcs bandés se pointent sur vous. Si vous décidez de vous rendre, rendez-vous au [192](#). Si vous préférez tourner les talons et vous enfuir, rendez-vous au [211](#).

56

Les dalles noires sont recouvertes d'une fine couche de sable qui crisse sous vos pas. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité et si vous êtes parvenu au rang de Maître Principal, rendez-vous au [144](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [349](#).

57

Alors que les pas rapides du Glok s'éloignent, votre sixième sens Kaï vous avertit qu'il vous a reconnu. Dès qu'il aura rejoint son unité et raconté ce qui lui est arrivé, vous pouvez être sûr de les voir revenir en masse ! Vous décidez donc sagement de partir et remontez sur votre cheval afin de sortir au plus vite du village. Rendez-vous au [63](#).

58

Près du siège du Président se dresse un socle de marbre au sommet duquel est fixé un petit phare de bronze, symbole anarien de la loi et de la justice. Le Président avance la main sur l'accoudoir capitonné de son siège et appuie sur un bouton. Tous

les yeux sont fixés sur le fanal : après un bref éclair, une flamme verte jaillit dans un grondement vers la coupole du plafond. « Loup Solitaire, le Sénat vient de voter en faveur de votre quête, vous annonce le Sénateur Zilaris. Venez, nous allons vous accompagner jusqu'à la place des Dragons, où les préparatifs pour l'ouverture du Gouffre seront entamés. » La séance est levée et les carrosses officiels sont avancés pour vous emmener, en compagnie de l'ensemble des Sénateurs, jusqu'au Gouffre de Tahou. Vous partagez votre voiture avec le Président, le Sénateur Zilaris et le Sénateur Chil qui vous présente ses excuses pour s'être opposé au vote de la majorité. « J'espère que vous me pardonnerez, Loup Solitaire, vous dit-il d'un ton obséquieux. Je n'ai fait que défendre ce que je croyais juste pour mon pays, mais je me rends compte maintenant que j'étais dans l'erreur. » Vous hochez la tête avec douceur, espérant qu'il arrêtera là ses flagorneries, mais il se tourne vers le Président et poursuit: « Votre Excellence, j'ai le sentiment que je dois réparer le tort que j'ai causé par mon intervention malencontreuse au Sénat. Si Loup Solitaire doit pénétrer dans le Gouffre ce soir, il est de notre devoir de nous assurer que son équipement est parfaitement au point. Je propose donc que nous fassions un détour par mes entrepôts, où il sera libre de choisir ce que bon lui semblera. » Après avoir obtenu l'accord du Président, le sénateur Chil demande au cocher de faire halte devant un hangar situé près de la place des Dragons. De par les nombreux intérêts qu'il détient dans différentes affaires, il fournit, entre autres, la majorité des armes et des armures à la garnison de la ville. Son entrepôt regorge de matériel et l'on vous invite à prendre ce que vous voulez parmi les objets suivants :

1 Corde

1 Glaive

1 Couverture

1 Masse d'armes

1 Arc

1 Gourde pleine d'eau

6 Flèches

1 Carquois

1 Sabre

1 Lanterne

1 Poignard

Si vous désirez garder l'un de ces objets, n'oubliez pas de modifier votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Rendez-vous ensuite au [124](#).

59

Vous commencez à monter les marches, mais le premier étage est déjà envahi par les flammes. Soudain, un coup de vent rabat le feu dans la cage d'escalier et le souffle vous prend de plein fouet, racornissant votre tunique et vous brûlant le visage ; vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Impuissant devant ce déchaînement infernal, vous retournez dans la rue en abandonnant les victimes à leur sort. Le cœur emplí de tristesse, vous vous détournez du funeste brasier et vous vous dirigez vers la Porte Ouest. Rendez-vous au [179](#).

60

« Entrer dans le Gouffre ! s'exclament les gardes d'un air abasourdi. Vous devez être fou, ou alors, vous vous moquez de nous. » Vous tentez d'expliquer la situation, mais les soldats se mettent en colère et refusent de vous écouter. « Mettez pied à terre, immédiatement ! vous ordonnent-ils. Vous êtes tous les deux en état d'arrestation ! » Si vous décidez d'obéir à cet ordre,

rendez-vous au [312](#). Si vous préférez tenter de vous échapper, rendez-vous au [72](#).



61

Vous avez monté moins d'une douzaine de marches lorsqu'une terrible douleur vous vrille le cerveau. Un tourbillon de brouillard vous enveloppe et vous paralyse le corps. A moins de maîtriser la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique et d'avoir atteint le rang de Maître Tutélaire, vous perdez 3 points d'ENDU-RANCE. Tout en serrant les mâchoires pour lutter contre l'atroce douleur, vous vous efforcez de vous retourner pour faire face à l'ennemi. Rendez-vous au [301](#).

62

La ruelle est sombre et tortueuse, mais grâce à votre sens de l'Orientation Kaï, vous réussissez à ne pas perdre la trace du voleur en fuite. Ce dernier se rend compte soudain qu'il est poursuivi et disparaît d'un bond à l'intérieur d'un grand bâtiment de trois étages. Si vous voulez lui emboîter le pas, rendez-vous au [217](#). Si au contraire, vous désirez abandonner la poursuite pour retourner rue du Ruisseau et continuer votre chemin, rendez-vous au [334](#).

63

La piste descend vers une vallée peu profonde, passe par un pont en bois qui traverse un cours d'eau endormi, puis remonte de l'autre côté, vers le sommet de la colline. Après avoir gravi la côte, vous arrivez à un croisement où la piste rejoint la grand-route. Une pierre blanchie à la chaux et pointée vers la gauche indique :

TAHOU - 150 KM Mais le voyage a aiguisé votre faim et vous devez maintenant prendre un Repas avant de poursuivre votre chemin, faute de quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au [145](#).

64

Une vague de douleur vous submerge ; vous avez l'impression que votre tête est prise dans un étau. Vous poussez un cri désespéré alors que l'attaque psychique s'intensifie, paralysant votre corps et violant tous les secrets de votre esprit; vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Profitant de votre triste situation, l'homme vous ordonne de révéler la raison de votre présence, et vous vous sentez, hélas ! incapable de lui résister. Rendez-vous au [305](#).

65

« Eh bien, voilà qui est intéressant ! répond le commandant avec ironie. Peut-être pourriez-vous également m'apprendre à quel moment il a été transféré du quartier Ouest jusqu'ici ? » D'un rapide signe de la main, il ordonne aux hommes postés sur le chemin de ronde de se tenir prêts. Tenter de vous enfuir équivaldrait à un véritable suicide, aussi levez-vous immédiatement les mains en signe de reddition. Rendez-vous au [312](#).

66

Après que le dernier de vos ennemis est tombé sous vos coups meurtriers, vous libérez votre cheval et sautez en selle. Lançant sa monture au galop, Banedon vous dépasse, les pans de sa robe tourbillonnant derrière lui comme deux grandes ailes bleues. Instinctivement, vous donnez des talons et pressez votre cheval à sa suite, abandonnant le champ de bataille où les renforts ennemis, chevauchant de grands loups, accourent en nombre de plus en plus élevé. Rendez-vous au [293](#).

67

La créature ouvre une large gueule et vous fixez avec horreur l'ouverture caverneuse garnie de crocs acérés. Vous cherchez désespérément un moyen d'échapper à ce monstre avant qu'il s'approche et vous avale tout entier. Si vous avez une Graine de Feu, rendez-vous au [16](#). Si vous possédez un Anneau Psychique, rendez-vous au [214](#). Si vous ne disposez d'aucun de ces Objets Spéciaux, rendez-vous au [277](#).

68

Vous attendez que les mercenaires aient fini de fumer et soient rentrés avant d'oser vous approcher de la caserne. Telle une ombre, vous vous glissez le long des murs jusqu'à une porte non verrouillée et devant laquelle aucun garde n'a été posté. Cette porte ouvre sur les cuisines et vous réussissez à vous dissimuler à l'intérieur d'un cellier. C'est ainsi que vous surprenez la conversation des cuisiniers occupés à préparer le repas du soir. Ils parlent surtout de l'approche des armées ennemies, et il se passe une bonne heure avant que le nom de Banedon soit enfin mentionné dans la discussion. « Au moins, on n'a plus besoin de le nourrir maintenant ! lance une voix. Il a été emmené à la Cour du Magistrat, rue de la Potence. A mon avis, après ce qu'il a fait, sa dernière heure sera vite arrivée. » A ces mots, votre cœur fait un bond. Vous sortez furtivement de votre cachette, et après vous être glissé par une fenêtre, vous retournez dans la rue du Mur de l'Orient. Si vous souhaitez revenir sur vos pas en empruntant exactement le même chemin qu'à l'aller, rendez-vous au [278](#). Si vous décidez de continuer la rue vers l'est, rendez-vous au [284](#).

69

Vous fixez votre regard sur le nuage de poussière qui tourbillonne dans le lointain. Grâce à la remarquable acuité que vous confère votre Discipline, vous parvenez à distinguer une patrouille de cavaliers anariens qui chevauche dans votre direction. La troupe est menée par un homme revêtu d'une cape

pourpre et vous dénombrez vingt lances portant chacune un petit étendard frappé aux armes de Tahou. Si vous désirez vous porter à la rencontre des soldats, rendez-vous au [193](#). Si vous préférez les éviter en vous dissimulant derrière les mégalithes, rendez-vous au [78](#).

70

Au moment où l'homme se penche pour mettre la planche en place, vous décochez votre flèche. Malheureusement, le soldat chargé de porter le bouclier la voit arriver et se précipite pour l'intercepter. La pointe se plante dans le bouclier sans causer le moindre dommage et, en deux coups de marteau, l'homme termine l'assemblage du pont. « Sus à l'ennemi ! » hurlent alors les troupes de choc des Drakkarims en se lançant à l'assaut et en ouvrant une brèche dans la Porte Ouest. Si vous souhaitez aider les défenseurs de la Porte Ouest, rendez-vous au [220](#). Si vous décidez de rester sur les remparts, rendez-vous au [249](#).

71

Furtivement, les Goules se retirent jusqu'à ce que leurs silhouettes se fondent parmi les ombres, à l'autre extrémité du lac. L'une d'entre elles s'était postée au-dessus de l'entrée de la grotte, dans l'intention de vous attaquer par surprise. Mais en voyant ses congénères s'éloigner, elle décide de ne pas s'attarder plus longtemps. En sautant de l'escarpement, un objet de forme étrange tombe de sa poche. La créature revient aussitôt sur ses pas pour le ramasser, mais vous l'en dissuadez d'un coup d'épée qui lui ouvre la main sur toute la longueur. La maudite créature bat alors en retraite en braillant des obscénités infernales. Si vous désirez examiner l'objet, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez ne pas y toucher et quitter la caverne en toute hâte, au cas où les Goules décideraient de revenir, rendez-vous au [175](#).

72

Vous éperonnez violemment votre cheval qui s'élanche d'un seul bond, dispersant les soldats en colère. Vous tirez sur les rênes pour le diriger vers la porte par laquelle les gardes avaient pénétré dans l'enclos, mais un coup d'arbalète le touche à l'encolure et il trébuche en hennissant de douleur. Un signal d'alarme et des échos de cris furieux retentissent à vos oreilles alors que vous tombez de votre monture agonisante. Soudain, une douleur intolérable irradie votre épaule : vous venez d'être touché par une flèche. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Le total représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez en raison de votre blessure. 11 est inutile de persévérer dans votre intention de fuir; vous êtes pris au piège comme un poisson dans une nasse ! Vous levez les bras avec difficulté en signe de reddition. Rendez-vous au [312](#).

73

Le fait de n'avoir abandonné que la moitié de votre équipement s'avère une fatale erreur de jugement. En effet, le poids dont vous vous êtes délesté n'est pas suffisant pour vous permettre de remonter à la surface avant que les crampes tétanisent vos muscles douloureux. Incapable de résister plus longtemps, vous sombrez dans les eaux profondes du lac, entraîné par le poids de votre Sac à Dos et de l'eau qui remplit vos poumons. Votre vie et votre quête s'achèvent ici.

74

Plaçant sa main en visière pour se protéger du soleil, Banedon scrute l'horizon. Après quelques minutes, il secoue la tête en disant : « Il n'y a pas de route, ni même de piste, et je n'aperçois aucune habitation. Pour avoir une meilleure vue d'ensemble, il faudrait monter plus haut, mais comme il n'y a ni arbre ni colline dans les environs, je vais devoir improviser. » Il murmure alors une incantation magique et s'élève lentement au-dessus de sa selle. Flottant à six mètres du sol, votre compagnon étudie le

paysage, puis redescend doucement. « Il y a une rivière à l'horizon, dit-il en rechaussant ses étriers. C'est sûrement le Churdas. Et à environ huit kilomètres sur la droite, j'ai aperçu un petit village au bord de l'eau. » Si vous voulez descendre directement vers la rivière, rendez-vous au [40](#). Si vous désirez prendre la direction du village, rendez-vous au [111](#). Si vous préférez faire demi-tour pour retourner au croisement, rendez-vous au [222](#).

75

C'est un grand bâtiment de pierre rouge et polie, percé de petites fenêtres en forme de losange. Vous passez le portail, puis vous montez les marches carrelées qui mènent à la porte principale. Vous actionnez deux fois le gros heurtoir en fer forgé et vous attendez impatiemment que l'on vienne vous accueillir. Quelques minutes plus tard, la porte s'ouvre en grinçant, dévoilant deux hommes : le premier est Chiban, le second, à votre grande surprise, n'est autre que votre ami Banedon. « Loup Solitaire ! s'exclame le jeune magicien d'une voix étonnée et ravie. Tu es libre ! mais comment as-tu fait ? » « Je pourrais te poser la même question, Banedon », répondez-vous avec un sourire. Le vieux Chiban intervient alors en refermant doucement la lourde porte de chêne : « J'ai appris que mon ancien élève avait été arrêté et je me suis arrangé pour le faire relâcher. Nous étions justement en train de chercher la meilleure solution pour vous faire libérer, mais il semble que cela ne soit plus nécessaire. » Tournant son regard empreint de bonté vers vous, il ajoute : « Je suis très honoré de vous rencontrer, Maître Kaï. Banedon m'a parlé de votre quête et je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour vous aider. » Le Maître Magicien vous prie alors tous deux de le suivre jusqu'à son étude. La pièce est emplie d'étagères en bois croulant sous le poids d'innombrables grimoires et parchemins. Au centre trône une grande table ronde entièrement recouverte d'ustensiles et d'accessoires destinés à la magie. Chiban en débarrasse un coin d'un geste rapide et vous fait signe de prendre place. « Vous devez être affamés après ce long voyage et cette terrible épreuve. Tenez, mangez et régalez-vous. » Le



75 *La porte s'ouvre en grinçant, dévoilant deux hommes, Chiban et... votre ami Banedon...*

temps de quelques secondes, une lumière éclatante vous éblouit, puis elle s'atténue graduellement, révélant un somptueux repas. Si vous avez perdu des points d'ENDURANCE au cours de votre aventure, vous en regagnez 3 après avoir dégusté ces mets savoureux. Rendez-vous au [269](#).

76

« Les Anciens Mages m'ont prévenu de votre arrivée, Loup Solitaire, dit Gwynian. Ils savent que j'ai été nommé à la tête de l'autorité judiciaire de la ville lorsque je suis arrivé ici, il y a maintenant deux ans. Le Manoir de la Connaissance, que j'habitais à Varetta, a été incendié par les agents des Seigneurs des Ténèbres. Comme vous, je suis le seul survivant, le dernier représentant de mon Ordre. Les Anciens Mages m'ont prié de vous protéger et de vous aider de mon mieux dans votre quête de la Pierre de la Sagesse de Tahou. » Gwynian vous mène alors jusqu'à une table dont la surface est gravée d'un vaste plan de la ville, et il pointe une baguette de verre sur le Gouffre de Tahou, situé place des Dragons, dans le quartier Ouest de la ville. « Le Gouffre est une cuvette en forme d'entonnoir, prolongée d'un puits qui descend jusqu'aux ruines de l'ancienne cité de Zaaryx, à quinze mètres en dessous de Tahou. Une légende raconte que la Pierre de la Sagesse a été jetée dans le Gouffre afin d'empêcher le Zakhan Noir de Vassagonie de s'en emparer lors de la Grande Guerre de Khordaim. Le puits a ensuite été condamné et est resté fermé pendant les 360 dernières années. » Vous demandez alors à Gwynian s'il peut obtenir la libération de Banedon. « C'est déjà fait, vous répond-il. J'ai remis Banedon entre les mains de son ancien maître, Chiban le Magicien, il y a trois heures, il est avec lui maintenant, en sécurité dans sa maison de la rue des Sangsues. Quant à vous, il n'est pas question que vous retardiez votre mission en allant le voir. A l'aube, l'ennemi sera aux portes de la ville et la bataille aura commencé. Un seul homme peut maintenant vous aider, un seul homme peut vous donner l'autorisation d'accéder au puits qui mène à Zaaryx : cet homme est Toltuda, le Président d'Anarie. Venez, je vais vous introduire auprès de lui ». Rendez-vous au [105](#).

Vous sentez que ces créatures ont le pouvoir de communiquer entre elles par télépathie, même s'il s'agit là du moins développé de leurs dons. Le chef du groupe semble être une femelle ; elle est nettement plus grande et de couleur plus claire que les autres. Vous lui lancez un appel télépathique et elle se tourne aussitôt vers vous. Lorsque ses compagnons, curieux de voir ce qui attire ainsi son attention, vous aperçoivent, ils poussent des cris de frayeur et s'enfuient en dévalant les marches, tout en emportant et en protégeant l'œuf dans leurs mains palmées. Cependant, la créature que vous avez interpellée reste sur place et vous parle en ces termes : « Vous êtes différent des autres hommes qui se sont aventurés dans notre domaine. Que cherchez-vous ? Ne craignez-vous donc pas ce qui arrive à ceux de votre espèce lorsqu'ils viennent jusqu'ici ? » Sur ces mots, elle pointe un doigt vers l'extrémité de la grotte, où vous apercevez quelques Goules blotties dans l'obscurité. Vous frissonnez d'horreur en réalisant qu'elles étaient autrefois des êtres humains semblables à vous. « Je cherche la Pierre de la Sagesse, répondez-vous avec audace. Je suis le Maître Kaï Loup Solitaire et je veux retrouver la Pierre de Nyxator afin de vaincre les descendants de nos ennemis et sauver mon peuple de l'anéantissement. » Le regard acéré de la créature s'adoucit sous l'effet de vos fières paroles. Vous sentez une infinie tristesse l'envahir, mais c'est pourtant sur un ton joyeux qu'elle vous répond : « Votre quête sera couronnée de succès, tout comme l'a été celle de votre ancêtre il y a bien longtemps. Nous attendons votre venue depuis des siècles, Skarn, et nous sommes prêts à accomplir notre devoir envers Celui qui nous donna la vie. » Sans faire un mouvement, elle vous fait comprendre de la suivre et vous vous exécutez sans aucune hésitation. Rendez-vous au [200](#).

Seul un groupe de ces rochers est assez vaste pour vous abriter ainsi que Banedon et vos montures, mais il se trouve malheureusement tout près de la grand-route que la patrouille de

cavaliers doit emprunter. Vous attendez dans une angoisse tendue, tandis que le tonnerre des sabots se rapproche régulièrement. Soudain, votre cheval lance une ruade, effrayé par un serpent qui s'est faufile entre ses pattes. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [167](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [290](#).

79

La lame maudite crépite et étincelle lorsque vous la tirez de son fourreau. L'ombre de peur qui vient alors voiler le regard du Zakhan vous avertit qu'il a reconnu l'arme que vous brandissez : il sait qu'elle a le pouvoir de transpercer son bouclier d'énergie. Si vous désirez lancer le poignard sur votre adversaire, rendez-vous au [239](#). Si vous préférez engager un corps à corps, rendez-vous au [10](#).

80

L'auberge est pleine de soldats avachis sur des bancs alignés près de longues tables en chêne, ou étendus à même le sol autour du feu de bois qui crépite dans l'immense cheminée de pierre. Votre arrivée interrompt les conversations bruyantes et tous les regards se fixent sur vous. Mais la curiosité générale est bien vite satisfaite et les discussions et fanfaronnades reprennent de plus belle. « Par ici, messieurs », vous lance l'aubergiste en vous menant à travers la foule jusqu'à une table, dans un coin de la grande salle. Banedon lui tend une poignée de Croissants d'argent et l'homme aux joues rouges repart en trotinant d'un air jovial pour aller vous chercher de la nourriture et de la bière. Parmi la multitude des tenues représentées ici, vous reconnaissez l'uniforme des régiments de mercenaires des pays de la Storn. Deux de ces soldats de fortune partagent votre table. Ils échangent des propos à voix basse en lançant des coups d'oeil nerveux vers un autre groupe d'hommes assis près du feu. Si vous souhaitez engager la conversation avec ces soldats, rendez-vous au [292](#). Si vous préférez attendre votre Repas en silence, rendez-vous au [102](#).



82 Vous êtes en présence d'une des plus dangereuses créatures d'Anarie : le Serpent des Airs !

81

En dépit de votre fatigue, vous faites preuve d'une agilité remarquable. Vous réussissez à reprendre prise et levez le pied pour vous caler contre la paroi rocheuse. Dès que l'échelle cesse de se tordre comme un serpent en colère, vous poursuivez la descente. Rendez-vous au [173](#).

82

Vous voici en présence d'une des plus dangereuses créatures de la plaine d'Anarie. L'attaque est trop rapide pour que vous puissiez prendre la fuite.

SERPENT DES AIRS D'ANARIE HABILITÉ : 23 ENDURANCE : 28

Ce monstre est invulnérable à la Puissance et au Foudroiement Psychiques. Multipliez par 2 tous les points d'ENDURANCE que vous perdez à cause des serres et des crocs venimeux de votre adversaire. A moins de maîtriser la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ôtez 2 points d'HABILITÉ pour toute la durée du combat. Si vous sortez vainqueur en quatre Assauts, ou moins, rendez-vous au [247](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [151](#).

83

« Baisse ton arme, mortel, car j'ai les moyens de te réduire en poussière ! » Sur ces mots, la créature lève une main palmée et une douzaine de tubes de cristal éclatant, chargés d'une énergie destructrice, apparaissent subitement par les arches alentour et se pointent sur vous. « Dis-moi ce qui t'amène avant que ma patience soit à bout ! » reprend-elle. Alors, rengainant votre arme à regret, vous obéissez à l'ordre reçu. Rendez-vous au [256](#).

84

Vous fixez votre regard sur le garde et lancez une décharge d'Énergie Psychique. Le malheureux ne dispose d'aucune défense pour lutter contre une telle attaque et se met à trembler violemment de tout son corps. Quatre secondes plus tard, il s'évanouit. Rendez-vous au [165](#).

85

Vous dégainez une arme de poing juste à temps pour parer l'attaque du sergent. Vous déviez le coup d'un revers fulgurant, et l'homme s'éloigne en maudissant votre agilité. Dans un hurlement de rage, il donne l'ordre à six de ses hommes de vous abattre.

CAVALIERS AN ARIENS HABILITÉ: 32 ENDURANCE: 38

Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, vous pouvez ajouter 2 points à votre total d'HABILITÉ pour toute la durée du combat. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [176](#).

86

Sans sourciller, vous soutenez le regard noir et cruel de votre ennemi. Tout à coup, il bondit en avant en brandissant un poignard recourbé. La lame affilée comme un rasoir vise votre gorge, mais vous contrez l'attaque d'une torsion brutale du poignet et, dans le même mouvement, vous lui passez votre lame au travers du corps. Son compagnon repousse alors le banc d'un coup de pied et recule en dégainant fébrilement son épée. Après avoir poussé un rugissement aviné, il se lance à l'attaque.

MERCENAIRE IVRE HABILITÉ: 15 ENDURANCE: 26

Si vous désirez éviter cet affrontement, rendez-vous au [328](#). Si vous voulez faire face et que vous sortiez vainqueur du combat, rendez-vous au [170](#).

87

Frappée à mort, la monstrueuse créature s'écroule à vos pieds. Vous rengainez votre arme et vous agenouillez près du cadavre, attiré par un anneau qui scintille à sa main droite. La pierre jaune foncé, enchâssée dans un métal argenté, brille de tous ses feux, irradiant un éclat surnaturel. Si vous désirez garder cet Anneau Psychique, notez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*, puis glissez-le dans votre poche. Rendez-vous au [11](#).

88

Une servante vous introduit dans une arrière-salle où la fumée d'un feu de charbon s'élève en spirales jusqu'au plafond, emplissant l'air de son odeur âcre. Vous vous installez à une table ronde et la jeune fille vous apporte des tranches de ghorka grillé accompagnées de panais sautés. Deux chopes de bière concluent le festin, que Banedon paie généreusement de douze Croissants d'argent. Ainsi restauré et fortifié (vous regagnez tous les points d'ENDURANCE perdus jusqu'ici), vous prenez congé de Banedon, puis vous retirez dans votre chambre. Rendez-vous au [156](#).

89

Vous atterrissez lourdement sur les cailloux et les débris, vous écorchant les genoux et le menton, avant de finir votre glissade au pied de la tour ; vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous avez survécu à ce saut, vous entrez dans la tour. Rendez-vous au [131](#).

90

Vous dévalez l'escalier aussi vite que vous le pouvez, puis vous engagez dans un couloir qui mène à la sortie principale de l'Anarium. Tout au bout, vous apercevez une grande entrée grouillant de monde, ainsi que deux soldats armés de hallebardes qui montent la garde en vous tournant le dos. Vous jetez un

rapide coup d'oeil par la fenêtre, et apercevez votre équipage, garé sur le côté du bâtiment. Si vous désirez vous échapper par la fenêtre, rendez-vous au [149](#). Si vous préférez sortir directement par la façade, rendez-vous au [121](#).

91

Vous n'avez matériellement pas le temps de choisir les objets dont vous voulez vous débarrasser. Comptez le nombre d'Objets de Sac à Dos que vous possédez : si c'est un nombre impair, rayez le dernier objet de votre liste. Divisez ensuite cette liste en deux, en marquant la première partie de la lettre P et l'autre de la lettre F. Prenez une pièce de monnaie et lancez-la en l'air. Si elle retombe du côté pile, rayez tous les objets de la liste P. Si c'est le côté face qui sort, rayez les objets de la liste F. Après avoir reporté ces modifications sur votre *Feuille d'Aventure*, utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Nexus, ajoutez 4 au chiffre que vous avez obtenu. Si le total est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [73](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [246](#).

92

Vous vous engagez de front dans l'étroit passage, lançant vos coursiers anariens au galop, tels deux éclairs blancs, le long de la route parsemée d'ordures qui traverse le quartier désert. Alors que vous dépassez la Tour de Garde, un hululement à vous glacer le sang retentit dans l'ombre, derrière les cabanes. Et tels des monstres jaillis de l'enfer, une horde de Gloks chevauchant des Loups Maudits géants font irruption dans un concert de grondements. Ils se précipitent sur vous et vous prennent en étau, tout en vociférant et brandissant leurs glaives dans le ciel du crépuscule. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [293](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [257](#).

93

Alors que le corps massif du Zadrageon s'abat sans vie sur le sol de la pièce, vous vous précipitez vers la porte derrière vous et vous faites appel à toute votre puissance Kaï pour faire céder le verrou. L'intense effort de concentration vous coûte 2 points d'ENDURANCE avant de se voir couronné de succès. Rendez-vous au [326](#).

94

La rue est sombre et déserte. Vous faites appel à toute votre puissance Kaï pour sonder les ténèbres devant vous, mais vous ne réussissez pas à déceler le moindre mouvement parmi les maisons délabrées. Si vous possédez une Sphère de Feu de Kalte, une Torche et un Briquet d'Amadou, ou une Lanterne, rendez-vous au [194](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [311](#).

95

« Abattez-le ! » hurle le sergent en vous désignant du bout de sa hache. Les soldats relâchent les cordes de leurs arcs et deux flèches empennées de bleu sifflent vers votre poitrine. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si vous avez complété le Cercle de Solaris, ajoutez 3 à ce même chiffre. Si le total est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [125](#). S'il est compris entre 4 et 8, rendez-vous au [309](#). S'il est égal ou supérieur à 9, rendez-vous au [238](#).

96

Vous sentez que le panneau indicateur est pointé dans la mauvaise direction. Tahou se trouve au nord et pourtant, le panneau indique l'ouest, vers le fleuve. Si vous décidez d'ignorer le panneau et de continuer par la grand-route, rendez-vous au [318](#). Si vous voulez interroger les paysans, rendez-vous au [252](#).



97 Une créature à la peau grisâtre est en train de vous fixer de ses yeux sinistres et inhumains.

97

Vous êtes soudain réveillé par une horrible odeur de pourriture. Une créature à la peau grisâtre, assise sur son postérieur, est en train de vous fixer de ses yeux sinistres et inhumains. De la bave s'écoule de ses lèvres déchirées et le glaive rouillé qu'elle brandit dans sa main tordue, étrangement humaine, est prêt à frapper.

GOULE DE ZAARYX HABILITÉ: 19 ENDURANCE: 27

Ayant été attaqué par surprise, vous ne pouvez pas faire usage de votre Arc. A moins de maîtriser la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, vous perdez 3 points d'HABILITÉ pour toute la durée du combat. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [338](#).

98

« Attendez ! vous crie le chef des mercenaires. Nous avons une dette à régler. » Il rejette un pan de sa cape sur le côté, découvrant un glaive dans son fourreau, et fait signe à deux de ses hommes de se poster près de la porte pour vous couper toute possibilité de retraite.

Malgré les protestations de l'aubergiste, le soldat dégaine son arme et lance ses hommes à l'attaque d'un signe de la main.

MERCENAIRES DELDENIENS HABILITÉ: 26 ENDURANCE: 34

Si vous désirez couper court au combat après un Assaut, rendez-vous au [223](#). Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [174](#).

99

Les troupes d'assaut des Drakkarims se terrent derrière leurs longs boucliers, attendant l'occasion de se lancer sur la porte. Vous bandez votre arc en visant votre cible. Vous ne disposerez

que d'une seule seconde pour décocher votre flèche lorsque l'homme s'avancera pour mettre la dernière planche en place. 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 total est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [70](#). S'il est égal ou supérieur à 7, rendez-vous au [198](#).

100

Tahou, cette ancienne place forte abritant une vaste cité, offre une vision impressionnante et somptueuse sous le clair de lune, avec ses tours et ses imposants murs de pierre rouge et de roche grise qui se fondent en un doux chatolement. La ville ne porte-t-elle pas d'ailleurs le surnom de « forteresse de velours » ? Au-delà des tours et des remparts crénelés, vous apercevez une multitude de flèches et de minarets, aussi denses que les arbres d'une forêt. De petites lumières scintillent à chaque fenêtre et à chaque porte de la ville, ajoutant leur éclat à la splendeur générale. Près de la Porte Sud, la grand-route est balisée de torches qui permettent de voir tous ceux qui approchent. Un pont-levis enjambe une douve emplie d'eau noirâtre et lorsque vous vous y engagez, une cloche se met à retentir sous le porche de la herse. « Deux civils à cheval à la Porte Sud », lance la sentinelle d'une voix forte. « Ouvrez la porte », répond une autre voix. Vous entendez le crissement des chaînes sur la pierre et fixez votre regard sur la herse pour la regarder se lever, mais rien ne bouge. A votre grande surprise, une porte dérobée s'ouvre au pied du mur et un garde armé sort de l'ombre. Il vous fait signe d'entrer et vous le suivez, accompagné de Banedon, le long d'un couloir de pierre qui mène à un enclos fortifié. En levant les yeux, vous apercevez les visages d'une douzaine de soldats qui vous contemplent à l'abri du parapet encerclant les hauts murs qui vous entourent. Ils sont tous munis d'arbalètes qu'ils pointent sur vous, guettant votre moindre geste. Un portillon s'ouvre alors en grinçant, laissant entrer deux gardes armés de longues lances. « Qui êtes-vous ? demande l'un d'eux d'un ton rogue. Pour quelle raison voulez-vous entrer dans Tahou? » Si vous possédez une Invitation et que vous désiriez la montrer, rendez-vous au [321](#).

Si vous voulez raconter aux gardes que vous êtes venus offrir vos services pour défendre la ville, rendez-vous au [196](#). Si vous préférez annoncer clairement que vous avez l'intention de pénétrer dans le Gouffre de Tahou, rendez-vous au [60](#).

101

Des ondes d'énergie se libèrent soudain du joyau, vous laissant tremblant et pantelant. Votre Écran Psychique protège votre système nerveux, mais vous êtes incapable d'empêcher les vibrations de pénétrer votre esprit. L'homme vous ordonne de révéler la raison de votre présence, et il augmente progressivement la pression mentale jusqu'à ce que vous ne puissiez plus résister. Rendez-vous au [305](#).

102

Quatre mercenaires puissamment bâtis, revêtus de tuniques de cuir vert-émeraude, frappées d'une tête de hibou de Delden, quittent le feu près duquel ils étaient assis et regardent froidement dans votre direction. Pointant leur doigt vers les soldats attablés près de vous, ils lancent un juron et se fraient un chemin à travers la pièce encombrée, bousculant tout sur leur passage. Vos deux voisins se mettent à transpirer à grosses gouttes et échangent des regards désemparés. « Traîtres, ordures ! » lance le chef des mercenaires en les saisissant par le collet pour les mettre debout. « La nuit où vous étiez de garde, un millier de Croissants ont disparu du coffre qui contenait la solde du régiment. Aucun de vous n'est assez courageux ni assez intelligent pour voler cet argent lui-même, alors qui l'a fait, hein ? » Une peur indescriptible tenaille les soldats. Ils semblent n'avoir aucune idée quant à l'identité du voleur, mais ils savent, en revanche, que leur chef les fera fouetter à mort s'ils restent muets. Désespérés, ne sachant quoi inventer pour se tirer de ce mauvais pas, l'un des deux hommes pointe soudain un doigt tremblant sur Banedon et vous en bégayant : « Ce sont eux les voleurs ! » Si vous voulez nier cette accusation mensongère, rendez-vous au [127](#). Si vous souhaitez éviter l'affrontement en

quittant immédiatement l'auberge, rendez-vous au [98](#). Si vous préférez dégainer votre arme pour le cas où les mercenaires vous attaqueraient sur-le-champ, rendez-vous au [308](#).

103

Les abords du village sont déserts, comme si les habitants avaient tout abandonné pour s'enfuir en toute hâte. Un volet claque dans le vent et une enseigne rouillée, suspendue par deux chaînes à la façade d'un entrepôt, se balance en couinant comme un rat affamé. Ce sont les seuls bruits que vous percevez alors que vous avancez prudemment le long du quai. Une fois arrivé à l'angle de l'entrepôt, vous arrêtez net votre cheval : vous venez d'entendre les voix gutturales de soldats Gloks. Rendez-vous au [120](#).

104

Dès que vous sortez de la caverne, un poids s'abat soudain sur vos épaules, vous faisant mettre genou à terre. Des griffes longues et acérées, aussi dures que de l'acier, se referment sur votre cou, et vous percevez distinctement le grincement de crocs aiguisés tout près de vos oreilles. Vous vous tordez dans tous les sens, essayant en vain d'échapper à cette créature douée d'une force surnaturelle.

GOULE HABILITÉ: 18 ENDURANCE: 29

Vous perdez 3 points d'HABILITÉ pour la durée du combat, à moins de maîtriser la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse ou de l'Intuition. Si vous êtes vainqueur en trois Assauts, ou moins, rendez-vous au [228](#). Si le combat dure plus de trois Assauts, rendez-vous au [322](#).

105

Gwynian dépêche un messenger à l'Anarium, en d'autres termes le Sénat, où les membres du Conseil se sont réunis en assemblée extraordinaire convoquée par le Président en personne. Moins

d'une heure plus tard, le messager revient, porteur d'un rouleau de parchemin orné du sceau présidentiel. « On accepte d'entendre votre requête, Loup Solitaire », vous dit Gwynian, tout en étudiant la réponse officielle en fronçant les sourcils. Cette nouvelle vous redonne courage, mais le sage semble quelque peu déçu. « J'espérais que le Président vous accorderait une audience privée, explique-t-il, mais étant donné la crise que nous traversons en ce moment, je suppose que c'est tout ce que nous étions en droit d'attendre. Vous comparâtes donc ce soir devant le Sénat au grand complet, et vous devrez expliquer les raisons pour lesquelles vous désirez pénétrer dans le Gouffre de Tahou. Votre requête sera étudiée avec soin avant de passer au vote. La décision sera irrévocable. » Il vous tend le parchemin et met son carrosse personnel à votre disposition pour vous rendre jusqu'à Anarium. Avant de vous laisser tomber sur le siège moelleux et capitonné, vous faites un petit signe d'adieu à Gwynian. « Que les Dieux vous protègent, dit-il, puissiez-vous vivre assez longtemps pour atteindre votre but. » Rendez-vous au [300](#).

106

La Graine de Feu explose en un éclair et illumine l'escalier d'une brillante flamme jaune. A mi-chemin, vous remarquez, sur les marches, un objet que l'un des reptiles a dû perdre lors de sa fuite précipitée. Il s'agit d'une pièce de métal hexagonale frappée d'un chiffre. Si vous avez déjà eu l'occasion d'étudier un objet de ce genre au cours de votre quête, rendez-vous au [161](#). Dans le cas contraire, vous pouvez examiner celui-là; rendez-vous au [283](#). Vous pouvez également décider de ne pas y toucher et de continuer à descendre les marches ; rendez-vous alors au [130](#).

107

Un cri tournant vite au râle retentit dans la ruelle : votre flèche a fait mouche. Au bout de quelques secondes, le Glock apparaît devant vous en titubant, battant l'air de ses bras pour tenter de saisir le trait profondément enfoncé dans son dos. En désespoir

de cause, il tire un poignard de sa botte et tente de le lancer sur vous mais, au même moment, une vague de douleur le foudroie et la lame glisse de sa main, désormais inoffensive. Après avoir lancé un dernier juron, la créature défaille et s'abat sans vie sur le sol. Si vous désirez fouiller les cadavres des Gloks, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez partir en suivant le chemin qui mène hors du village, rendez-vous au [63](#).

108

Le chariot file en cahotant sur la route caillouteuse, vers une des tours qui renforcent les remparts de la ville. Debout au faite de la tour, vous apercevez votre compagnon Banedon. Vous demandez au capitaine de s'arrêter pour vous laisser échanger quelques mots avec votre vieil ami, mais il refuse de ralentir. « Je dois atteindre la Porte Nord le plus rapidement possible ! » aboie-t-il en stimulant les chevaux de son fouet. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [272](#). Si vous avez l'intention de sauter du chariot en marche, lorsqu'il passera au pied de la tour, rendez-vous au [230](#). Si vous préférez ne rien tenter et accompagner le capitaine à la Porte Nord, rendez-vous au [340](#).

109

« Nous sommes tous deux élèves de Chiban le Magicien, intervient hâtivement Banedon pour tenter d'éclaircir la situation. Il demeure à la Maison de la Confrérie, rue des Sangsues, dans le quartier Nord. Il se portera garant de nous. - Taisez-vous ! aboie le commandant à l'intention de votre compagnon abasourdi. Je veux que votre ami ici présent me parle un peu de cette ville pour laquelle il se dit prêt à donner sa vie. (Il s'approche de vous et vous toise d'un air glacial.) Dans quel quartier de Tahou se trouve le Gouffre ? » Vous savez que la cité est divisée en quatre quartiers, baptisés chacun d'après un point cardinal, mais vous ne vous souvenez malheureusement pas dans lequel est situé le Gouffre. Qu'allez-vous répondre ? Le quartier Nord (rendez-vous au [26](#)) ; Le quartier Sud (rendez-

vous au [65](#)) ; Le quartier Ouest (rendez-vous au [255](#)) ; Le quartier Est (rendez-vous au [178](#)). Si vous préférez ne rien dire, rendez-vous au [333](#).

110

Cette ruelle descend vers un dédale de rues défoncées et de passages humides et froids qui relie le quartier à la partie Nord de la ville. Guidé par votre Sens de l'Orientation Kaiï, vous vous frayez un chemin à travers les rues sales, pour déboucher enfin rue des Sangsues, où demeure Chiban le Magicien. Rendez-vous au [75](#).

111

Votre progression à travers les champs de blé s'avère lente et difficile. Pour comble de malchance, des canaux d'irrigation, n'obéissant apparemment à aucune organisation précise, traversent la plaine de part en part. Votre cheval avance péniblement sur ce terrain inégal, trébuchant presque à chaque pas. Par deux fois, vous êtes jeté à terre et à la seconde chute, vous vous cognez violemment la tête contre un rocher pointu ; vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Quelque temps plus tard, vous débouchez fort heureusement sur une voie carrossable qui traverse la plaine d'ouest en est. Si vous désirez suivre cette piste vers l'ouest, rendez-vous au [45](#). Si vous préférez vous diriger vers l'est, rendez-vous au [63](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Primat, rendez-vous au [262](#).

112

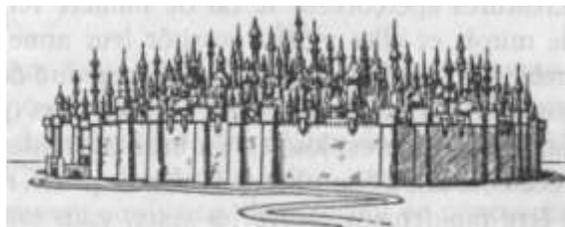
La dernière chose que vous voyez en ce bas monde est l'énorme rocher qui s'abat sur vous. C'est malheureusement ici, durant le siège de Tahou, que vous perdez la vie.

113

Un garde ouvre la porte de l'enclos et vous fait signe de passer. Vous êtes libres d'entrer dans la ville, mais vos chevaux sont confisqués. Vos protestations restent sans effet. « Ordre du Sénat ! se contente de vous répondre le commandant avec brusquerie. Par décret spécial, tous les chevaux des civils doivent être confiés aux écuries de la garnison jusqu'à ce que l'état d'urgence soit levé. » Bon gré mal gré, vous acceptez donc que le garde emmène vos coursiers. Le commandant vous remet ensuite à chacun un morceau de parchemin portant une date et un numéro. « Voici les reçus pour vos chevaux », dit-il d'un ton nettement plus amical. Vous empochez le reçu (notez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* ; en raison de sa taille réduite, vous n'avez pas besoin d'abandonner un autre de vos objets si vous en possédez déjà le nombre maximum autorisé). Vous êtes sur le point de partir, lorsque le garde vous lance une dernière précision: « Présentez-vous au rapport à la première heure demain matin. On vous indiquera vos positions de combat pour le jour où l'ennemi attaquera. » Rendez-vous au [242](#).

114

En quelques brasses énergiques, vous remontez à la surface en toussant et en cherchant à reprendre votre souffle. Le froid qui vous avait tout d'abord engourdi ravive maintenant vos sens et vous pousse à nager vers la berge lointaine qui luit faiblement dans la pénombre. Perclus de douleurs et glacé jusqu'à la moelle, vous vous hissez hors de l'eau et vous écroulez sur les rochers plats et spongieux qui bordent le lac. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [298](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [41](#).



115

C'est maintenant au tour du père de vous poser une énigme, mais vous devez auparavant déterminer l'enjeu. Vous pouvez parier soit un Objet Spécial, soit trois objets de votre Sac à Dos. Si vous ne trouvez pas la réponse, vous perdrez l'objet (ou les objets) que vous aurez engagés. Si vous répondez correctement, vous aurez le droit de choisir deux objets parmi les trésors étalés devant le père. Cochez dans la marge de votre *Feuille d'Aventure* l'objet ou les objets que vous souhaitez mettre en jeu. Le silence se fait dans la salle, tandis que vous attendez patiemment la question. Khmar, le père, dégaine son poignard et le pose sur la table. Il met ensuite la main sur l'épaule de son fils aîné et dit : « Ce poignard a la moitié de l'âge que mon fils Loen avait lorsque le poignard était neuf. Loen a aujourd'hui 15 ans. Quel est l'âge de ce poignard ? » Si vous pensez que vous êtes capable de résoudre l'énigme, rendez-vous au numéro correspondant à votre réponse. Si vous ne trouvez pas la solution, rendez-vous au [204](#).

116

Les créatures aperçoivent le rai de lumière réfléchi par le miroir et elles vident aussitôt leur arme vers l'entrebâillement de la porte. Seule la rapidité de vos réflexes vous permet d'échapper à la mort, alors que la décharge d'énergie explose en un bruit assourdissant, vous éclaboussant d'étincelles et d'éclats de pierre. Après vous être rapidement essuyé les yeux, vous saisissez l'occasion d'attaquer les reptiles : dès que vous faites irruption par le trou noirci de la porte, leurs longues mâchoires s'affaissent en une expression de surprise.

CROCARYX HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 38

Ces créatures sont insensibles à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). En raison de la surprise créée par votre attaque, vous ne perdrez aucun point d'ENDURANCE au cours des deux premiers Assauts du combat. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [241](#).

117

Votre lame atteint le garde en plein cœur. Il lâche son glaive en poussant un râle et s'écroule sur le sol. Rendez-vous au [177](#).

118

Grâce à votre Discipline Magnakaï, vous parvenez à filtrer l'air sans inhaler d'éléments nocifs. Ce nuage de poussière contient en effet des spores de champignons mortelles pour l'homme, mais votre maîtrise vous protégera efficacement contre ces particules microscopiques. Rendez-vous au [233](#).

119

La lame vous égratigne la peau, mais vous vous jetez instinctivement en arrière pour éviter une blessure bien plus grave ; vous perdez néanmoins 3 points d'ENDU-RANCE. A la vue de votre sang, les mercenaires reprennent confiance. Ils avancent en contournant la table, vous injuriant et vous menaçant de leurs couteaux.

MERCENAIRES IVRES HABILITÉ: 18 ENDURANCE: 30

Si vous désirez éviter le combat, rendez-vous au [49](#). Si vous décidez de faire face et que vous sortiez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [170](#).

120

Vous glissez silencieusement de votre selle et vous avancez jusqu'à l'angle d'un mur pour jeter un coup d'œil. Non loin de vous, au milieu de la rue, une compagnie d'éclaireurs Gloks est en train de passer en revue le fruit de la mise à sac du village. Deux d'entre eux chargent leur butin sur le dos d'un Kraan, grande créature à ailes noires, pendant que les autres remplissent fébrilement paquets et poches de leur butin. Les



120 Deux éclaireurs Gloks chargent leur butin sur le dos d'un Kraan.

misérables saccagent tout ce qu'ils ne peuvent emporter, laissant derrière eux des monceaux de débris. « Oka der ! » crie soudain leur chef en brandissant un long glaive noir à lame affilée. « Akamaza ek ! » Rendus sourds par la cupidité, ses hommes ne semblent pas disposés à lui obéir, mais quelques coups assenés adroitement du plat de la lame les persuadent rapidement d'obtempérer. Grommelant et jurant, ils disparaissent dans une petite rue latérale et réapparaissent au bout de quelques minutes sur leurs grands lous gris. « Rekenara kluz ! » crie l'officier. A cet ordre, la troupe sort du village et part vers le nord en longeant le Churdas. Le Kraan et ses deux cavaliers prennent les airs, mais l'animal est tellement surchargé qu'il ne parvient même pas à s'élever plus haut que le toit des maisons. Il bat frénétiquement des ailes en zigzaguant lourdement au ras du sol. Les Gloks le stimulent en vain à coups de pied et de poing. Soudain, le Kraan pique du nez et ses cavaliers tombent tête la première sur les pavés, à quelques mètres de vous. « Orgadaka ! » hurlent-ils lorsqu'ils vous aperçoivent au coin de la rue avec Banedon. Si vous possédez un Arc et que vous vouliez l'utiliser, rendez-vous au [12](#). Si vous désirez attaquer les Gloks avec une arme de poing avant qu'ils n'aient le temps de se relever, rendez-vous au [285](#). Si vous préférez éviter le combat en remontant à cheval et en quittant le village au grand galop, rendez-vous au [63](#).

121

Le bruit de votre course est couvert par le vacarme qui règne dans la grande salle grouillante de monde, et les gardes ne vous entendent pas arriver. Vous vous faufilez entre leurs hallebardes croisées et ils n'ont le temps d'apercevoir qu'une vague silhouette verte qui disparaît rapidement dans la foule. Rendez-vous au [39](#).

122

Crainctivement, vous vous approchez de la forme sombre jusqu'à en distinguer les traits terrifiants. C'est une Goule, semblable à celles que vous avez rencontrées dans la caverne, mais celle-ci n'a

plus rien d'humain. Sa tête enflée est posée de travers sur un long cou plissé et de sa bouche édentée coule un venin noirâtre et gluant qui bouillonne comme de l'acide en touchant le sol. La créature lève une main décharnée et un tourbillon de brouillard commence à tourner vers vous. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, rendez-vous au [203](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [191](#).

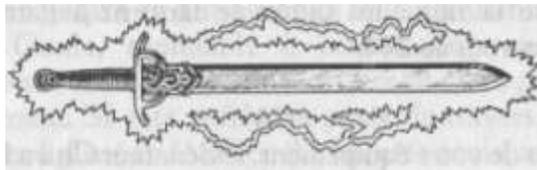
123

De la cabane, une piste grossière mène jusque dans les montagnes et vous l'empruntez malgré les dangers que représente une telle chevauchée à la tombée de la nuit. Vous ne devez qu'à vos seuls réflexes et à votre maîtrise Kaï de ne pas vous trouver précipité tête la première avec votre monture dans les ravins abrupts qui bordent le chemin rocailleux. Vous arrivez finalement à la croisée d'une route plus large, orientée nord-sud. Un poteau indicateur en morceaux gît sur le sol, mais vous n'avez pas besoin de le consulter, car vous devinez d'instinct que Tahou se trouve au nord. Vous tendez donc votre bras dans cette direction et Banedon acquiesce d'un petit signe. Alors que vous vous engagez sur la grand-route, vous avez soudain le sentiment d'être épiés: des feux rougeoyants trouent l'obscurité et la brise nocturne colporte des grognements affamés de Loups Maudits. Avant même que vous puissiez lancer un avertissement à Banedon, un cri strident déchire la nuit: les Gloks se lancent à l'attaque. Rendez-vous au [244](#).

124

En plus de votre équipement, le Sénateur Chil a fourni la poulie, les cordes et la nacelle à l'aide desquelles vous allez descendre dans le puits qui mène à Zaaryx. Dès votre arrivée place des Dragons, il vérifie une dernière fois tout le matériel dont dépend votre vie. Pendant ce temps, vous contemplez craintivement le Gouffre, oubliant presque le sénateur Zilaris qui se tient à vos côtés. A la lumière d'une centaine de lanternes, le Gouffre vous apparaît comme une large cuvette aux parois abruptes, bouchée

par une énorme porte de pierre. La clé ouvrant la serrure de cette porte est une barre de Korlinium, restée jusqu'à ce jour enfermée en sécurité dans les caves de l'Anarium. Elle se trouve à présent entre les mains du Président : lorsque le Sénateur Chil lui signale qu'il a terminé son inspection, il introduit la barre de cristal dans la serrure. Tout d'abord, rien ne se passe ; puis, au bout de quelques instants, vous sentez le sol vibrer sous vos pieds. Des flammèches bleues, crépitantes, s'immiscent peu à peu dans la serrure et, avec un sifflement assourdissant, la pression de l'air soudain libéré brise le sceau de concrétions vieilles de trois siècles qui maintenait le verrou en place. Poulies et cordes entrent alors en action, soulevant lentement l'énorme dalle de pierre et découvrant l'entrée du puits menant à Zaaryx. Rendez-vous au [205](#).



125

Les traits meurtriers vous transpercent de part en part. Une douleur brûlante vous assaille, puis vous vous sentez gagné par un engourdissement glacé, annihilant toute sensation comme un baume apaisant. Vous luttez pour rester debout, mais l'obscurité vous engloutit et vous recevez le froid baiser de la mort. Votre quête et votre vie s'achèvent ici.

126

L'officier dirigeant l'escorte de cavalerie se dirige vers nous. Il porte la cotte de mailles argentée d'Anarie, ainsi qu'un heaume empanaché aux couleurs de Tahou. « Salut, capitaine ! » lance Banedon en reconnaissant l'insigne en forme de couronne, symbole de son rang. L'homme fronce les sourcils et vous scrute avec méfiance. Il est sur le point de dégainer son épée lorsqu'une voix de femme s'élève du chariot de tête. « Banedon ! Banedon ! C'est bien toi ! » Votre compagnon reconnaît la femme et lui

retourne son salut. « Lortha ! Par les étoiles, je ne pensais pas vous trouver ici », s'exclame-t-il d'un ton surpris. Le capitaine abandonne son attitude crispée et fait signe au convoi de se remettre en route, apparemment désireux de ne prendre aucun retard. « Vous pouvez vous joindre à nous, ou bien attendre de fêter vos retrouvailles lorsque nous aurons atteint Nava-sari » vous dit-il sèchement avant de s'éloigner sans attendre votre réponse. « Lortha est la femme de Chiban, un grand magicien de Tahou. Il a été mon maître lorsque j'étudiais dans cette ville », vous explique Banedon. Si vous voulez insister pour que Banedon parle à cette femme, rendez-vous au [209](#). Si vous préférez poursuivre votre voyage sans vous arrêter, rendez-vous au [274](#).

127

« Ils mentent ! lancez-vous d'une voix calme mais forte. Nous n'avons jamais vu ces hommes avant ce soir. -Nous venons juste d'arriver ici, ajoute Banedon. Nous ne savons rien au sujet de l'or qui vous a été dérobé. » D'un air méprisant, le mercenaire repousse les deux soldats pétrifiés et saisit son épée. « Cela ne prouve rien.

Nous venons nous aussi d'arriver. Notre argent a été volé en chemin. » Il recule d'un pas et dégaine son arme. « Saisissez-les ! » aboie-t-il en se lançant à l'attaque.

MERCENAIRES DELDENIENS HABILITÉ: 26 ENDURANCE:
34

Si vous décidez d'interrompre le combat après un Assaut, rendez-vous au [223](#). Si au contraire vous faites face et que vous sortiez vainqueur de la bataille, rendez-vous au [174](#).

128

Votre douleur fait ricaner le Zakhhan qui s'avance pour tirer profit de son avantage. Vous serrez les dents et brandissez votre glaive pour parer l'attaque. Vous savez qu'en ce moment même les troupes du Zakhhan livrent un combat sans merci contre les défenseurs de la Porte Ouest, et que la survie de la cité dépend de votre victoire.

ZAKHAN KIMAH HABILITÉ: 44 ENDURANCE: 50

Cet adversaire hors du commun est insensible à la Puissance et au Foudroiement Psychiques. Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [350](#).

129

Au fond du passage souterrain, une forme scintillante apparaît devant vous en une lente reptation. Des plaques cornées protègent le corps du monstre telle une armure, et deux yeux fendus dépourvus de paupières vous fixent froidement sous un front sillonné de rides profondes. Un rugissement grave s'échappe de la gueule aux crocs acérés, alors que la créature avance vers vous, prête à l'attaque.

LEEKHARN DES CAVERNES HABILITÉ : 27 ENDURANCE : 38

Le Leekham est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). A moins de maîtriser la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, vous devez déduire 2 points de votre total d'HABILITÉ pour toute la durée du combat. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [169](#).



129 Un rugissement grave s'échappe de la gueule aux crocs acérés du Leekham des Cavernes.

130

Vous descendez l'escalier avec précaution, prêt à tout, l'épée tirée au cas où les reptiles vous attaqueraient par surprise. La lueur de votre lampe balaie les marches de pierre noire devant vous et vous vous arrêtez soudain en remarquant un piège grossièrement camouflé. Vous enjambez le collet et continuez votre descente vers une porte légèrement entrebâillée, au bas de l'escalier. Si vous possédez un miroir, rendez-vous au [237](#). Si vous désirez pousser la porte pour entrer, rendez-vous au [324](#). Si vous préférez ouvrir la porte en vous allongeant par terre, au cas où les reptiles auraient préparé une embuscade à votre intention, rendez-vous au [46](#).

131

La lourde porte en fer n'est pas verrouillée et vous entrez sans encombre dans la tour. Un escalier raide vous conduit jusqu'à une échelle montant à une trappe. Vous grimpez rapidement les échelons et émergez sur le toit. « Par tous les dieux ! s'exclame Banedon en vous voyant apparaître. Mes prières ont été exaucées. Tu es vivant, Loup Solitaire. Tu es vivant ! » Des larmes de joie emplissent ses yeux tandis qu'il vous étreint chaleureusement. Son maître Chiban et lui surveillent le siège depuis trois jours du haut de la tour. Cette position leur permet de contrôler les mouvements des quelques troupes de réserve chargées de défendre les murs Nord et Est de la ville, et dépêchées en renfort aux endroits où les assauts de l'ennemi ont percé la défense. Banedon vous narre en quelques mots le déroulement du siège et vous décrit comment l'ennemi a tenté d'entrer dans la ville par deux fois, avant d'être repoussé par la détermination farouche des assiégés. La cité a été mise à feu et à sang par les attaques aériennes, mais l'ennemi a néanmoins perdu un grand nombre de ses Kraans volants et se trouve trop affaibli pour oser utiliser les rares survivants. L'Anarium a été détruit dès les premières heures du siège et de nombreux Sénateurs y ont trouvé la mort, y compris le Sénateur Chil et le Président Toltuda. Banedon vous interroge ensuite au sujet de

votre quête et la nouvelle de votre succès l'emplit d'allégresse. « Tu es l'enfant chéri des dieux, Loup Solitaire. Aussi longtemps que tu vivras, l'espoir ne s'éteindra pas pour nous. » Rendez-vous au [258](#).

132

« Je ne vais pas te laisser dormir à l'écurie, mon ami ! » déclare Banedon en ouvrant sa bourse. Il tend vingt-quatre Croissants flambant neufs à Guyuk, l'aubergiste, lequel s'empresse de remettre à chacun de vous la clé de sa chambre et vous offre un verre de lovka. Vous acceptez avec joie et avalez la chaude liqueur d'une seule gorgée. Vous remarquez alors un homme, assis à l'autre bout de votre table en compagnie de ses deux jeunes fils. Il semble engager des paris avec les paysans attablés en face de lui ; pourtant, curieusement, vous ne voyez pas d'argent circuler. Si vous désirez vous rapprocher d'eux, rendez-vous au [339](#). Si vous préférez engager la conversation avec Guyuk, rendez-vous au [268](#). Si vous décidez de commander un Repas, rendez-vous au [88](#).

133

Votre maîtrise Kaiï vous permet de déceler un piège tendu juste devant vos pieds. L'une des marches a été évidée et un mince couvercle dissimule un creux tapissé de crochets. Si vous prenez appui sur cette marche, votre poids ferait céder le couvercle et votre pied se prendrait dans les crochets, vous interdisant d'avancer sous peine de subir de graves blessures. Vous enjambez donc le piège avec précaution avant de poursuivre votre chemin. Soudain, vous vous retrouvez baigné d'une lumière blanche provenant d'ouvertures pratiquées dans le plafond et apercevez le bout de l'escalier à quelques mètres de vous. Une porte, légèrement entrebâillée, se trouve au bas des marches. Si vous possédez un miroir, rendez-vous au [237](#). Si vous voulez pousser la porte pour entrer, rendez-vous au [324](#). Si vous préférez ouvrir la porte en vous allongeant sur le sol, pour le cas

où les reptiles auraient préparé une embuscade à votre intention, rendez-vous au [46](#).

134

La porte en fer se referme avec un claquement sinistre et vous vous retrouvez seul, à méditer sur votre infortune. La cellule est étroite, humide, et des taches de moisissure constellent les murs de pierre rouge. Le sol inégal est jonché de paille pourrissante et une puanteur de cloaque assaille vos narines. Deux barres en fer, rongées par les ans et disposées en croix, ferment l'unique fenêtre sous laquelle des centaines d'entailles témoignent encore de la présence du précédent locataire, tombé comme vous entre les mains de la soldatesque. Vous détaillez anxieusement chaque recoin de votre geôle crasseuse, cherchant dans la cuirasse la faille qui vous permettrait de vous enfuir. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Foudroïement Psychique et si vous avez atteint au minimum le rang de Maître Primat, rendez-vous au [47](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Nexus, rendez-vous au [202](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Disciplines, rendez-vous au [227](#).

135

Vous quittez la taverne au milieu du chaos et de la confusion, en vous éclipant par une porte dérobée. Elle s'ouvre sur un passage qui descend vers une galerie. Cette dernière est éclairée par des torches de résine, fixées au hasard le long des murs. Une odeur putride, signe indubitable de la présence d'un égout souterrain, vous parvient aux narines. Vous suivez Sogh le long d'un étroit passage parallèle à un canal d'écoulement, en prenant garde à ne pas glisser sur le sol gluant. Après quelques minutes, votre guide s'arrête sous l'une des torches crépitantes et presse le socle rouillé qui la soutient. Un pan de mur s'écarte alors dans un grincement, révélant une scène surprenante. Rendez-vous au [243](#).

136

Le sergent trapu vous arrache le parchemin des mains et l'étudie avec soin. Sans lever la tête, il vous demande par quel tour de passe-passe deux hommes du Nord en sont venus à se trouver en possession d'une invitation personnelle de la part de l'une des maisons les plus respectées de Tahou. Banedon lui conte alors votre entrevue avec Lortha, et les années qu'il a passées à étudier avec Chiban. Après l'avoir écouté d'un air méfiant, le sergent lui rend l'Invitation comme à regret. « Restez sur la grand-route et faites en sorte d'atteindre Tahou avant le crépuscule, vous conseille-t-il en faisant signe à ses hommes de vous laisser passer. Des éclaireurs ennemis ont été aperçus dans les montagnes, au sud de la capitale. Si vous n'êtes pas à l'intérieur des murs à la tombée de la nuit... » Il fait le geste de se trancher la gorge avec le pouce. Vous le remerciez pour ses conseils et le suivez des yeux alors qu'il repart vers le sud avec sa troupe. Vous rangez l'Invitation dans votre poche en lançant un regard soucieux à Banedon, puis vous reprenez sans tarder la route du nord. Rendez-vous au [213](#).

137

Un phare de bronze, symbole anarien de la loi et de la justice, est fixé sur un socle de marbre, près du siège du Président. Ce dernier avance la main sur l'accoudoir de son siège et presse un bouton. Tous les yeux se portent sur le phare : après un rapide éclair, une flamme rouge jaillit dans un grondement vers la coupole du plafond. « Saisissez-le ! crie le Sénateur Chil. Arrêtez Loup Solitaire ! » Le Président vient de voter contre vous et des gardes surgissent de toutes parts pour vous arrêter. D'un seul bond, vous quittez votre siège et vous précipitez le long du couloir vers un escalier. Un garde arrive alors à votre droite pour tenter de vous intercepter. Il ne porte pas d'arme mais brandit un filet avec lequel il espère vous capturer. Il le lance vers vous au moment où vous vous apprêtez à dévaler l'escalier. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre obtenu. Si vous avez

complété le Cercle du Feu, ajoutez 2 à ce chiffre. Maintenant, si votre total est égal ou inférieur à 3, rendez-vous au [182](#). S'il est égal ou supérieur à 4, rendez-vous au [236](#).

138

Avec l'agilité d'une panthère, vous sautez de l'échelle en mouvement et atterrissez sur l'étroite corniche.

Vous longez la saillie de pierre noire jonchée de débris, puis vous descendez à travers une nappe tourbillonnante de brouillard, éclairée par une pâle luminescence bleu-vert. Sous le brouillard, vous découvrez une pièce dont les murs sont sillonnés d'entailles profondes, semblables à celles qu'aurait pu faire une énorme main griffue. Au pied du mur, vous apercevez quelque chose que vous prenez tout d'abord pour un tas de détritrus. Mais en vous approchant, vous constatez avec effroi qu'il s'agit en fait de la carcasse pourrissante et loqueteuse d'un être humain. Si vous désirez examiner le cadavre, rendez-vous au [186](#). Si vous préférez l'ignorer et explorer la pièce, rendez-vous au [51](#).

139

« Le levier qui permet d'ouvrir le panneau de sortie se trouve près du plafond », murmure Sogh en lançant des coups d'oeil nerveux par-dessus son épaule. De l'autre côté du mur, vous entendez les gardes chercher fébrilement le mécanisme commandant l'ouverture de la porte dérobée. Après maints tâtonnements, vos doigts trouvent enfin le levier que vous tirez de toutes vos forces. Le panneau coulisse silencieusement et vous pénétrez tous deux dans une écurie déserte. Vous coincez le panneau avec un morceau de bois, puis vous vous glissez par une fenêtre latérale qui donne sur une ruelle. « Bonne chance, Homme du Nord. J'espère que tu retrouveras ton ami. N'oublie pas qu'ils le gardent prisonnier à la caserne de la Porte Est », vous glisse Sogh. Vous lui faites vos adieux et le suivez du regard jusqu'à ce qu'il disparaisse, happé par la nuit. Resté seul, vous réfléchissez aux possibilités qui s'offrent à vous. Si vous décidez

de vous rendre à la garnison de la Porte Est, rendez-vous au [23](#). Si vous préférez aller demander l'aide de Chiban le Magicien, l'ancien maître de Banedon, rendez-vous au [221](#).

140

Utilisant votre Discipline Kaiï, vous vous concentrez et fixez votre regard télescopique sur l'horizon. Les détails grossissent peu à peu et vous voyez finalement que le scintillement qui avait attiré votre attention n'est autre qu'un fleuve charriant des eaux rapides. Votre sens de l'Oriente vous permet de deviner qu'il s'agit du Churdas. Si vous voulez chevaucher en direction du fleuve, rendez-vous au [40](#). Si vous préférez retourner sur vos pas jusqu'à la grand-route, rendez-vous au [222](#).

141

Vous tombez comme une pierre dans l'obscurité tourbillonnante. Désespéré, vous battez l'air de vos bras, tentant d'agripper au passage une saillie ou une corniche, mais rien ne vous entoure que le vide. Un vent glacial siffle à vos oreilles et l'horreur d'une mort prochaine vous submerge. Soudain, un choc brutal vous étourdit ; vous venez de heurter la surface d'un lac et vous coulez à pic dans les profondeurs glauques. Engourdi par la froideur de l'eau, vous vous enfoncez de plusieurs mètres avant de pouvoir réunir vos forces et d'essayer de remonter à la surface. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Nexus, ajoutez 4 au chiffre obtenu. Si votre total est égal ou inférieur à 3, rendez-vous au [4](#). S'il est compris entre 4 et 7, rendez-vous au [289](#). S'il est égal ou supérieur à 8, rendez-vous au [114](#).

142

Le tribunal du Magistral Suprême est un morne édifice gris. Dépouvé du moindre ornement, ses murs nus rappellent aux habitants de Tahou le noble but dans lequel il a été construit : c'est ici, en effet, que la justice frappe les criminels, et les châtimens infligés sont d'ailleurs d'une sévérité exemplaire. Pas

un jour ne passe sans apporter son lot de flagellations et d'exécutions capitales. Chaque jugement est présidé par un magistrat dont le verdict est sans appel, car il n'existe pas de jury à Tahou. Le Magistrat Suprême, quant à lui, se réserve les seuls crimes suffisamment graves pour entraîner la peine de mort, et le cœur vous manque lorsque vous apprenez que c'est justement lui qui présidera votre procès. Vous tentez une action désespérée, mais vos entraves vous empêchent d'échapper à vos gardes. Ces derniers vous traînent dans la salle d'audience et vous jettent, face contre terre, dans une cage en fer, au pied du siège du Magistrat. Une sonnerie retentit pour annoncer son arrivée et vous le voyez entrer, entouré par une multitude de greffiers. Après une deuxième sonnerie, les greffiers lancent d'une seule voix : « La séance est ouverte. » Si vous avez déjà visité Varetta ou une cabane sur le Pic de Ruanon au cours de l'une des précédentes aventures de Loup Solitaire, rendez-vous au [294](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [54](#).

143

Vous sentez que quelqu'un se cache dans la cave, juste sous vos pieds. On y accède par une trappe située à l'autre bout de la pièce, près de la cheminée. Si vous désirez ouvrir la trappe et ordonner à la personne de sortir, rendez-vous au [206](#). Si vous décidez de ne pas vous en préoccuper et de fouiller la cabane, rendez-vous au [190](#). Si vous préférez pousser le lit sur la trappe afin de la bloquer, rendez-vous au [225](#).

144

Utilisant votre Discipline Améliorée de l'Invisibilité, vous vous approchez, de pilier en pilier, jusqu'à quelques mètres des créatures. Leurs têtes ressemblent à celles de petits crocodiles, mais leurs corps et leurs membres antérieurs évoquent irrésistiblement ceux des grenouilles et sont recouverts d'écaillés dures et luisantes. Leur bavardage incessant et leur attitude vous apprennent qu'il s'agit d'êtres intelligents. Si vous maîtrisez la

Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [77](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [313](#).

145

L'après-midi passe rapidement, tandis que vous chevauchez à travers d'interminables prairies. Vous n'apercevez ni villages ni hameaux, et passez ces heures tranquilles à écouter Banedon vous faire le récit des récents événements qui se sont déroulés au Sommerlund et dans les Terres des Fins Fonds. Trois ans se sont écoulés depuis que vous avez quitté votre terre natale et vous êtes avide d'apprendre tout ce qui s'y est passé pendant ce temps. Le soleil s'est couché depuis une heure, cédant la place à l'obscurité de la nuit, lorsque vous apercevez une lumière rouge et vacillante sur la route devant vous : c'est le village de Chadi. Un grand feu de bois ronfle dans la cheminée de l'Auberge de Guyuk, invitant le voyageur exténué à s'arrêter pour se réchauffer et prendre un repos bien mérité. Vous décidez de faire halte pour la nuit et, après avoir mené vos chevaux à l'écurie, vous entrez pour demander le prix des chambres. La salle est étonnamment tranquille. Elle est pourtant pleine de villageois et de fermiers, mais leur réunion est empreinte de solennité, contant aux étrangers que vous êtes le bonheur d'être assis en silence pour savourer un verre de lovka, cette eau-de-vie sloviennne portant le nom de la ville où elle fut tout originellement distillée. Guyuk, l'aubergiste, vous souhaite la bienvenue d'un signe nerveux de sa tête chauve et luisante, puis il vous guide à une table. Il n'y a ni bar ni comptoir dans les tavernes d'Anarie ; les clients attendent, assis à de longues tables, que le patron et ses employés viennent les servir. Guyuk sourit d'un air gêné en vous annonçant les prix : « Une chambre simple coûte 12 Croissants par personne. » Si vous avez assez d'argent pour payer votre chambre (12 Croissants valent 4 Pièces d'Or), rendez-vous au [34](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [132](#).

Vous arrivez bientôt dans un quartier de la ville dont Banedon se souvient bien, qui longe un vaste jardin public. Ce dernier porte le nom de Parc de l'Arc-en-Ciel, en raison des nombreuses variétés de fleurs rares et multicolores qui y poussent. Le Parc a maintenant été transformé en camp et reçoit tous ceux que l'appel désespéré du Président Toltuda a attiré ici pour défendre la ville. Les survivants des villes de Resa et Zila se mêlent aux hommes des bois de Daroga, vêtus de vert, aux montagnards de la vallée de Chah et aux riverains du Churdas, formant des bataillons hétéroclites afin de soutenir l'armée régulière de Tahou. Leurs bannières déchirées, illuminées par l'éclat de centaines de feux de camp, flottent au-dessus des tentes qui parsèment le Parc. En face de l'entrée se trouve le bâtiment de la Corporation des Tailleurs. Vous vous engagez dans une rue qui borde cet imposant édifice, puis vous coupez à travers le quartier Nord par une multitude de ruelles pour vous retrouver dans la rue des Sangsues, devant la demeure de Chiban le Magicien. C'est une grande maison en pierre rouge et polie, décorée de petites fenêtres en forme de losange, qui luisent comme les yeux d'un chat sous le clair de lune. Vous traversez le portail voûté et montez les magnifiques marches carrelées qui mènent à l'imposante porte de chêne foncé. Banedon actionne le heurtoir et vous attendez patiemment que l'on vous réponde. Quelques minutes plus tard, les larges battants s'ouvrent, révélant la silhouette aristocratique de Chiban dont le regard intelligent et les cheveux grisonnants vous font forte impression. Il vous accueille avec surprise et bonheur. « Banedon ! s'exclame-t-il, comme un père retrouvant son fils perdu. Quelle joie de te revoir ! Mais quelle raison t'amène à Tahou en ces heures sombres ? - Es-tu venu offrir tes services pour défendre notre ville ? - Mes services, c'est à vous que je les offre, Maître Chiban, répond Banedon avec respect. Mais je suis également revenu vers vous pour solliciter votre aide au nom du roi Ulnar du Sommerlund. Puis-je vous présenter mon compagnon Loup Solitaire ? Chiban tourne vers vous son regard empreint de bonté et sourit. - Je suis très honoré de faire votre connaissance, Maître Kai, dit-il. J'ai eu

vent de votre quête et je suis prêt à vous aider de mon mieux. » Il vous prie ensuite d'entrer et la porte se referme derrière vous, comme mue par sa propre volonté. Vous suivez Chiban jusqu'à son étude. La pièce est emplie d'étagères en bois jonchées de vieux grimoires et d'innombrables parchemins. En son centre, une grande table ronde disparaît entièrement sous un monceau d'accessoires magiques. Il débarrasse un coin de la table d'un grand geste et vous fait signe de prendre place. « Vous devez être affamés après ce long voyage. Tenez, mangez et régalez-vous ! » Pendant quelques secondes, une lumière aveuglante apparaît devant vous, puis elle s'estompe pour révéler un fabuleux repas de truites grillées, de pommes au four, de salades et de vin pétillant d'Anarie. Si, depuis le début de votre aventure, vous avez perdu des points d'ENDURANCE, vous en récupérez 3 après ce festin. Rendez-vous au [269](#).



147

Vous baignez dans le sang de vos ennemis. La puanteur est tellement insupportable que vous devez aller vous laver à grande eau dans le lac avant de reprendre votre route. Lorsque vous retournez à la caverne pour récupérer votre Sac à Dos, vous remarquez un objet étrange près du cadavre d'une Goule. Si vous désirez examiner cet objet, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez l'ignorer et quitter les lieux, rendez-vous au [175](#).

148

Le Loup Maudit rend son dernier souffle, mais ses griffes restent plantées dans le cuir de votre selle. Vous essayez de l'en arracher, mais votre cheval, épuisé, ne peut supporter cette charge



148 Avant que vous puissiez vous relever, la meute
brillante des Gloks arrive sur vous.

supplémentaire. Il trébuche en lançant un hennissement de terreur et vous tombez dans la terre maculée de sang. Avant que vous puissiez vous relever, la meute brillante des Gloks arrive sur vous.

**6 LOUPS MAUDITS ET CAVALIERS GLOKS HABILITÉ: 38
ENDURANCE: 56**

Vous devez combattre ces créatures comme s'il s'agissait d'un seul et même ennemi. En raison de votre chute, vous perdez 2 points d'HABILITÉ durant les deux premiers Assauts du combat. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [66](#).

149

La fenêtre est verrouillée et, pour vous enfuir par là, vous devrez prendre le risque de vous jeter à travers la vitre. Si tel est néanmoins votre désir, rendez-vous au [266](#). Si vous décidez de prendre la fuite par le couloir qui mène à l'entrée principale, rendez-vous au [121](#).

150

Un frisson de bonheur vous parcourt de la tête aux pieds alors que la Pierre de la Sagesse descend vers vous. Lorsque vous en effleurez le cristal, un regain de vitalité efface toute votre fatigue et vous emplit d'une sagesse et d'une puissance nouvelles. (Vous retrouvez votre total d'ENDURANCE initial.) Ensuite, une spirale de couleurs vient vous envelopper, et vous vous sentez pris dans un tourbillon. Autour de vous, la pièce s'estompe et vous vous élevez de plus en plus vite, comme si vous étiez happé vers le haut. Soudain, un violent éclair de lumière vous oblige à fermer les yeux et, un instant plus tard, vous vous retrouvez en train de contempler une scène à la fois incroyable et terrifiante. Rendez-vous au [2](#).

151

Le Serpent des Airs recule pour éviter votre attaque. Banedon s'avance alors et projette sur lui un éclair jailli de sa main tendue. La décharge d'énergie transperce le cou de la créature dont le corps monstrueux s'écroule lourdement dans les blés mûrs. Avec un soupir de soulagement, vous essuyez votre front baigné de sueur et vous remerciez chaleureusement votre ami pour sa précieuse intervention. Rendez-vous au [247](#).

152

Un grondement assourdissant envahit la cage d'escalier au moment où un trait d'énergie pure jaillit du cylindre. Paralysé de terreur, vous contemplez l'éclair qui fuse vers votre poitrine et explose en une gerbe d'étincelles. Vous fermez les yeux pour toujours. Au même instant, dans la Chambre du Conseil des Anciens Mages à Elzian, la torche d'or vacille et meurt. Les membres du Conseil Suprême baissent la tête avec découragement, car ils savent maintenant que leurs espoirs se sont éteints en même temps que votre vie.

153

Un intervalle d'une trentaine de centimètres sépare chaque échelon, et vous en comptez plus de quatre cents avant d'arriver au bout de l'échelle. L'idée de descendre à une telle profondeur vous donne le vertige, mais votre désir de trouver la Pierre de la Sagesse est tel que vous réussissez à maîtriser votre frayeur. Vous renvoyez l'échelle de corde dans le vide, puis vous entamez la descente. Rendez-vous au [231](#).

154

Lorsque vous vous agenouillez près de la trappe, votre maîtrise de l'Art de la Chasse vous révèle que quelqu'un est caché dans la cave, juste sous vos pieds. Vous entrebâillez prudemment la trappe et vous demandez à la personne de se montrer. Si vous

avez gardé certains objets trouvés dans la cabane, rendez-vous au [232](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [206](#).

155

Dans l'espoir de retrouver vos biens, vous fouillez consciencieusement les vêtements et le sac à dos du voleur que vous venez d'abattre. Vous découvrez en outre les objets suivants, que le voleur a cachés un peu partout sur lui :

1 Poignard

2 Repas

28 Croissants (valant 7 Pièces d'Or)

1 Couverture

1 Flacon de Pilules bleues

Si vous décidez de garder un ou plusieurs de ces objets, n'oubliez pas de modifier votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, il vous est possible d'identifier les Pilules Bleues ; rendez-vous au [29](#). Si vous désirez retourner dans la rue du Ruisseau pour poursuivre votre chemin, rendez-vous au [334](#). Si vous préférez continuer à remonter la rue dans laquelle vous vous trouvez, rendez-vous au [278](#).

156

La chambre qui surplombe la cour et les écuries est petite, mais étonnamment propre et confortable. Vous passez une nuit excellente mais, au lever du jour, vous êtes brutalement tiré du sommeil par la sonnerie d'une cloche que la femme de Guyuk brandit à bout de bras pour réveiller ses pensionnaires. « Voici l'aube, voici l'aube ! Debout, debout ! » s'époumonne-t-elle d'une voix à peine moins perçante que sa cloche. Vous faites une toilette rapide avant de vous habiller, de réunir votre équipement

et de vous diriger vers l'écurie. Banedon, qui s'est levé bien avant vous pour préparer les chevaux, vous y attend déjà. Vous quittez Chadi sous un ciel pur. De vastes prairies s'étendent paresseusement devant vous, parsemées çà et là de fermes blanchies à la chaux et de maisons rustiques qui rompent un peu la monotonie de l'ensemble. Le soleil est à son zénith lorsque vous parvenez à une rangée de mégalithes qui bordent la grand-route aux abords du village de Phéa. Banedon évoque alors une ancienne légende selon laquelle le Zakhhan Noir de Vassagonie aurait déclaré la guerre aux habitants sans défense de Phéa. Le village assiégé avait adressé de ferventes prières à la déesse Ishir. Émue par le triste sort des villageois, cette dernière avait pétrifié sur place les soldats vassagoniens. En écoutant votre compagnon, vous réalisez avec tristesse que les habitants de Phéa auront sans doute bientôt l'occasion d'implorer l'aide d'Ishir une seconde fois. A environ un kilomètre derrière le village, vous apercevez un nuage de poussière sur la grand-route. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Principal, rendez-vous au [69](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [240](#).

157

Vous pansez vos blessures de votre mieux avant de vous aventurer le long de la corniche jonchée de gravats. Puis vous descendez en pente douce à travers une nappe de brouillard tourbillonnant, éclairée par une pâle luminescence bleu-vert. Sous le brouillard, vous découvrez une pièce dont les murs sont sillonnés d'entailles profondes, semblables à celles qu'aurait pu faire une énorme main griffue. Au pied du mur, vous apercevez ce que vous prenez tout d'abord pour un tas de détritits. Mais, en vous approchant, vous constatez avec effroi qu'il s'agit en fait de la carcasse pourrissante et loqueteuse d'un être humain. Si vous désirez examiner le cadavre, rendez-vous au [186](#). Si vous préférez l'ignorer et explorer la pièce, rendez-vous au [51](#).

158

Votre progression dans la rue du Ruisseau est ralentie par les troupes militaires qui patrouillent dans le centre de la ville. La plupart des soldats ne sont que de simples paysans un peu rustres, sommairement armés de lances et de glaives, et regroupés en un semblant d'ordre militaire, après avoir suivi un entraînement rapide à la garnison de Tahou. Vous vous réfugiez dans l'ombre d'une porte cochère pour les laisser passer, puis vous reprenez votre route vers le quartier Nord de la ville. En arrivant au bout de la rue du Ruisseau, un ivrogne vêtu d'une tunique mal ajustée sort en titubant d'une taverne et vous bouscule. «'Scusez ! » hoquette-t-il d'une voix pâteuse avant de s'engager d'un pas mal assuré dans une ruelle sur la gauche. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition ou de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [201](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [273](#).

159

Faisant usage de votre Discipline Améliorée du Nexus, vous vous concentrez sur les flammes qui dévorent l'escalier. Quelques secondes plus tard, elles vacillent puis finissent par s'éteindre, vous permettant d'atteindre le premier étage en toute sécurité. Le capitaine est agenouillé auprès de son frère, tentant de le protéger de son corps contre les débris incandescents qui tombent du toit. Rapidement, vous l'aidez à se relever et lui faites comprendre de vous aider à sortir son frère hors du brasier. A peine avez-vous le temps d'atteindre la rue que le toit s'écroule et que le premier étage tout entier disparaît dans les flammes. « Nous vous devons la vie, dit le capitaine avec gratitude, tandis que ses hommes hissent son frère sur un chariot. Je dois aller retrouver mon commandement à la Porte Nord... voulez-vous vous joindre à moi ? Ce serait un grand honneur pour moi de combattre à vos côtés. » Si vous souhaitez accepter l'invitation du capitaine, rendez-vous au [108](#). Si vous préférez décliner son offre et continuer votre route vers la Porte Ouest, rendez-vous au [179](#).

160

Votre sixième sens vous avertit d'un danger imminent : vous êtes certain que la tour de guet et les cabanes dissimulent une embuscade ennemie. Vous faites part de vos craintes à Banedon. Plissant les yeux pour tenter de percer l'obscurité, ce dernier scrute la passe qui s'ouvre devant vous, mais ne décèle rien d'inhabituel dans le campement désert. « Éviter ce chemin nous oblige à faire un long détour pour rejoindre la grand-route, plus loin dans les montagnes, dit-il en contemplant pensivement les escarpements qui se perdent dans le crépuscule. Même si nous ne nous perdons pas, nous aurons de la chance d'atteindre Tahou avant la nuit. » Si vous décidez d'éviter le campement et de faire le détour, rendez-vous au [335](#). Si vous préférez traverser la passe au galop malgré les risques d'embuscade, rendez-vous au [92](#).

161

Fort de votre expérience précédente, vous ne tentez pas de ramasser cet étrange objet. Cela ne vous empêche pas d'examiner de plus près les signes compliqués qui l'ornent. Il s'agit d'une équation mathématique dont vous parvenez à calculer le résultat: [320](#). (Notez ce nombre dans la marge de votre *Feuille d'Aventure*, car il pourra se révéler utile par la suite.) Rendez-vous ensuite au [130](#).

162

Vous vous retrouvez de nouveau face à face avec le sergent Poussant un juron, il vous frappe au visage avec le pommeau de son épée, vous laissant étourdi, la joue en sang : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. On vous jette ensuite dans votre cellule et quatre gardes armés sont placés devant votre porte avec l'ordre de vous abattre si vous tentez une autre évasion. Rendez-vous au [227](#).

163

Déduisez de votre *Feuille d'Aventure* le nombre de Pièces d'Or (ou de Croissants) que vous voulez offrir aux pauvres villageois. Si vous leur donnez 3 Pièces d'Or (12 Croissants) ou plus, rendez-vous au [28](#). Si vous leur en donnez moins, rendez-vous au [235](#).

164

Vous reconnaissez immédiatement Sogh, le voleur qui vous avait aidé à vous évader de la tour de la Porte Sud. « Salut à toi, Homme du Nord, vous dit-il, un large sourire éclairant son visage fureteur. Il était dit que nous devions nous rencontrer à nouveau. Qu'est-ce qui t'amène donc ici, à la taverne de la Monnaie Pourpre ? » Vous n'avez même pas le temps de répondre que la porte s'ouvre à toute volée, laissant passer six gardes sénatoriaux armés jusqu'aux dents. Croyant à une rafle, chose plutôt courante à la Monnaie Pourpre, les clients lâchent leurs verres et se précipitent vers la porte ouverte pour tenter d'échapper à l'arrestation. Sogh agrippe votre manche en désignant un sombre passage voûté. « C'est l'heure de partir, souffle-t-il. Suis-moi. » Rendez-vous au [135](#).

165

Saisi d'une crainte respectueuse, Sogh fixe son regard sur le garde avant de le reporter sur vous. « Comment as-tu fait cela ? » demande-t-il d'un air abasourdi. « Pas le temps de t'expliquer », répondez-vous en vous extrayant avec difficulté de votre cachette pour vous approcher du garde évanoui. Rendez-vous au [177](#).

166

En vous approchant, vous reconnaissez la monstrueuse silhouette tapie dans l'ombre. C'est une Goule semblable à celles que vous avez rencontrées près du lac, mais celle-ci semble vraiment avoir perdu toute trace d'humanité. Sa tête enflée penche étrangement sur son corps atrophié, et de sa bouche s'écoule un venin noir et gluant. Elle lève une main décharnée et

projette un tourbillon de brouillard vers vous, mais vos pouvoirs psychiques dispersent le nuage maléfaisant. Poussant un cri de rage, La Goule s'élançe vers vous comme une furie, cherchant à atteindre votre gorge avec une pointe de métal rouillé qu'elle tient à la main.

GOULE PSYCHIQUE HABILITÉ: 20 ENDURANCE: 30

Votre maîtrise des pouvoirs psychiques vous permet de gagner 2 points d'HABILITÉ pour toute la durée du combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [87](#).

167

Seules la rapidité de vos réactions et votre maîtrise Kaï vous permettent de ne pas vous faire repérer par la cavalerie. Utilisant votre Contrôle Animal, vous calmez votre cheval terrorisé tout en repoussant le gros mais inoffensif serpent enroulé autour de ses membres antérieurs. Quelques minutes plus tard, la troupe de cavaliers passe près de vous sans même vous voir. Rendez-vous au [213](#).

168

Un chariot découvert, tiré par deux chevaux terrifiés file à vive allure sur la route qui longe les remparts de la ville. Debout près du cocher se tient le capitaine de la garde sénatoriale. Sa chevelure épaisse et noire claqué au vent, telles les ailes d'un aigle, tandis qu'il réclame désespérément des renforts à la Porte Nord. Si vous décidez de l'aider et de sauter dans son chariot, rendez-vous au [108](#). Si vous préférez ignorer ses appels à l'aide, rendez-vous au [286](#).

169

Dans une formidable enlevée, votre monture s'envole au-dessus du cadavre du Leekharn des Cavernes, les sens affolés par l'odeur acide du sang de la créature. Le cheval de Banedon vous talonne, alors que vous galopez à travers le passage souterrain sans

prendre garde aux nombreux obstacles qui barrent votre route. Soudain, l'atmosphère suffocante de la galerie fait place à la brise fraîche du soir et vous débouchez à l'air libre : vous êtes sauvés ! Du haut d'une colline boisée, vous apercevez un petit village du nom de Varta, niché à l'orée de la plaine de Tahou. Cette dernière, depuis longtemps consacrée à la culture du blé, offre l'aspect d'un potager luxuriant, large de près de trois kilomètres. Des fermes parsèment les champs jusqu'aux douves qui encerclent la capitale. Le village, quant à lui, est désert : tous les hommes se sont réfugiés dans l'enceinte de la ville, tandis que les femmes et les enfants sont partis depuis longtemps déjà vers le sud et la sécurité de Navasari. En traversant le village fantôme pour descendre vers la plaine, vous apercevez l'antique cité pour la première fois et cette vue vous emplit d'une crainte respectueuse. Rendez-vous au [100](#).

170

Alors que vous enjambez les cadavres en vous hâtant vers la sortie, la porte s'ouvre à toute volée, laissant entrer un escadron de gardes de la Porte Sud, appelés à la rescousse par l'aubergiste. Les soldats sont tous armés d'arbalètes qu'ils pointent sur vous. « Rendez-vous, Hommes du Nord ! ordonne le capitaine. Vous êtes perdus. » Vous balayez la pièce du regard, à la recherche d'une issue, mais elles sont toutes barrées. A regret, vous levez tous deux les mains en signe de reddition et les soldats vous ramènent à la Porte Sud. Puisqu'il est magicien, Banedon est interrogé dans un autre endroit de la ville, tandis que vous êtes emprisonné dans la plus haute cellule de la tour. Marquez d'une croix tous les Objets Spéciaux, les objets de votre Sac à Dos et les Armes figurant sur votre *Feuille d'Aventure*, pour indiquer qu'ils ne sont plus en votre possession. Vous ne pourrez les utiliser que si vous les retrouvez plus tard au cours de votre aventure. Rendez-vous au [134](#).

171

Votre trait siffle à travers la pièce et s'écrase, sans causer de dommage, contre la peau caparaçonnée de la créature la plus proche. L'étrange conversation s'interrompt brutalement, tandis que les reptiles fixent sur vous des regards apeurés. Ils saisissent l'œuf en le protégeant de leurs mains palmées et s'enfuient par l'escalier de leur démarche ondulante. Vous vous précipitez à leur poursuite et vous arrêtez en haut des marches pour scruter l'obscurité, mais en vain. Si vous possédez une Sphère de Feu de Kalte, une Lanterne, ou une Torche et un Briquet d'Amadou, rendez-vous au [33](#). Si vous possédez une Graine de Feu, vous pouvez la lancer dans la cage d'escalier ; rendez-vous dans ce cas au [106](#). Si vous décidez de dégainer une arme de poing et de descendre dans le noir, rendez-vous au [224](#).

172

Utilisant la pointe de votre épée pour ne pas avoir à toucher les cadavres puants, vous ouvrez les sacoches accrochées à leurs épaules. Elles sont emplies de toutes sortes d'objets volés dans le village. En étalant leur contenu sur le sol, vous découvrez :

6 Repas

1 Poignard (Armes)

1 Glaive (Armes)

1 Chandelier en argent

1 Lanterne

1 Sifflet de cuivre

1 Couverture

1 Gobelet en argent

1 Veste en soie

1 Torche

I Carafe en cristal

Il s'agit, pour la plupart, d'objets à ranger dans votre Sac à Dos. Si vous désirez en garder quelques-uns, n'oubliez pas de modifier votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Vous remontez ensuite sur votre cheval et emboîtez le pas à Banedon qui sort maintenant du village. Rendez-vous au [63](#).

173

En arrivant au dernier échelon, vous constatez avec effroi que l'échelle de corde se termine bien avant le sol : vous n'avez plus que le vide sous vos pieds. Vous scrutez en vain les ténèbres pour tenter d'évaluer la distance qui vous sépare du fond. A votre gauche, vous apercevez vaguement les contours d'une corniche qui se trouve à plus de vingt mètres de vous. Si vous possédez une Corde, rendez-vous au [7](#). Si vous désirez lancer quelque chose dans le vide afin d'estimer la profondeur, rendez-vous au [261](#). Si vous décidez de vous balancer sur l'échelle de corde, de façon à pouvoir sauter sur la corniche, rendez-vous au [38](#).

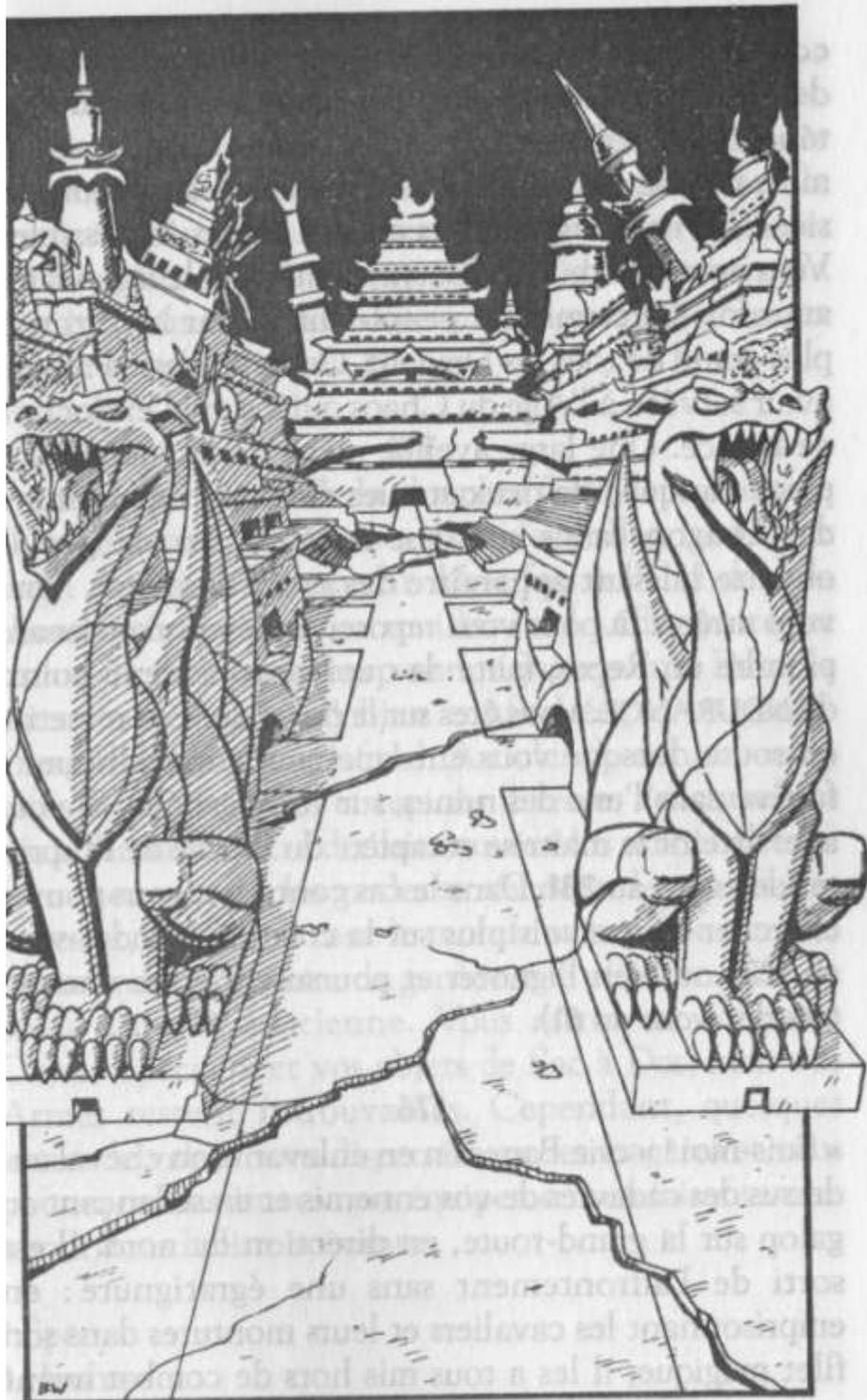
174

Les autres soldats, pétrifiés au milieu de la foule qui encombre la salle, vous regardent avec une crainte mêlée de respect. Malgré leur habileté au combat dont ils tirent une légitime fierté, aucun d'eux n'ose affronter celui qui a défait les Mercenaires Deldeniens avec une telle virtuosité. Vous enjambez les cadavres et vous vous hâtez vers la porte, mais celle-ci s'ouvre à toute volée, laissant entrer un escadron de gardes de la Porte Sud, appelés à la rescousse par l'aubergiste. Ils sont tous armés d'arbalètes qu'ils pointent sur vous. Toute résistance serait vaine et vous levez tous deux les mains en signe de reddition. Vous retournez à la tour de la Porte Sud sous bonne escorte. En raison de sa qualité de magicien, Banedon est emmené dans un autre quartier de la ville pour y être interrogé ; quant à vous, vous êtes emprisonné tout en haut de la tour. Marquez d'une croix tous les

Objets Spéciaux, les objets de Sac à Dos et les Armes figurant sur votre *Feuille d'Aventure*, pour indiquer qu'ils ne sont plus en votre possession. Vous ne pourrez les réutiliser et gommer les croix que si vous parvenez à les retrouver plus tard au cours de votre aventure. Rendez-vous au [134](#).

175

L'escalade vers la voûte, en haut de l'escalier monumental, s'avère lente et difficile. Chaque marche est aussi haute qu'un jeune arbre et la pierre noire et lisse offre peu de prise. Plusieurs heures s'écoulaient avant que vous n'atteigniez le sommet d'où vous découvriez une vue époustouflante. Les rues et les constructions d'une civilisation oubliée s'étendent devant vous à perte de vue, disparaissant dans les ténèbres d'un abîme titanesque. Tours et ziggourats aux murs lézardés se sont lentement affaissées au cours des siècles, s'inclinant parfois en des angles impossibles. Vous voici au cœur de Zaaryx, la métropole légendaire, autrefois berceau d'un peuple dirigé par Nyxator, le plus grand de tous les Dragons. Cette cité est la seule à avoir survécu à l'Age du Chaos qui a suivi l'extinction de la race. Une large avenue mène de la voûte à une place flanquée de deux statues massives représentant des Dragons assis sur leur arrière-train, la gueule ouverte laissant apparaître des crocs de pierre. Vous vous arrêtez là pour vous reposer et devez maintenant prendre un Repas, faute de quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous êtes sur le point de vous remettre en route, lorsque vous entr'apercevez une silhouette furtive dans l'une des ruines, sur votre gauche. Si vous avez atteint la maîtrise complète du Cercle de l'Esprit, rendez-vous au [281](#). Dans le cas contraire, vous pouvez chercher à en savoir plus sur la créature (rendez-vous au [122](#)) ou bien l'ignorer et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [61](#)).



175 Vous voici au cœur de Zaaryx, la métropole
légendaire.

« Suis-moi ! » crie Banedon en enlevant son cheval au-dessus des cadavres de vos ennemis et en se lançant au galop sur la grand-route, en direction du nord. Il est sorti de l'affrontement sans une égratignure : en emprisonnant les cavaliers et leurs montures dans son filet magique, il les a tous mis hors de combat avant même qu'ils aient le temps de s'en prendre à lui. Le sergent et le reste de ses hommes vous prennent en chasse. Il vous est cependant facile de les distancer et le sergent donne finalement l'ordre de cesser la poursuite pour retourner vers les mégalithes et libérer ses hommes. Ce n'est que lorsqu'ils disparaissent derrière vous à l'horizon que vous mettez vos chevaux au pas. Rendez-vous au [213](#).

Vous arrachez la clé de la chambre forte de la ceinture du garde inanimé pour courir vers les grilles, tandis que Sogh récupère son argent. Une fois à l'abri dans la chambre forte, vous verrouillez les lourdes portes et commencez à chercher votre équipement. Dans la pièce, toutes sortes d'objets confisqués par les gardes s'empilent jusqu'au plafond. Articles de contrebande, saisis à la Porte Sud, et rapines diverses s'accumulent ici, attendant d'être détruits ou vendus aux enchères. La rumeur dit que les gardes se réservent les meilleures prises et, d'ailleurs, tout le monde sait que le rang de commandant de poste de garde est le plus convoité de toute l'armée anarienne. Vous retrouvez tous vos Objets Spéciaux et vos objets de Sac à Dos, mais vos Armes restent introuvables. Cependant, quelques armes de valeur sont dispersées sur les étagères et vous pouvez reconstituer votre équipement en faisant votre choix dans la liste suivante :

1 Épée 1 Hache

1 Arc

1 Carquois 6 Flèches 1 Glaive

1 Marteau de guerre

Sogh, quant à lui, s'affaire à fouiller dans des monceaux de bijoux d'argent et de pierres précieuses, empochant les morceaux de choix et rejetant le reste. Soudain, il découvre une chevalière en diamant et obsidienne et soupire d'aise : « Ah, je savais bien qu'elle était ici, dit-il en la glissant dans son pantalon pour plus de sécurité. Viens, maintenant que nous avons ce que nous voulions, nous ferions mieux de partir avant qu'on découvre le corps des gardes. » Il vous fait signe de l'aider à repousser une table, puis il entreprend de sonder le mur avec le manche d'un poignard. Deux minutes plus tard, après avoir testé chaque brique sur plus d'un mètre carré, il commence à présenter des signes de nervosité. Vous balayez la surface du regard, mais votre sixième sens vous attire vers une brique située à un autre endroit du mur. Vous vous en approchez et la frappez légèrement du bout du pied ; un panneau coulisse sur le côté, révélant le passage secret. « Comment as-tu... bégaie Sogh, les yeux ronds. - Un coup de chance », répondez-vous modestement en entrant dans le sombre tunnel. Sogh vous emboîte le pas et le panneau se remet en place au moment même où une patrouille de gardes enfonce la porte de la chambre forte. Gomez les croix de votre *Feuille d'Aventure* pour indiquer que vous avez retrouvé tous vos objets, et n'oubliez pas de modifier la liste de vos Armes. Rendez-vous au [197](#).

178

« Pour quelqu'un d'initié à l'art de la magie, votre sens de l'orientation laisse plutôt à désirer ! » se moque le commandant. Il signale à ses hommes postés sur les remparts de se tenir prêts, et vous levez les mains en signe de reddition, car toute résistance serait vaine. Rendez-vous au [312](#).

Vous atteignez la Porte Ouest et enjambez les marches jonchées de cadavres pour monter jusqu'aux remparts. De ce côté de la ville, le brouillard est moins dense et vous pouvez voir les régiments de Drakkarims s'avancer jusqu'à la grande douve. Derrière eux, de lourdes machines de guerre ont été regroupées pour bombarder les murs de la ville avec des fûts d'huile bouillante et de métal fondu. La cavalerie attend en réserve, tandis que les tours d'assaut et les catapultes sont lentement acheminées par des Ghorkas et des Zulls trapus et musclés. Au pied du mur, une unité de spécialistes Saloniens est occupée à réparer les dommages infligés à l'un des ponts qu'ils ont construit pendant la nuit. Il ne leur reste plus qu'une planche à poser pour achever la réparation et permettre à une troupe d'assaut de Drakkarims d'atteindre la Porte Ouest. Vous apercevez un soldat en train de ramper jusqu'à l'extrémité du pont et lever un grand bouclier pour protéger l'homme chargé de fixer la dernière planche. Si vous possédez un Arc et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [99](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [249](#).

Elle frappe bruyamment à la porte de la cabane de son poing décharné. De l'intérieur s'élève une voix cassée qui vous prie d'entrer, et la vieille femme vous tire impatientement par la manche, vous entraînant derrière elle dans l'ancre puant. Vous y découvrez un vieillard revêtu de plumes des pieds à la tête ; il est assis sur une paille, au milieu d'un tas d'os de poulet. Son nez long et pointu surplombe une barbe grise et clairsemée qui lui remonte jusque sous les yeux, qu'il a cernés et injectés de sang. La vieille femme s'agenouille à côté de lui et lui murmure quelques mots à l'oreille avant de s'incliner et de quitter la pièce. La porte s'est à peine refermée sur elle que le sorcier ferme les yeux, saisit une poignée d'os et les lance en l'air en laissant échapper des sons semblables à des cris d'oies effrayées. Après une bonne minute d'incantations accompagnées de nombreux



180 Vous découvrez un vieillard revêtu de plumes
des pieds à la tête.

gestes de la main, le vieillard ouvre les yeux et contemple les os éparpillés à ses pieds, sur le sol en terre battue. « Tu as beaucoup d'ennemis. Homme du Nord, dit-il en traçant des signes incompréhensibles autour des os, des ennemis très puissants. Ils feront tout pour t'empêcher de suivre la voie que tu t'es tracée, car cette voie conduit à leur destruction. L'un d'entre eux se prétendra ton ami, mais il ne faut pas lui accorder ta confiance, car il porte la trahison en son cœur. » Le vieil homme ferme alors les yeux et baisse la tête, comme s'il était soudain tombé dans une profonde transe. Vous tentez en vain de le réveiller, puis vous décidez de repartir. Cette rencontre vous laisse perplexe, mais après avoir rejoint Banedon, vous vous hâtez d'oublier l'incident et décidez de reprendre la route sans plus attendre. Rendez-vous au [52](#).

181

Votre pouls s'accélère lorsque vous plongez votre regard dans le gouffre noir qui vous attend. Vous n'apercevez ni mur ni plafond, et le vent violent qui siffle dans l'obscurité évoque un vide infini. Une échelle de corde est fixée sur le seuil et disparaît plus bas dans les ténèbres. Si vous souhaitez remonter l'échelle jusqu'à vous afin de pouvoir évaluer la profondeur du gouffre, rendez-vous au [153](#). Si vous préférez descendre par l'échelle, rendez-vous au [231](#).

182

Le filet s'enroule autour de vos jambes et vous fait tomber au moment même où vous atteignez l'escalier. La chute, inévitable, vous entraîne dans un cri de rage et de peur jusqu'en bas des marches de pierre, où vous vous recroquevillez sur vous-même : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Trois soldats vous attendent, armés d'épaisses massues dont ils espèrent bien pouvoir vous assommer. « Attrapons-le ! » crient-ils en se précipitant pour vous frapper avant que vous ayez pu vous dégager.

GARDES SÉNATORIAUX HABILITÉ: 28 ENDURANCE: 32

En raison de votre chute et du filet qui vous ligote, vous ne pouvez utiliser ni Armes ni Objets Spéciaux au cours des quatre premiers Assauts. Étant désarmé, n'oubliez pas de réduire votre HABILITÉ en conséquence. Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [90](#).

183

Vous bandez votre arc et vous décochez une flèche sur le cavalier qui s'approche par la gauche. Le trait lui crève un œil et la repoussante créature, déséquilibrée, tombe de sa selle. Les Loups Maudits qui la suivaient trébuchent sur elle et jettent violemment à terre deux autres cavaliers. Votre habileté à l'arc vous a donné les quelques secondes indispensables à votre fuite. Banedon vous dépasse au triple galop, les pans de sa tunique flottant derrière lui telles deux grandes ailes bleues. Vous piquez des deux à sa suite, les oreilles encore pleines de cris perçants des Gloks. Rendez-vous au [293](#).

184

L'arc à la main, vous vous accroupissez dans l'entrebâillement de la porte et décochez deux flèches à la suite. Elles atteignent leur but avec une précision mortelle, crevant l'œil des deux reptiles qui passent de vie à trépas sans même s'en rendre compte. Ils entraînent dans leur chute le cylindre de cristal qui se brise en une explosion assourdissante. Les débris enflammés vous contraignent à vous couvrir le visage de votre cape et à traverser, tête baissée, les flammes et les volutes de fumée pour gagner un endroit plus respirable du couloir. Rendez-vous au [241](#).

185

Au bout du couloir, une volée de marches descend jusqu'à une porte de cellule restée ouverte. Vous vous glissez furtivement dans l'embrasure et découvrez un homme enchaîné au mur. Son corps est sec et noueux, ses cheveux sont noirs comme les ailes

d'un corbeau et il porte une moustache dont il a natté les extrémités à la façon des hommes de Slovie. Il semble endormi ou inconscient. Vous pénétrez dans la pièce et vous dirigez rapidement et sans bruit vers un escalier, près du mur du fond, mais cela suffit à réveiller le prisonnier. « Arrête-toi, Homme du Nord, siffle-t-il. Tu n'as aucune chance de t'en tirer par là. Détache-moi et je te montrerai le chemin pour sortir d'ici. » Quelques secondes vous suffisent pour réfléchir à cette offre, que vous décidez finalement d'abandonner, préférant vous fier à votre seul instinct Kai. Vous secouez donc la tête en signe de dénégation et vous apprêtez à repartir. Mais l'homme est astucieux et réussit à vous faire changer d'avis. Rendez-vous au [316](#).

186

Les os pourrissants sont encore pris dans les restes dépenaillés d'une culotte et d'une tunique de cuir bleu. Les deux fémurs sont brisés, ainsi que la boîte crânienne et la colonne vertébrale, laissant supposer que le malheureux a fait une chute mortelle. Vous ne trouvez aucune arme sur lui, et son sac à dos et sa musette sont tous deux vides, comme s'ils avaient été pillés. Vous examinez la main droite du cadavre, mais elle ne porte aucune bague... Il ne s'agit donc pas du fils de Maghana. Après vous être assuré qu'aucun détail n'a échappé à votre inspection, vous délaissez le corps pour fouiller la pièce. Rendez-vous au [51](#).

187

Peu à peu, la piste se rétrécit, puis finit par disparaître ; vous chevauchez désormais dans un océan de blés verts. Vous soutenez votre allure pendant plus d'une heure, au bout de laquelle vous apercevez un pâle scintillement à l'horizon. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, et si vous avez atteint au minimum le rang de Maître Principal, rendez-vous au [140](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [74](#).

188

Le pouvoir magique de la Bague augmente la force psychique que vous dirigez contre le Zakhan. Grâce à elle, vous parvenez à parasiter le contrôle qu'il exerce sur la Sphère de la Mort et à pénétrer son écran protecteur avec une arme ordinaire.

ZAKHAN KIMAH HABILITÉ: 34 ENDURANCE: 40

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [350](#).

189

Vous vous couvrez le visage avec un pan de votre cape, puis vous vous avancez courageusement vers les deux soldats. « J'ai besoin de renseignements, leur dites-vous en masquant votre accent du Nord de votre mieux, et je suis sûr que vous pourrez m'aider. » « Peut-être que oui... si vous y mettez le prix », répond l'un des deux hommes en se caressant la barbe et fronçant les sourcils d'un air malin. Si vous désirez acheter les soldats avec des Croissants, rendez-vous au [253](#). Si vous préférez leur donner des Pièces d'Or, rendez-vous au [319](#). Si vous décidez de quitter la caserne et de retourner sur vos pas le long de la rue du Mur de l'Orient, rendez-vous au [278](#). Si vous voulez continuer votre chemin vers l'est, rendez-vous au [284](#).

190

Il n'y a que peu d'objets intéressants dans la cabane. Vous en découvrez quelques-uns, qui sont tous des objets de Sac à Dos :

1 Corde

1 Lanterne

1 Couverture

1 Peigne

Vous pouvez garder n'importe lequel de ces objets, mais n'oubliez pas de modifier votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Banedon vous rappelle que la nuit tombe rapidement et vous reprenez la route sans plus tarder. Rendez-vous au [123](#).

191

Vous tentez de vous jeter sur le côté, mais le brouillard s'enroule autour de vous comme un serpent. Une chaleur intense vous brûle le corps, comme si vous étiez plongé au cœur d'un métal chauffé à blanc, et votre esprit est envahi par des images surnaturelles et terrifiantes : vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Certaine de vous avoir réduit à sa merci, la Goule s'avance avec raideur. Vous luttez pour vous débarrasser des visions de cauchemar qui vous obsèdent, tandis que la créature lève le bras pour vous achever avec une pique de métal rouillé.

GOULE PSYCHIQUE HABILITÉ: 20 ENDURANCE: 30

En raison de la puissance de l'attaque psychique dont vous êtes l'objet, réduisez votre total d'HABILITÉ de 4 points pour toute la durée du combat. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [87](#).

192

« Ne le lâchez pas ! » ordonne l'officier, alors que ses hommes vous agrippent par votre cape et par votre tunique. « Les gardes de la Porte Sud l'attendent avec impatience. On dirait qu'ils t'en veulent, là-bas, Homme du Nord. » Vous revenez sur vos pas le long de la rue du Mur de l'Orient sous bonne escorte. Quelques minutes plus tard, vous atteignez la tour et l'officier vous remet entre les griffes des gardes. Rendez-vous au [162](#).

193

La cavalerie s'approche lentement : les visages des soldats sont graves sous la visière de leurs heaumes. Sur un signe du sergent qui les dirige, les hommes changent de formation et se déploient en cercle autour de vous. « Qu'avez-vous à faire ici ? lance le sergent. Pourquoi vous dirigez-vous vers Tahou ? » Au début, vous doutez de leur identité, mais votre sixième sens Kaï vous confirme qu'il s'agit bien d'un détachement de la cavalerie anarienne. Si vous souhaitez donner au sergent la véritable raison de votre voyage à Tahou, rendez-vous au [279](#). Si vous possédez une Invitation et que vous désiriez la lui montrer, rendez-vous au [136](#). Si vous voulez lui demander de quel droit il s'oppose à votre voyage dans la capitale, rendez-vous au [343](#).

194

La flamme s'allume en vacillant, illuminant le passage jonché de détritrus. Soudain, une ombre mouvante dans le lointain trahit la présence du voleur qui s'engouffre précipitamment dans un vaste bâtiment de trois étages. Si vous désirez le suivre, rendez-vous au [217](#). Si vous préférez abandonner la poursuite, vous retournez dans la rue du Ruisseau et continuez votre chemin ; rendez-vous au [334](#).

195

Dans un geste désespéré, vous lancez les bras en avant pour tenter de saisir l'échelle de corde, mais vos doigts, complètement engourdis par le froid, ne se referment que sur le vide. Avec un cri de terreur, vous basculez dans l'abîme. Votre cri résonne encore dans les ténèbres, longtemps après que vous vous êtes écrasé, trois cents mètres plus bas, sur une avenue froide et humide de Zaaryx. Votre quête et votre vie s'achèvent ici.

196

Les gardes vous contemplent avec méfiance. Ils vous ordonnent de mettre pied à terre, et l'un d'eux court chercher le commandant du poste. Quelques minutes plus tard, le visage de l'officier, marqué par de nombreuses nuits sans sommeil, se profile dans l'embrasement de la porte. Son regard las se pose sur vous. « Alors, ainsi vous voulez vous battre pour Tahou, c'est bien cela ? lance-t-il d'un air sarcastique. Mais comment savoir si vous n'êtes pas des espions ou des saboteurs ? » Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, rendez-vous au [42](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [109](#).

197

Le passage sombre est très étroit, et vous êtes contraint de vous y engager de profil. Pour couronner le tout, le sol est parsemé de grosses pierres sur lesquelles vous vous blessez les jambes et qui ralentissent considérablement votre progression. Si vous possédez une Sphère de Feu de Kalte, une Lanterne, ou une Torche et un Briquet d'Amadou, rendez-vous au [14](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [327](#).

198

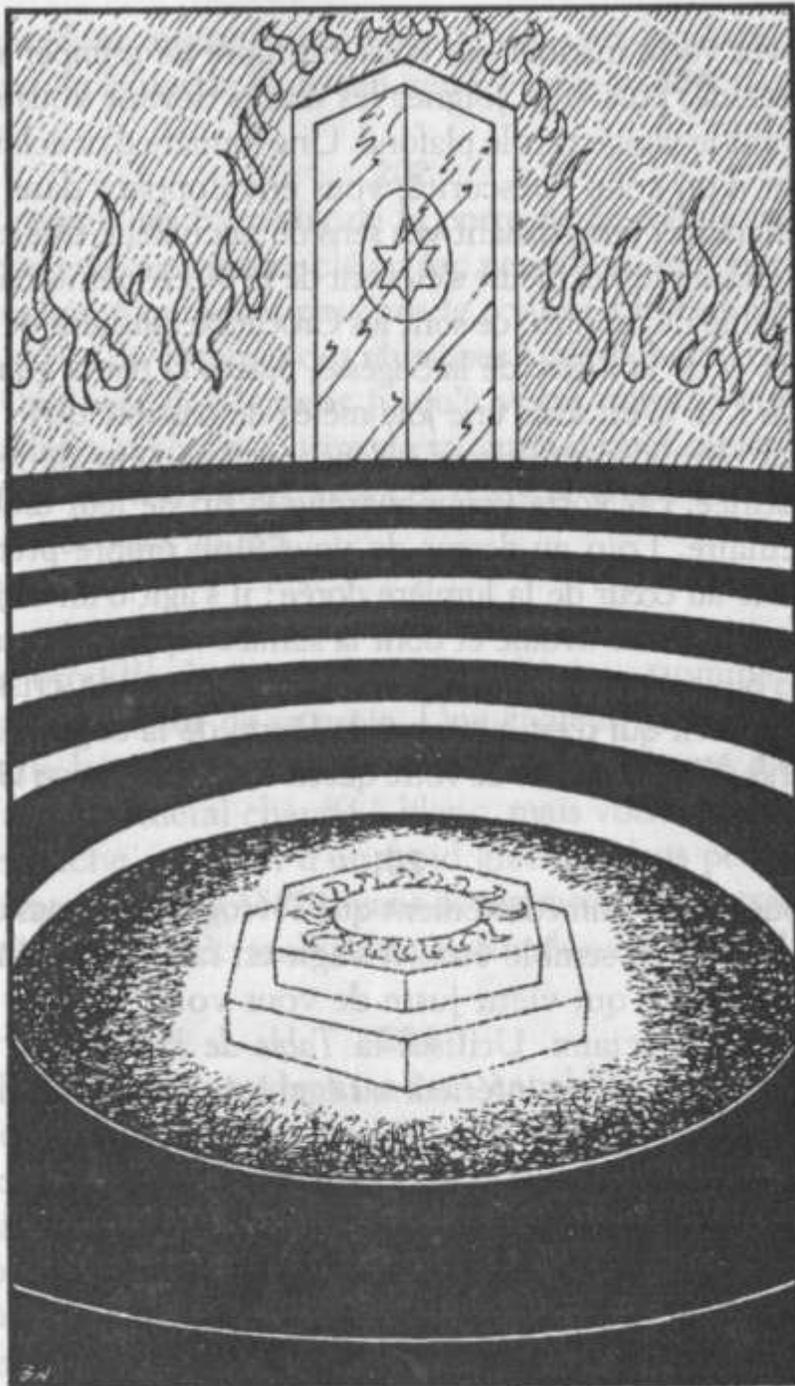
Votre flèche transperce la gorge du soldat, lequel bascule dans la douve. Pris de panique, son compagnon laisse tomber son bouclier et traverse le pont en courant pour rejoindre les Drakkarims. Ces derniers, dégoûtés par sa lâcheté, le tuent froidement en guise d'avertissement pour les autres Saloniens. Votre habileté a permis aux défenseurs de la Porte Ouest de gagner quelques précieuses minutes pour combler les brèches. Vous vous apprêtez à les aider, lorsqu'une nouvelle menace se précise du côté nord. Rendez-vous au [249](#).

199

Grâce à votre Intuition, vous sentez sans l'ombre d'un doute que le village abrite des ennemis. Si vous voulez savoir qui sont ces ennemis, rendez-vous au [103](#). Si vous préférez tenir compte de l'avertissement silencieux de vos sens et rebrousser chemin, rendez-vous au [111](#).

200

Vous suivez l'étrange créature le long de galeries et de passages tortueux, de volées de marches et de pièces somptueuses sur lesquelles nul autre que vous n'a jamais posé les yeux. La splendeur de l'antique cité vous plonge dans une admiration sans bornes pour le peuple qui vivait autrefois en ces lieux. Vous marchez ainsi pendant de longues heures, jusqu'à ce que vous arriviez dans une pièce circulaire de pierre rouge. De larges marches descendent en gradins jusqu'au centre de la pièce, où trône une estrade de pierre. A votre approche, celle-ci se met à palpiter d'une lumière cramoisie. Des vagues lumineuses et argentées irradient les gradins tandis qu'un doux chant retentit dans les hauteurs de la pièce. Vous suivez votre instinct qui vous murmure de grimper sur l'estrade, puis vous joignez les mains devant vous en levant le visage vers le plafond. Une lumière d'or éclaire tout d'un coup l'obscurité, vous enveloppant dans sa brillance et étourdissant vos sens de sa chaleur. Des cris de crainte respectueuse s'élèvent de la pièce maintenant envahie de reptiles : ce sont les Crocaryx, gardiens de la Cité et de la Pierre de la Sagesse, placés là par le grand dieu Kaiï. C'est avec une joie mêlée de tristesse qu'ils se sont réunis pour assister à l'accomplissement de leur destinée, car votre venue marque la fin de leur tâche séculaire. Loin au-dessus de vous, une ombre prend forme au cœur de la lumière dorée : il s'agit d'un objet noir, de forme ovoïde et dont la surface rappelle le cuir. Il s'ouvre lentement et révèle une sphère de cristal scintillant qui n'est autre que la Pierre de la Sagesse de Tahou, l'objet même de votre quête. Rendez-vous au [150](#).



200 *De larges marches descendent en gradins
jusqu'au centre de la pièce,
où trône une estrade de pierre.*

201

Vous sentez immédiatement que l'ivrogne n'est pas du tout ce qu'il semble être. Il s'agit en fait d'un habile détrousseur qui vient juste de vous voler un de vos Objets Spéciaux. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à 4, l'objet volé est le premier de votre liste. S'il est supérieur ou égal à 5, c'est le deuxième objet de la liste qui vous a été dérobé. Si vous ne possédez qu'un seul, ou aucun Objet Spécial, le larron vous a alors volé le premier objet de la liste détaillant le contenu de votre Sac à Dos. Si vous voulez poursuivre votre voleur afin de récupérer votre bien, rendez-vous au [62](#). Si vous préférez oublier l'incident et continuer votre route vers la place, au bout de la rue du Ruisseau, rendez-vous au [334](#).

202

A travers les barreaux de la porte de la cellule, vous apercevez une grosse clé en fer, pendue au mur par un crochet, à quelques pas dans le couloir. Grâce à votre maîtrise du Nexus, vous réussissez à décrocher la clé et à l'amener doucement jusqu'à votre main. Vous la saisissez avec un sourire de triomphe, vous ouvrez la porte et vous vous avancez dans le couloir désert. Rendez-vous au [185](#).

203

Le brouillard s'enroule autour de vous comme un python autour de sa proie. Une chaleur intense vous brûle le corps, comme si vous étiez enveloppé d'une spirale de métal chauffé à blanc, mais votre esprit, en revanche, est saisi d'un froid glacial. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE avant de repousser cette attaque grâce à votre Écran Psychique. Rendez-vous au [301](#).

204

Ni vous ni les paysans n'êtes capables de résoudre l'énigme de Khmar et vous perdez tous vos enjeux (n'oubliez pas de modifier votre *Feuille d'Aventure* en conséquence). Cependant, Khmar,

pour le plaisir du jeu, vous offre une chance de regagner ce que vous venez de perdre en vous proposant de résoudre une seconde énigme. « Voici Juno, mon fils cadet, dit-il en caressant la tête du jeune garçon. Je suis maintenant quatre fois plus vieux que lui, mais dans vingt ans, je n'aurai plus que le double de son âge. Quel est aujourd'hui mon âge et celui de mon fils ? » Si vous pensez avoir trouvé les bonnes réponses, faites-en le total et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ne trouvez pas la solution, rendez-vous au [302](#).

205

« Des troupes seront postées nuit et jour autour du Gouffre pour vous prêter main forte lorsque vous voudrez quitter Zaaryx, vous dit le Sénateur Zilaris tout en vous aidant à grimper dans la nacelle qui vous descendra autour du puits. Vous n'aurez qu'à tirer trois coups secs sur la corde, c'est le signal. » Le Sénateur Chil s'approche alors pour vous avertir que tout est prêt et que la descente peut commencer. « Bonne chance, Loup Solitaire. J'espère que je serai là pour assister à votre retour triomphal et que vous voudrez bien, alors, me considérer comme votre ami. » La nacelle glisse et se balance au-dessus du puits. Vous fixez l'abîme ténébreux et votre pouls s'accélère ; un vent humide et froid vous enveloppe en sifflant et assaille vos narines d'une écoeurante puanteur. D'un signe de la main vous faites savoir que vous êtes prêt et la nacelle amorçe doucement sa descente. Rendez-vous au [226](#).

206

Une bonne minute se passe avant que le personnage se décide à sortir de sa cachette. Il s'agit d'un vieil homme voûté, vêtu de haillons, portant de longs cheveux gris, et dont le visage ridé reflète une vie de misère. Deux yeux voilés par la cataracte se posent sur vous du fond du trou obscur et poussiéreux. « Prenez ce que vous voulez, mais épargnez ma misérable vie », bégaie-t-il d'une voie tremblante. « Vous n'avez rien à craindre de moi, vieil homme, répondez-vous. Laissez-moi donc vous aider à sortir de

là. » Sur ces mots, vous saisissez ses bras décharnés et le soulevez comme une plume, car il ne pèse guère plus qu'un jeune enfant. Le vieillard se dirige ensuite en clopinant vers la cheminée pour tourner sa soupe à l'aide d'une cuillère de bois qu'il porte attachée autour du cou par une lanière. Il vous offre un peu de son écœurant brouet, mais vous refusez poliment. Si vous avez un Repas dans votre Sac à Dos et si vous désirez le lui offrir, rendez-vous au [271](#). Si vous ne possédez pas de Repas, ou si vous ne voulez pas lui en donner, vous quittez la cabane pour continuer votre route ; rendez-vous au [123](#).



207

Derrière vous, un bruit inattendu détourne votre attention de la porte. Des profondeurs d'une galerie, vous entendez approcher une gigantesque créature qui laboure le sol de ses pattes griffues. Instinctivement, vous saisissez une arme et vous vous adossez contre le mur. Un frisson d'horreur vous parcourt lorsque le monstre apparaît. Une tête horrible, aussi grande que le corps d'un cheval, et munie de crocs acérés et recourbés vers le bas, sort de l'obscurité. Des plaques d'écaillés couvrent son long cou et son corps, et un duvet plumeteux s'échappe du jabot écarlate qui pend sous sa gorge. Ses yeux verts et globuleux se fixent sur vous en un regard affamé. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [336](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [67](#).

208

D'un geste négligent de la main, Chiban fait apparaître une plume et un parchemin. Il commence à dicter une demande d'audience et la plume trace les mots toute seule, comme guidée par une main invisible. Une fois rédigée, la missive est transmise par un messenger à l'Anarium, où les membres du Conseil gouvernemental se sont réunis en assemblée extraordinaire, sur

la demande même du Président. En moins d'une heure, le messenger revient, porteur de la réponse. « Le Président accepte de vous entendre, Loup Solitaire », annonce le vieux magicien en examinant le document. Banedon vous félicite chaleureusement et vous sentez votre confiance revenir, mais Chiban semble un peu déçu. « J'espérais qu'il vous accorderait une audience privée, explique-t-il, mais étant donné la situation actuelle, je pense que nous ne pouvons pas en demander plus. Vous devez comparaître devant le Sénat ce soir même et exposer les raisons pour lesquelles vous désirez pénétrer dans le Gouffre de Tahou. Votre requête sera ensuite étudiée et mise au vote. Vous ne pourrez entrer dans le Gouffre que si le Sénat vous donne son accord. Dans le cas contraire, il vous sera impossible de faire appel, car la décision est irrévocable. » Il vous remet le rouleau de parchemin et fait venir sa calèche personnelle pour vous emmener à l'Anarium. Tandis que vous grimpez sur le siège, Chiban et Banedon vous souhaitent bonne chance. « Je prierai pour votre succès », vous dit le vieux magicien. « Et moi, je prierai pour que nous soyons encore en vie pour assister à ton retour triomphal, mon vieil ami », renchérit Banedon tout en vous faisant un signe d'adieu. Rendez-vous au [300](#).

209

Banedon chevauche à côté du chariot bondé et discute avec Lortha tandis que le convoi continue son chemin vers Navasari. Après une conversation de quelques minutes, elle lui remet un morceau de parchemin et ils se séparent. « Ce sont les derniers évacués, vous apprend Banedon alors que vous reprenez votre route en direction du nord. Ils pensent que l'ennemi sera à Tahou avant deux jours. Ils ont déjà croisé des éclaireurs Gloks et, tôt ce matin, un escadron de Kraans a été aperçu à l'ouest. Lortha m'a conseillé d'éviter un village du nom de Sidara qui, paraît-il, est déjà tombé aux mains de l'ennemi. Elle m'a également donné ceci... Banedon vous tend le parchemin sur lequel figurent quelques lignes en anarien, une adresse et une signature. C'est une invitation à la demeure de Chiban et Lortha à Tahou. Cela pourra nous être utile lorsque nous atteindrons les portes de la

ville. » Notez cette Invitation dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* puis gardez-la dans votre poche. Si vous possédez déjà le maximum d'Objets Spéciaux autorisé, vous devez en abandonner un en faveur de celui-ci. Pour continuer vers le nord, rendez-vous au [274](#).

210

Un éclair écarlate d'énergie brute jaillit de la Sphère et transperce votre bras, vous précipitant à terre (vous perdez 5 points d'ENDURANCE). Le Zakhan laisse échapper un ricanement moqueur en brandissant la Sphère une seconde fois, dans l'intention de vous achever. Vous savez que les défenseurs de la Porte Ouest livrent un combat désespéré contre les troupes du Zakhan et que le sort de la ville dépend maintenant de votre victoire. Si vous possédez un Anneau Psychique, rendez-vous au [188](#). Si vous possédez un Poignard de Vashna, rendez-vous au [79](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [20](#).

211

Vous tombez sous une pluie de flèches, blessé à mort par une douzaine d'entre elles. Vous luttez pour rester en vie malgré la douleur qui vous dévore, mais vous savez que c'est un combat sans espoir. Votre quête et votre vie s'achèvent ici.

212

La taverne est pleine de malfrats à la mine patibulaire qui rient à gorge déployée et se vantent de leurs méfaits en avalant de la bière aigre. Vous vous frayez un chemin à travers la foule et vous vous asseyez à la table la plus éloignée de la porte. Un individu maigre et noueux, aux cheveux noirs et frisés s'approche de vous, une chope de bière écumeuse à la main. Vous vous êtes assis à sa place, et il est bien décidé à la récupérer. Si vous vous êtes déjà évadé de la tour de la Porte Sud, rendez-vous au [164](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [315](#).

213

L'après-midi touche à sa fin lorsque vous arrivez enfin en vue des montagnes de Tahou. Elles apparaissent comme un mirage à l'horizon, scintillant derrière le rideau de brume qui s'élève de la plaine écrasée de soleil. Sans prendre le temps de manger ni de vous reposer, vous traversez les prairies à vive allure pour rejoindre la grand-route qui remonte jusqu'à un col. Une tour de guet en pierre se dresse à l'entrée des montagnes, entourée de quelques cabanes blanchies à la chaux. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [160](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [314](#).

214

Vous sortez la bague de votre poche et vous concentrez tout votre pouvoir psychique sur la pierre jaune et scintillante dont elle est ornée. La bague fait office d'amplificateur: elle décuple votre énergie et vous permet de la diriger sur le monstre qui menace de vous engloutir.

ZADRAGON HABILITÉ: 43 ENDURANCE: 58

La puissance de l'Anneau Psychique augmente votre HABILITÉ de 8 points pour la durée du combat. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [93](#).

215

Avec une précision mortelle, vous lancez le poignard sur le garde. Il tente de se baisser, mais trop tard pour esquiver la lame. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science des Armes au Poignard, ajoutez 4 au chiffre obtenu. Si votre total est maintenant inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [287](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [117](#).

216

En l'espace de quelques secondes, vous bandez et pointez votre Arc sur la tête hideuse du Serpent Géant qui disparaît alors de votre vue avec un sifflement mauvais. Presque immédiatement, un claquement épouvantable fait résonner l'air et le Serpent s'élève, porté par de puissantes ailes. Deux serres d'oiseau de proie, pourvues de griffes acérées battent le vide, alors que la créature se précipite vers vous. 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 vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 à ce même chiffre. Si le résultat final est inférieur ou égal à 7, rendez-vous au [9](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [310](#).

217

Au moment où vous entrez dans le bâtiment, le vide-gousset se jette sur vous, brandissant un stylet à la lame effilée, dont il tente de vous transpercer la poitrine.

VIDE-GOUSSET HABILITÉ: 17 ENDURANCE: 25

Si vous désirez éviter le combat et retourner en courant jusqu'à la rue du Ruisseau, rendez-vous au [334](#). Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [155](#).

218

Le désespoir vous étreint, la seule issue que vous connaissiez pour sortir de cette immense grotte souterraine étant désormais condamnée. Vous ne perdez cependant pas tout espoir, car votre sixième sens détecte une présence occulte très puissante. Cette sensation ne vous est pas inconnue ; vous l'avez déjà éprouvée à chaque fois que vous étiez sur le point de découvrir une Pierre de la Sagesse, mais jamais elle n'a été aussi forte que maintenant, dans ce monde perdu au fin fond des ténèbres. Au fur et à mesure que vos yeux s'accoutument lentement à l'obscurité, vous parvenez à distinguer des roches plates et grises qui émergent

des eaux d'un lac. Il s'agit d'un gigantesque escalier qui monte vers une voûte en pierre, étincelante de concrétions minérales. Vous contournez le lac pour arriver au pied des marches, où vous découvrez une caverne creusée à même la roche. Vous êtes éreinté et devez maintenant prendre un Repas, faute de quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Plutôt que de continuer votre chemin, vous entrez dans la caverne et vous installez pour dormir. Rendez-vous au [97](#).

219

Votre lumière illumine le passage souterrain et en l'espace de quelques secondes, vous trouvez votre chemin jusqu'à une sortie à flanc de colline. Vous surplombez maintenant le petit village de Varta, niché au bord de la plaine de Tahou. Cette plaine, entièrement vouée à l'agriculture, forme un grand jardin de trois kilomètres de large. Des fermes la parsèment jusqu'au bord de la grande douve qui encercle la capitale. Le village que vous observez est désert : toute la population masculine a rejoint Tahou, et les femmes et les enfants ont depuis longtemps pris la route vers le sud pour se réfugier à Navasari. En traversant le village-fantôme pour descendre vers la plaine, vous apercevez pour la première fois l'antique cité dans toute sa splendeur. Rendez-vous au [100](#).

220

Vous descendez en courant les marches qui mènent à la Porte Ouest. Celle-ci a été démantelée par un cristal explosif et des Drakkarims, tout vêtus de rouge, s'engouffrent par la brèche. Ces guerriers maudits se battent comme des bêtes fauves, apparemment insensibles aux blessures. Les gardes de la Porte sont bientôt submergés par le nombre et vous vous retrouvez face à trois de ces démons. Vous devez les combattre comme s'il s'agissait d'un seul et même ennemi.

DRAKKARIMS HABILITÉ: 30 ENDURANCE: 42



220 Des Drakkarims, tout vêtus de rouge,
s'engouffrent dans la brèche.

En raison de la frénésie guerrière qui les possède, ces êtres sont insensibles à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [30](#).

221

Banedon vous a dit, il y a un certain temps, que Chiban habitait dans le quartier Nord de la ville. Au bout de la rue, vous trouvez un poteau indicateur pointé vers le nord. Vous attendez dans l'ombre que la route soit libre, puis vous traversez en courant pour gagner la rue du Ruisseau. Rendez-vous au [158](#).

222

Maudissant ce retard, vous éperonnez votre cheval et rebroussez chemin jusqu'à la grand-route. Au bout de cinquante mètres à peine, votre monture se cabre et refuse de faire un pas de plus dans cette direction. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal et si vous désirez en faire usage, rendez-vous au [15](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [296](#).

223

Banedon jette un sort qui illumine la salle d'une lumière tellement vive qu'elle paralyse tout le monde pendant quelques secondes. Dans la confusion qui s'ensuit, vous réussissez à sortir de l'auberge et à vous échapper. Rendez-vous au [146](#).

224

Vous ne distinguez rien dans l'obscurité impénétrable. Vous vous appuyez d'une main sur le mur de pierre lisse pour garder votre équilibre durant la descente. De l'autre main, vous brandissez votre arme devant vous afin de déceler d'éventuels obstacles. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration ou de l'Intuition, rendez-vous au [133](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [264](#).

225

Du pied, vous poussez le lit sur la trappe. Les draps loqueteux grouillent de vermine et vous évitez soigneusement de les toucher. Celui qui se cache dans la cave doit maintenant savoir que sa seule issue est bloquée, mais il ne se manifeste toujours pas. Si vous désirez à présent explorer la cabane, rendez-vous au [190](#). Si vous décidez de partir et de reprendre votre route, rendez-vous au [123](#).

226

Pendant les premières minutes, vous continuez à voir les murs de pierre rouge qui entourent la nacelle. Puis, une saillie de roches acérées marque la fin du puits, et vous vous retrouvez plongé dans l'obscurité la plus totale. Vous ne distinguez plus ni paroi ni sol, et le puits lui-même n'est plus qu'un petit cercle gris perdu au milieu des ténèbres. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [251](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [53](#).

227

Vous arpentez la cellule comme un lion en cage, maudissant votre situation et cherchant un moyen de fuir. Après une heure de vaines élucubrations, vous vous résignez à votre sort et vous asseyez pour tenter de dormir. Un coup donné du pommeau d'une épée vous tire de votre sommeil. « Debout ! » grogne brutalement le sergent dressé devant vous, prêt à frapper une seconde fois. Deux soldats vous agrippent par le collet, vous traînent hors de la cellule et vous remettent entre les mains d'une escorte qui vous accompagnera jusqu'au Magistrat Suprême. Vos mains et vos pieds sont entravés par des fers, et l'on vous jette sans ménagement dans un chariot bâché qui attend près de la Porte Sud. Il démarre aussitôt à une allure folle, et lorsque vous atteignez enfin votre destination, vous êtes couvert de bleus et de bosses. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [142](#).

228

La vitesse à laquelle vous abattez votre assaillant plonge les Goules dans la crainte. Elles s'éloignent finalement en boitillant, leurs silhouettes sombres se mêlant aux ombres de l'autre côté du lac. **Vous** vous apprêtez à quitter la caverne au cas où elles reviendraient avec des renforts, lorsque vous remarquez un objet étrange près du cadavre de votre ennemi. Si vous désirez examiner l'objet, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez l'ignorer et quitter les lieux sans tarder, rendez-vous au [175](#).

229

Le Glok se réfugie dans l'ombre au moment même où vous vous apprêtez à lui décocher une flèche. Bien que ne voyant plus votre cible, vous êtes néanmoins capable d'estimer approximativement où elle se trouve. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si votre total est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [330](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [107](#).

230

Vous examinez la route devant vous à la recherche d'un endroit plan pour atterrir, mais le sol est entièrement couvert de cailloux pointus. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Maintenant, si votre total est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [89](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [297](#).

231

La descente s'avère lente et périlleuse. Plus vous vous enfoncez, plus le vent se fait fort et froid, engourdissant vos doigts et sapant progressivement vos forces. Une soudaine rafale vous projette contre une saillie de roc noir, invisible dans l'obscurité, et le choc vous fait lâcher prise. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse ou du

Nexus, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Maintenant, si votre total est égal à 0 ou 1, rendez-vous au [195](#). S'il est compris entre 2 et 6, rendez-vous au [332](#). S'il est égal ou supérieur à 7, rendez-vous au [81](#).

232

Avec réticence, le personnage s'avance dans le rai de lumière qui tombe de la trappe ouverte. Il s'agit d'un vieil homme voûté, vêtu de haillons, dont les cheveux gris et clairsemés et le visage ridé témoignent d'une vie de misère. Ses deux yeux voilés par la cataracte se posent craintivement sur vous. Vous empoignez ses bras maigres et le hissez sans peine hors du trou, car il ne pèse guère plus qu'une jeune enfant. Vous lui demandez son nom mais il ne répond pas, préférant faire le tour de sa cabane en boitillant et caresser délicatement ses misérables biens de ses mains décharnées, tout en marmonnant de manière incohérente. Il s'arrête soudain près de la porte et incline la tête vers vous. « Vous vous êtes perdu avec votre ami ? demande-t-il d'une voix fluette. Je connais un raccourci pour Tahou. Voulez-vous que je vous le montre ? » Si vous désirez accepter l'aide du vieil homme, rendez-vous au [299](#). Si vous préférez décliner son offre et continuer par vos propres moyens, rendez-vous au [123](#).

233

Les parois qui vous entourent se mettent à trembler violemment, et vous tombez la tête la première dans le puits pour atterrir avec un bruit mat sur de gros rochers plats et spongieux qui bordent un gigantesque lac souterrain. Un grondement furieux retentit lorsque le passage s'effondre, bouchant l'issue d'une tonne de pierres. Rendez-vous au [218](#).

234

La rue mène vers un quartier encore plus somptueux. Des bâtiments officiels entourent une large place qui se rétrécit à une extrémité en une rue bordée de petites maisons propres et de jardins fleuris. Vous vous demandez comment un tel endroit en

est venu à porter le sinistre nom de rue de la Potence, lorsque vous arrivez devant le Tribunal du Magistrat Suprême. Rendez-vous au [323](#).

235

Les mendiants se battent comme des chiffonniers autour de votre argent et vous êtes bousculé de toutes parts tandis que la querelle dégénère en bataille rangée. Banedon saisit votre cape et vous sort de la furieuse mêlée. « La générosité n'est pas toujours une bonne chose en Anarie », lance-t-il. Vous remontez sur vos blancs destriers et quittez le village. « Elle coûte même parfois très cher ! » répondez-vous en constatant que votre Sac à Dos a été fouillé. Les mendiants ont volé les objets que vous aviez inscrits en troisième et quatrième position sur votre liste. Barrez-les de votre *Feuille d'Aventure* avant de reprendre votre chevauchée vers Tahou, puis rendez-vous au [52](#).

236

Vous vous aplatissez sur le sol et le filet passe au-dessus de votre tête en décrivant une courbe gracieuse. Avant que le garde ait pu réagir, vous êtes déjà debout et vous vous lancez, tête baissée, dans l'escalier. Trois soldats vous attendent au bas des marches, prêts à vous assommer de leurs lourdes massues. « Attrapons-le ! » crient-ils en se précipitant lourdement à votre rencontre. Mais vous êtes bien trop agile pour vous laisser prendre : vous surgissez au milieu d'eux, distribuant un coup à droite, un coup à gauche, à une vitesse telle qu'ils n'ont même pas le temps de lever leurs armes pour se défendre. Ils s'écroulent en criant de douleur et en portant leurs mains à leurs blessures, tandis que vous vous échappez, sain et sauf. Rendez-vous au [90](#).

237

En tenant le miroir dans l'entrebâillement de la porte, vous pouvez voir sans vous exposer au danger. Votre prudence est bien venue, car ce que vous apercevez a de quoi vous glacer d'effroi: deux créatures reptiliennes sont agenouillées derrière la

porte, tenant sur leurs épaules un énorme cylindre de cristal orné de tubes et de boutons métalliques. Si vous possédez un Arc et au moins deux flèches, rendez-vous au [184](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [116](#).

238

Votre maîtrise Kaï décuple vos réactions face à cette situation. Subitement, les flèches semblent comme arrêtées en plein vol et chaque détail vous apparaît clairement, tandis qu'elles s'avancent au ralenti vers vous. Vous levez votre glaive et vous frappez la première flèche, la coupant net en deux. Dans la foulée, vous fendez la deuxième dans le sens de la longueur, la réduisant en brindilles inoffensives. Les archers vous contemplent bouche bée, n'en croyant pas leurs yeux. Le sergent et ses hommes hésitent, frappés de stupeur par ce qu'ils viennent de voir. Plusieurs secondes se passent avant qu'ils reprennent leurs esprits et saisissent leurs épées. « Attrapez-le ! » hurle le sergent, et ils se précipitent tous sur vous. Vous ne pouvez pas prendre la fuite et, en raison de l'étroitesse du couloir, vous devrez combattre les gardes deux par deux.

HABILETÉ ENDURANCE

SERGEANT DE GARDE	20	30
3 ^e ET 4 ^e GARDES DE LA TOUR	18	32
5 ^e ET 6 ^e GARDES DE LA TOUR	17	29

Votre démonstration de savoir-faire Kaï a fait forte impression sur Sogh, qui vient à votre rescousse : ajoutez 2 points à votre total d'HABILETÉ pour la durée du combat. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous en [177](#).

239

Il ne vous reste qu'une unique chance d'abattre le Zakhan avant qu'il se serve une nouvelle fois de la Sphère de la Mort. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science des Armes avec un Poignard, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si vous avez acquis la maîtrise complète du Cercle de Feu, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, le poignard rate sa cible ; rendez-vous au **20**. Si ce même résultat est supérieur ou égal à 5, vous atteignez le Zakhan en plein cœur; rendez-vous dans ce cas au **350**.

240

Le nuage de poussière grandit à l'horizon et le martèlement des sabots foulant le sol retentit maintenant à travers toute la plaine. Une vingtaine de cavaliers, légèrement armés, s'approchent de vous. Leurs lances, portant l'oriflamme bleu aux armes de Tahou, se dressent fièrement au-dessus de leurs visages graves dissimulés sous les heaumes empanachés. Sur un signe du sergent qui les dirige, les cavaliers changent de formation et vous encerclent rapidement. « Que faites-vous ici ? aboie le sergent, pourquoi faites-vous route vers Tahou ? » Dans un premier temps, vous doutez de leur identité, mais votre sixième sens vous apprend qu'il s'agit bien d'un détachement de cavalerie Anarien. Si vous désirez révéler au sergent la véritable raison de votre voyage à Tahou, rendez-vous au **279**. Si vous possédez une Invitation et si vous souhaitez la lui montrer, rendez-vous au **136**. Si vous préférez demander au nom de quoi on s'opposerait à votre voyage dans la capitale, rendez-vous au **343**.

241

Vous suivez le couloir jusqu'à une volée de marches en albâtre, puis vous descendez vers une vaste pièce. Le sol est fait de plaques de métal bleu acier tachetées d'argent, et une centaine d'arcades obscures courent le long du mur. Droit devant vous, deux gigantesques portes de platine gravées de dessins d'une

complexité vertigineuse ferment la pièce. L'endroit est désert mais, en vous approchant des portes, vous prenez soudain conscience que chaque arcade pourrait bien dissimuler une légion entière de reptiles. Au milieu des deux battants, vous découvrez un mécanisme de fermeture consistant en quatre boutons disposés en triangle, l'un au sommet, les trois autres à la base. Chaque fois que vous en pressez un, un chiffre lumineux apparaît à la surface. Votre sixième sens vous informe qu'il s'agit d'un système à combinaison : si vous pressez chaque bouton jusqu'à ce que les quatre chiffres corrects s'inscrivent, les portes s'ouvriront. Si vous connaissez le chiffre du bouton supérieur et la combinaison des trois autres, additionnez-les et rendez-vous au paragraphe correspondant au total. Si vous ne connaissez qu'une seule des deux valeurs nécessaires pour ouvrir la porte, rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'avez aucune idée des chiffres à employer, rendez-vous au [207](#).

242

Laissant vos chevaux à la tour de la Porte Sud, vous vous engagez dans une large avenue bordée d'échoppes et de maisons entièrement construites en pierre rouge. Les habitations sont plutôt petites et serrées les unes contre les autres ; pourtant, aussi humbles soient-elles, chacune est surmontée d'une flèche ou d'une tour qui s'élançe fièrement vers le ciel. D'impressionnantes têtes de dragons sculptées apparaissent aux balcons des minarets, coiffées soit de coupoles de cuivre en forme d'oignon, soit de terrasses abritant des engins de guerre récemment installés. Banedon repère une auberge et suggère de vous y arrêter. La demeure de Chiban se trouve en effet à plus d'une heure de marche, et vous êtes tous deux éreintés par votre longue chevauchée. Si vous désirez vous restaurer à l'auberge, rendez-vous au [80](#). Si vous décidez d'ignorer les grognements de votre estomac et de continuer sans vous arrêter jusqu'à la maison de Chiban, rendez-vous au [146](#).



243 Une flamme vert vif embrasse le joyau resplendissant.

Vous découvrez devant vous une vaste pièce aux murs tendus de soieries et de splendides tapisseries. Le sol est jonché de trésors étincelants. A votre entrée, une brise d'air parfumé vous ébouriffe les cheveux et des chants d'oiseaux frappent vos oreilles de ravissement. Sogh vous guide ensuite jusqu'à une antichambre à laquelle on accède en contournant un petit bassin d'eau vive. Vous rencontrez alors le maître des lieux, nonchalamment allongé sur une couche d'un rouge éclatant et revêtu d'un extravagant costume bigarré. Un capuchon bordé d'une étrange fourrure pourpre coiffe un large visage aux mâchoires volontaires. Tiré de son sommeil, l'homme ouvre des yeux de jais.

« Sogh, qui est cet homme ? hurle-t-il, furieux. Pourquoi l'as-tu amené ici ? » Le brigand tente de s'expliquer, mais cela ne fait qu'aggraver la fureur de l'autre. « Espèce de misérable pleurnichard ! crie-t-il, tu sais pourtant bien qu'il est interdit de faire entrer des étrangers dans l'enclave secrète de la Corporation. Je devrais te faire fouetter pour te punir de ta stupidité. Pour ce que nous en savons, cet homme pourrait être un espion, ou même... (il hésite, vous contemplant avec crainte) ...assassin. » D'un geste vif, il extrait alors une pierre précieuse de taille impressionnante de sa poche et la brandit dans les airs. « Kad-dul da-na Li-ook ! » psalmodie-t-il tandis qu'une flamme vert vif embrase le joyau resplendissant. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, rendez-vous au [101](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [64](#).

Les Loups Maudits hurlent à la mort et leurs cavaliers Gloks poussent des cris de joie sauvages en se jetant sur vous. Fouettant l'air de votre arme, vous fendez le crâne d'un Glok à peau grisâtre et, d'un même mouvement, vous abattez un Loup Maudit qui se lance sur vous, toutes griffes dehors. Les râles, les cris et les bousculades de corps emmêlés menacent de vous

submerger, mais en votre qualité de Maître Kaï, vous réussissez à garder votre sang-froid au plus fort de la bataille. Grâce à votre rapidité et à votre habileté, vous abattez douze de vos ennemis en autant de coups. Mais vous ne combattez pas seul : Banedon vient à votre aide, faisant jaillir des traits de feu de ses doigts, dont les échos crépitants retentissent longuement au-dessus du vacarme. Soudain, une deuxième vague de Gloks chevauchant des Loups Maudits fait irruption. Ils se précipitent dans la mêlée, vous séparant de votre compagnon. Un sabre noir fend l'air à quelques centimètres de votre tête et vous réagissez si vivement que votre assaillant meurt avant d'avoir pu frapper une seconde fois. Il tombe lourdement à terre, mais sa monture fait un bond désespéré et plante ses griffes dans le cuir de votre selle, tentant de refermer ses mâchoires sur votre gorge. Vous devez tuer ce monstre avant qu'il vous entraîne dans sa chute.

LOUP MAUDIT HABILITÉ : 18 ENDURANCE : 26

Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, ajoutez 2 point à votre total d'HABILITÉ pour la durée du combat. Si vous êtes vainqueur en trois Assauts, ou moins, rendez-vous au [306](#). Si le combat dure plus de trois Assauts, rendez-vous au [148](#).

245

Cette allée bordée d'arbres mène à un grand espace vert portant le nom poétique de Parc de l'Arc-en-Ciel, en raison des fleurs multicolores de toutes sortes qui y sont cultivées. Le parc a été transformé en campement militaire à l'intention de tous les Anariens qui se sont portés volontaires pour défendre la ville à la suite de l'appel désespéré du Président. Leurs bannières, illuminées par le rougeoiement d'une centaine de feux de camp, flottent au-dessus des tentes qui couvrent le gazon luxuriant. Deux soldats, armés de sabres négligemment posés sur l'épaule, montent la garde aux portes du parc. Si vous désirez leur demander s'ils savent où se trouve la maison de Chiban le

Magicien, rendez-vous au [17](#). Si vous préférez remonter l'allée de l'Arc-en-Ciel sans vous arrêter, rendez-vous au [288](#).

246

Après avoir abandonné la moitié de votre équipement, vous réussissez péniblement à remonter à la surface. Vous émergez finalement, toussant et cherchant désespérément à reprendre votre souffle. Le froid glacial qui vous avait engourdi dans un premier temps vous stimule à présent, et vous rassemblez vos forces pour nager vers la berge lointaine que vous voyez scintiller faiblement dans la semi-obscurité. Brisé de douleur et gelé jusqu'à la moelle, vous vous hissez lourdement hors de l'eau et vous écroulez sur les rochers plats et spongieux qui bordent le lac. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [298](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [41](#).

247

Vous vous approchez du corps agité de soubresauts du Serpent des Airs, prêt à frapper au cas où il se redresserait brusquement pour une nouvelle attaque. Avec une fascination macabre, vous examinez les crocs venimeux et les anneaux vert vif du monstre, frissonnant à la pensée de la mort à laquelle vous venez d'échapper de justesse. Un essaim de vautours tourbillonne déjà au-dessus de vous, attendant de pouvoir se repaître de la dépouille de la créature. Vous remontez à cheval et emboîtez le pas à Banedon qui rebrousse chemin vers la grand-route. Vous avez faim et devez maintenant prendre un Repas, sous peine de perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [318](#).

248

Tapi dans l'ombre de l'escalier, vous observez le couloir éclairé de torches ; tout au bout, une sentinelle monte la garde devant une paire de solides grilles en fer. « Tes armes et ton équipement se trouvent de l'autre côté de cette grille, mon ami, murmure Sogh à votre oreille. C'est la chambre forte de la tour, mais crois-moi, elle n'est pas aussi forte qu'ils aimeraient le croire. Je me suis fait

surprendre à l'intérieur, mais personne n'a jamais su comment j'étais entré. Or, il y a un passage dérobé qui mène directement aux écuries. Si nous réussissons à nous introduire dans la chambre forte à l'insu du garde, tu pourras récupérer ton équipement, moi, je pourrai reprendre ce pour quoi je suis venu, et nous pourrons ensuite sortir tous deux, ni vus ni connus, par les écuries. » « Et mon ami dans tout cela ? » rétorquez-vous à voix basse, inquiet pour la sécurité de Banedon. « Il n'est pas ici. J'ai entendu les gardes dire qu'il avait été emmené à la caserne de la Porte Est. A ta place, je m'en ferais pour lui lorsque j'aurais sauvé ma propre peau. » Vous fixez le garde tandis qu'un plan d'attaque prend lentement forme dans votre esprit. « Donne-moi cette bourse d'argent », dites-vous en tendant la main. « Ah non ! attends une minute, je... » se défend Sogh dans un murmure éperdu. « Ne discute pas, répliquez-vous. Tu pourras la récupérer. J'en ai juste besoin pour appâter ce gros poisson ! » Il vous tend sa bourse à contrecœur. Silencieusement, vous quittez votre cachette et rampez le long du couloir en évitant avec soin les zones éclairées par les torches vacillantes. A environ trois mètres de la sentinelle, vous vous arrêtez et revenez vers l'escalier en semant les Croissants d'argent derrière vous. Le garde, attiré par le scintillement, ne résiste pas à la tentation et quitte son poste pour ramasser les pièces. Vous attendez, l'épée à la main, tendu à l'extrême, qu'il soit à votre portée. Ce n'est qu'en arrivant à quelques pas de l'escalier qu'il vous aperçoit et se met à crier au secours. Vous devez agir vite maintenant, sinon ses cris vont ameuter tous les soldats de la tour. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Foudroisement Psychique et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Principal, rendez-vous au [84](#). Si vous désirez frapper le garde avec votre épée, rendez-vous au [3](#). Si vous préférez lui lancer un poignard, rendez-vous au [215](#).

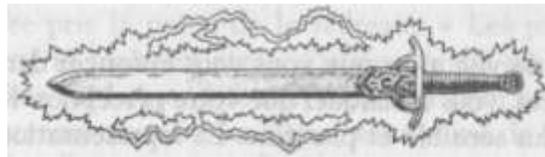
249

Un peu plus loin sur les remparts, quelques Gloks déterminés ont réussi à escalader le mur à l'aide d'une échelle. A leur tête, un Gourgaz brandit une hache des deux mains, faisant des ravages

dans les rangs des défenseurs et se frayant un chemin ensanglanté jusqu'à vous.

GOURGAZ HABILITÉ : 23 ENDURANCE : 34

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [303](#).



250

Vous avancez silencieusement dans la ruelle pavée, évitant avec soin les encadrements de portes et de fenêtres où la lumière est plus vive. Dans toute la ville, l'heure est à la gravité. Femmes et enfants sont en sécurité dans le sud du pays, et les soldats, tout comme les civils, se préparent à la bataille imminente. Des bruits de pas et des cliquetis d'armure résonnent dans la rue, alors qu'une troupe de mercenaires sloviens s'y engage. Ils portent des boucliers noirs rayés de rouge et des hallebardes rutilantes. Vous leur emboîtez le pas jusqu'à un bâtiment où l'officier leur donne l'ordre de s'arrêter et de rompre les rangs. La plupart des soldats pénètrent dans le bâtiment, mais deux d'entre eux restent à la porte pour échanger quelques mots et fumer une pipe. Un écriteau fixé sur le mur au-dessus d'eux indique :

CASERNE DE LA PORTE EST

Si vous désirez interroger les mercenaires au sujet de Banedon, rendez-vous au [189](#). Si vous voulez tenter de vous introduire sans attirer l'attention, rendez-vous au [68](#). Si vous préférez continuer à longer la rue du Mur de l'Orient, rendez-vous au [284](#).

251

Privé de vue alors que vous vous enfoncez dans les ténèbres, vous remarquez que votre perception Kaiï se fait plus sensible et plus fine. La représentation des événements qui se déroulent à l'entrée du Gouffre se forme dans votre esprit : vous voyez en image le treuil et le visage des soldats qui retiennent la corde de votre nacelle. Un de leurs compagnons s'approche pour les aider ; il se place tout au bord du puits et agrippe la corde, mais vous sentez qu'il tient une lame affilée dissimulée au creux de la main ! Votre gorge se serre, car le visage malveillant du sénateur Chil se dessine maintenant dans votre esprit. Rendez-vous au [53](#).

252

Comme la plupart des paysans du sud de l'Anarie, ces journaliers sont des gens simples. Ils n'ont pas entendu parler de la guerre qui sévit au Nord et n'en savent pas plus long sur les armées des Seigneurs des Ténèbres qui menacent maintenant leur capitale. Tout ce qu'ils peuvent vous apprendre, c'est qu'un grand nombre de convois transportant des « Takas », de riches citadins, a emprunté il y a dix jours la route de Navasari. Ils vous proposent de partager leur humble soupe de maïs avec vous, mais l'odeur répugnante de leur feu de tourbe est venue à bout de votre faim, et vous refusez poliment leur offre. Banedon, qui s'est entretenu jusque-là avec le propriétaire de la maison, revient vers sa monture et désigne le poteau indicateur du menton. « Il est tourné dans la mauvaise direction. Il y a quelques jours, l'un des chariots de Takas est rentré dedans, et personne n'a encore pris la peine de le redresser. » Les paysans agitent la main en signe d'adieu, tandis que vous repartez sur la grand-route. Vous avez faim et devez maintenant prendre un Repas, sous peine de perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [318](#).

253

Les mercenaires exigent 10 Croissants d'avance avant même de daigner écouter votre question. Si vous possédez cette somme et

si vous souhaitez vous acquitter, rendez-vous au [19](#). Dans le cas contraire, vous pouvez tenter de vous introduire dans la caserne sans attirer l'attention (rendez-vous au [68](#)) ou bien quitter les lieux et rebrousser chemin (rendez-vous au [278](#)).

254

Les Goules se hissent péniblement sur les marches de pierre et se jettent dans la caverne avec une ardeur frénétique. Elles n'ont pas d'arme, mais leurs doigts griffus sont aussi dangereux que des couteaux.

MEUTE DE GOULES HABILITÉ: 24 ENDURANCE: 35

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [147](#).

255

Le commandant plisse les paupières. « Bah ! grogne-t-il, laissez-les entrer. Nous avons besoin d'hommes et leur sang coulera aussi bien que celui des autres lorsqu'il s'agira de défendre la ville. » Avec un sourire de connivence, vous lancez un coup d'œil à Banedon qui s'essuie le front en signe de soulagement. Rendez-vous au [113](#).

256

« Je suis à la recherche de la Pierre de la Sagesse de Tahou, répondez-vous fièrement. Je suis le Maître Kaï Loup Solitaire, et je cherche la Pierre de la Sagesse de Nyxator afin de vaincre les descendants de ses ennemis et de sauver mon peuple de la destruction. » Le regard sévère de la créature s'adoucit lorsque vous prononcez ces mots. Vous sentez une infinie tristesse l'envahir, mais c'est sur un ton joyeux qu'elle reprend la parole. « Ta quête s'accomplira, tout comme celle de ton ancêtre il y a de nombreux siècles. Nous avons longtemps attendu ta venue, Skarn, et nous nous acquitterons de notre tâche envers Celui qui nous a donné vie. » Elle ouvre alors les grandes portes de platine et vous fait signe de la suivre. Rendez-vous au [200](#).

257

Les nombreux virages serrés de la grand-route ne vous empêchent pas de galoper à vive allure à travers les montagnes de Tahou, tandis que la nuit tombe doucement. Les aboiements terrifiants des Loups Maudits se rapprochent inexorablement, et vous luttez désespérément pour les distancer. A quatre kilomètres seulement de la tour de guet, les plus rapides vous rattrapent près d'un cours d'eau à sec. Leurs crocs et leurs yeux diaboliques luisent dans le clair de lune, et ils finissent par vous couper la route, vous contraignant à vous arrêter et à les affronter. Rendez-vous au [244](#)

258

Sans un moment de répit, l'ennemi fait feu sur les remparts nord et ouest de la ville, teintant le crépuscule d'un rougeoiement éclatant. Les défenseurs contemplent leurs armes avec désespoir et prient les dieux de rester de leur côté, au moins jusqu'à l'aube. Lorsque les premiers rayons du soleil apparaissent au-dessus des montagnes, le brouillard qui dissimulait les armées du Seigneur Gnaag se disperse progressivement. Les assaillants se sont massés aux abords de la ville, attendant l'ordre d'attaquer. Vous balayez la scène du regard en notant avec effroi les nombreux régiments regroupés sous les murs de Tahou. Les légions caparaçonnées de Vassagonie ouvrent la marche en rangs disciplinés, vers la Porte Ouest. A leur tête s'avance une silhouette drapée d'or, nimbée d'un intense halo bleu acier, qui s'arrête à portée des archers de la cité. Ces derniers l'accueillent d'une nuée de flèches, mais elles sont réduites en poussière dès qu'elles entrent en contact avec l'auréole d'énergie. L'homme traverse ensuite le pont et fait halte devant la Porte Ouest. Il porte à la main une sphère de métal noir qu'il élève devant ses yeux en entonnant une incantation. Presque immédiatement, une flamme écarlate jaillit de la sphère, détruisant la porte majestueuse dans un roulement de tonnerre assourdissant. Aussitôt après, l'étrange personnage pénètre fièrement dans la ville, et les défenseurs perdent toute combativité devant lui. L'un



258 *L'homme continue sa marche, insensible à toute attaque, invincible derrière son bouclier magique.*

d'eux pourtant rassemble assez de courage pour l'attaquer avec sa lance, mais un éclair crépitant le réduit en cendres. L'homme continue sa marche, insensible à toute attaque, invincible derrière son bouclier magique. Ce n'est que lorsqu'il arrive devant vous qu'il s'arrête enfin. « Je suis venu pour toi, Loup Solitaire », lance-t-il, un sourire cruel s'épanouissant sur ses lèvres. Vous avez devant vous le Zakhan Kimah, maître incontesté de la Vassagonie. Lorsqu'il élève une nouvelle fois la sphère de métal, vous vous armez de courage pour affronter le combat imminent. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [48](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [210](#).

259

Sogh vous contemple d'un air soumis tandis que vous fouillez les gardes abattus. « Je ne suis pas un guerrier, dit-il pour excuser sa couardise. Je n'ai pas assez de courage. » Une grimace lui tord le visage à la vue des corps ensanglantés, mais il réussit à surmonter son malaise en apercevant un anneau d'or et une bourse pleine d'argent sur l'un d'eux. Quant à vous, votre fouille vous a permis de découvrir quatre objets utiles :

2 Épées

1 Poignard

1 Clé en fer

Vous permettez à Sogh de garder la bague et l'argent, puis vous lui tendez l'une des épées qu'il n'accepte qu'avec réticence. Vous gardez les trois autres objets (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Après avoir dissimulé les cadavres, vous suivez Sogh à travers un dédale de pièces et de couloirs. Par deux fois, vous manquez d'être découvert, mais votre instinct Kaï allié à l'astuce de Sogh vous évitent toute rencontre inopportune et vous atteignez sans encombre le rez-de-chaussée de la tour. Rendez-vous au [248](#).

260

Avec une rapidité phénoménale, vous contrez l'attaque de votre ennemi et le pourfendez d'un coup net et meurtrier. Son compagnon repousse le banc du pied et recule en cherchant à dégainer son épée. Il se précipite sur vous avec témérité en poussant un cri aviné.

MERCENAIRE IVRE HABILITÉ: 15 ENDURANCE: 26

Si vous désirez éviter le combat, rendez-vous au [328](#). Si vous faites face et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [170](#).

261

Vous pouvez lancer une pièce de monnaie (Pièce d'Or ou Croissant), un Objet Spécial, un objet de votre Sac à Dos, ou une Arme. Lorsque vous aurez pris votre décision, modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence, puis rendez-vous au [280](#).

262

Votre instinct de Maître Kaï vous avertit que vous courez au-devant du danger si vous partez vers la gauche. Si vous souhaitez néanmoins affronter ce péril, rendez-vous au [45](#). Si vous préférez tenir compte de votre intuition et prendre par la droite, rendez-vous au [63](#).

263

Un frisson vous parcourt de la tête aux pieds lorsque le vieil homme prononce votre nom ; ses paroles vous résonnent dans la tête comme s'il se tenait tout près de vous et chuchotait à votre oreille. « Approchez, Loup Solitaire, dit-il. Je connais la raison de votre présence ici. Moi, Gwynian de Varetta, je m'engage à vous aider dans votre quête. » Votre première réaction est de vous enfuir à toutes jambes, mais votre sensibilité Kaï vous révèle que cet homme est sincère et qu'il veut réellement vous aider à trouver la Pierre de la Sagesse de Tahou. Attiré par son ordre et

par votre propre curiosité, vous gravissez les marches du Tribunal et le suivez jusque dans ses appartements privés. Une fois arrivés, il vous explique comment il a appris votre nom et la raison de votre venue. Rendez-vous au [76](#).

264

L'obscurité vous empêche de voir une trappe dissimulée sous une fausse marche. Celle-ci cède sous votre poids et votre pied se trouve pris dans une multitude de crochets qui vous entaillent la peau. Vous n'osez pas tirer brusquement sur votre jambe, de peur de vous infliger de graves blessures. Ce piège cruel vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [307](#).

265

La cabane, où se répand l'odeur nauséabonde du brouet, ne recèle rien de bien intéressant. Vous y trouvez cependant les objets suivants, qui sont tous à ranger dans votre Sac à Dos :

1 Peigne

1 Corde

1 Lanterne

1 Couverture

Vous pouvez garder un ou plusieurs de ces objets, mais n'oubliez pas de modifier votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Vous êtes sur le point de partir lorsque vous remarquez une trappe près de la cheminée. Si vous désirez l'ouvrir, rendez-vous au [154](#). Si vous préférez l'ignorer et reprendre votre route vers Tahou, rendez-vous au [123](#).

266

Vous rabattez votre capuchon et vous vous enroulez dans votre cape de Maître Kaï pour minimiser les risques de coupure. Vous vous élancez, les pieds en avant, et réussissez à sauter par la fenêtre en ne récoltant que quelques égratignures (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Cependant, la vitre se brise avec un tel fracas que les soldats de garde à la porte latérale en sont aussitôt alertés. Ils cernent l'équipage et arrêtent le cocher, vous contraignant à abandonner tout espoir de fuite de ce côté-là. Rendez-vous au [39](#).

267

Le sergent ordonne à ses hommes de vous désarmer. Sogh tombe immédiatement à genoux et demande grâce d'une voix larmoyante, vous rendant responsable de tout. Il va même jusqu'à prétendre que vous l'avez détaché et contraint à vous suivre contre son gré. « Silence, vermine ! Tu pourras toujours raconter ton histoire au Magistrat Suprême. Peut-être te croira-t-il... grogne le sergent en jetant un coup d'œil furieux vers le cadavre du soldat... et peut-être pas ! » Vous retournez dans votre cellule sous bonne escorte, et quatre gardes armés jusqu'aux dents sont placés devant votre porte avec l'ordre de vous abattre sans sommation si vous tentiez une nouvelle évasion. Rendez-vous au [227](#).

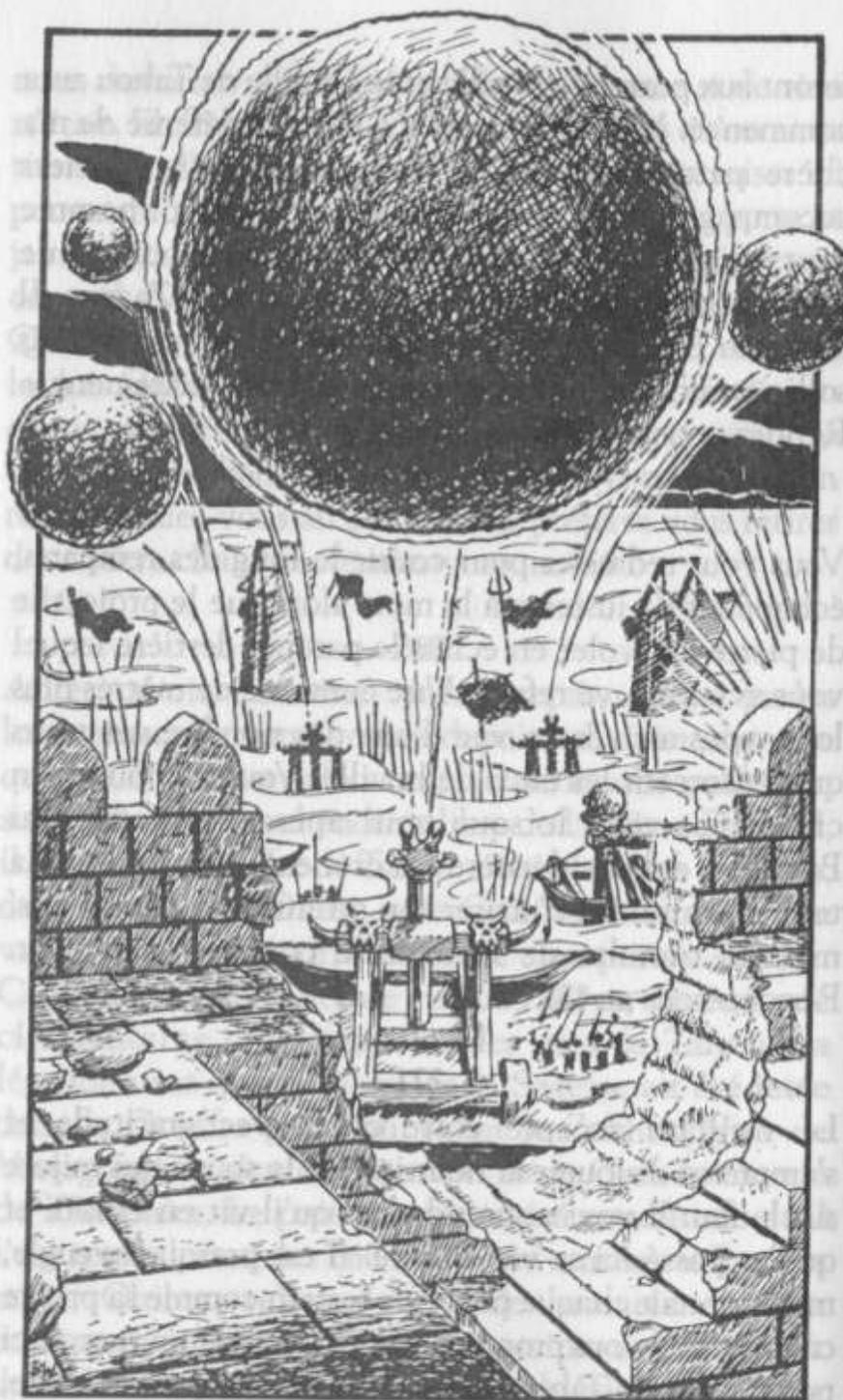
268

Guyuk est un homme nerveux et lâche. Il est affligé d'un nombre incroyable de tics et s'inquiète toujours à propos de tout et de n'importe quoi. Sa situation s'est récemment aggravée et, d'après les événements au nord du pays, il est facile de comprendre pourquoi. « Oh mon dieu, qu'allons-nous devenir ? Où tout cela finira-t-il ? se lamente-t-il en se tordant les mains et en levant les yeux au ciel. Depuis deux semaines, des chariots emplis de femmes et d'enfants quittent Tahou chaque jour pour se réfugier au Sud et pourtant, le Sénat continue à prétendre que tout va

bien et que nous devons vaquer à nos affaires comme si de rien n'était. Eh bien moi, je n'y crois pas. Je sais qu'on nous tient dans l'ignorance et je ne vais pas m'éterniser ici pour voir ce qui arrivera. Je mets la clé sous la porte et je m'en vais à la fin de la semaine, et si vous voulez un conseil d'ami, vous feriez bien d'en faire autant. » Quelqu'un dans la salle réclame un nouveau verre de lovka. Guyuk attrape une bouteille et va servir son client assoiffé avant que vous ayez pu lui poser d'autres questions. Si vous désirez maintenant commander un repas, rendez-vous au [88](#). Si vous préférez vous retirer dans votre chambre, rendez-vous au [156](#).

269

Après avoir terminé votre repas, vous parlez longuement de votre voyage depuis le Dessi et de votre quête. Chiban sort alors un plan de la ville qu'il étale sur le plancher, seul endroit libre de la pièce. Du pied, il désigne le Gouffre de Tahou, situé place des Dragons, dans le quartier Ouest. « Le Gouffre est en fait une vaste caverne cylindrique percée d'un puits à sa base. Ce puits mène à l'antique cité de Zaaryx, située à une cinquantaine de mètres sous les rues de Tahou. La légende veut que la Pierre de la Sagesse ait été jetée dans le Gouffre pour empêcher le Zakhan Noir de Vassagonie de s'en emparer lors de la Grande Guerre de Khordaim. Le puits a ensuite été condamné et il l'est resté durant les 360 dernières années. » Sur ces mots, Chiban relève le nez de la carte et vous remarquez que ses traits sont empreints de tristesse et de solennité. « A l'aube, les armées du Seigneur Gnaag seront aux portes de la ville et la bataille de Tahou aura commencé. Mon devoir est ici, dans la défense de ma chère patrie, autrement je vous aurais volontiers accompagné dans votre expédition. Un seul homme peut maintenant vous aider, car lui seul a le pouvoir de vous accorder l'accès au puits qui mène à Zaaryx. Il s'agit du Président Tol-tuda d'Anarie. Venez, je vais solliciter une audience auprès de lui immédiatement. » Rendez-vous au [208](#).



270 Le lourd projectile de pierre fait voler en éclats le parapet derrière lequel vous aviez trouvé refuge.

270

Vous vous redressez pour courir le long des remparts, échappant de justesse à la mort alors que le projectile de pierre fait voler en éclats le parapet derrière lequel vous aviez trouvé refuge. Une centaine de mètres plus loin, vous arrivez en vue d'une des nombreuses tours qui renforcent les murs de la ville. Vous ne pouvez en croire vos yeux lorsque vous apercevez votre ami Banedon debout derrière les créneaux, au faite de la tour. Vous tentez d'attirer son attention à grands cris, mais le tumulte de la bataille couvre votre voix. Rendez-vous au [131](#).

271

Le vieillard accepte votre offre avec gratitude et s'empresse d'ajouter la nourriture à la soupe qui mijote sur le feu. Il vous apprend alors qu'il vit en ermite et qu'il a passé ici sa vie entière. Il est presque aveugle, mais connaît chaque pouce de terrain comme sa propre cabane, et il vous propose de vous montrer un raccourci pour atteindre Tahou. Si vous désirez accepter son aide, rendez-vous au [37](#). Si vous préférez vous passer de lui et continuer par vos propres moyens, rendez-vous au [123](#).

272

Vous présentez de manière très nette que vous courez à la mort si vous restez dans le chariot. Si vous voulez sauter en marche, rendez-vous au [230](#). Si vous préférez faire taire votre intuition et rester à bord, rendez-vous au [340](#).

273

Vous êtes sur le point de vous engager sur la place, au bout de la rue du Ruisseau, lorsque vous réalisez soudain que vous avez été volé. L'ivrogne n'en était pas un, c'était tout simplement un habile détrousseur. Barrez l'Objet Spécial figurant en deuxième place sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous ne possédez qu'un seul Objet Spécial, supprimez-le. Si vous n'en possédez aucun, rayez l'objet du Sac à Dos figurant en première place sur votre liste. Si

vous décidez maintenant de revenir sur vos pas et de poursuivre le voleur, rendez-vous au [94](#). Si vous préférez oublier l'incident et continuer votre route, rendez-vous au [334](#).

274

Pendant trois heures, vous chevauchez sans répit sur la grand-route de Tahou. De chaque côté, les herbes chuchotantes de la plaine d'Anarie frémissent langoureusement sous la caresse de la brise matinale. Vous ne rencontrez que peu de villages, mais chaque bosquet, au bord de la route, abrite quelques masures. La grand-route serpente le long d'un escarpement qui mène à un groupe d'arbres rabougris près desquels quelques humbles cabanes sont serrées autour d'un puits. A votre approche, une cloche retentit, attirant les paysans au-dehors. Chacun d'eux porte un panier empli d'articles divers qu'ils vous proposent d'acheter. Si vous souhaitez examiner ces articles, rendez-vous au [331](#). Si vous préférez traverser le hameau sans vous arrêter, rendez-vous au [52](#).

275

Maghana vous guide jusqu'à une deuxième pièce qui s'ouvre, comme toutes les autres, sur sa somptueuse chambre. Il s'arrête près d'une estrade qui se dresse à côté de la porte et effleure de la main le cristal serti à sa surface. Immédiatement, un pan de mur s'ouvre en coulissant; du fond des ténèbres, un courant d'air glacial, chargé d'une forte odeur de pourriture, envahit la pièce. Cette dernière est par ailleurs meublée de tables surchargées d'équipements divers à l'intention, sans aucun doute, de ceux qui osent s'aventurer par-delà le noir passage. « Prends tout ce dont tu as besoin... dit Maghana, la voix presque couverte par le hurlement du vent... et va-t'en. » Puis il fait sortir Sogh de la pièce et verrouille la porte derrière lui. Si vous désirez inspecter le Matériel mis à votre disposition, rendez-vous au [13](#). Si vous préférez aller immédiatement vers le passage secret, rendez-vous au [181](#).

276

Votre coup meurtrier envoie le garde à terre et il s'étale de tout son long sur le sol de pierre dure.

Malheureusement, le bruit de la bataille a attiré ses compagnons et, alors que vous vous apprêtez à arracher la clé de la ceinture du cadavre, vous entendez leurs bottes cloutées dévaler l'escalier. Les deux premiers soldats sont armés d'arcs et ils s'agenouillent en arrivant au bas des marches pour mieux vous viser. « Rendez-vous ou vous êtes morts ! » hurle le sergent en brandissant une hache. Si vous décidez de lever les mains en signe de reddition, rendez-vous au [267](#). Si vous préférez ignorer l'ordre reçu, rendez-vous au [95](#).

277

Au moment de l'attaque, les yeux du monstre se mettent à flamboyer de haine et un grognement sourd s'échappe de sa gueule béante :

ZADRAGON HABILITÉ: 43 ENDURANCE: 58

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [93](#).

278

Vous n'avez parcouru qu'une centaine de mètres lorsque vous réalisez avec effroi que vous êtes revenu à la tour de la Porte Sud. La sentinelle vous reconnaît immédiatement et donne l'alarme. Vous tournez les talons pour fuir, mais une troupe de cavaliers jaillit du poste de garde et vous êtes bientôt cerné. Si vous désirez faire face et combattre les soldats, rendez-vous au [44](#). Si vous préférez vous rendre, rendez-vous au [162](#).

279

« On dirait bien que ces deux plaisantins ont fait un long voyage pour le simple plaisir de nous endormir avec des contes de fées », ricane le sergent tandis que ses hommes s'esclaffent bruyamment en entendant vos explications. Puis il tire son sabre et pointe la lame menaçante sur votre poitrine. Les railleries cessent d'un coup. « Vous êtes tous deux en état d'arrestation... pour espionnage. Lâchez vos armes, tout de suite ! » Si vous voulez obéir à l'ordre du sergent, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez résister, rendez-vous au [85](#).

280

L'objet met un peu plus de trois secondes à toucher le fond. Vous en déduisez que le sol est à plus de trente mètres... ce qui est bien trop pour tenter de sauter ! Plutôt que de risquer de vous rompre le cou, vous décidez d'essayer d'atteindre la corniche. Rendez-vous au [38](#).

281

Vous décelez une forte aura d'énergie psychique au cœur de la silhouette mouvante. De toute évidence, cette créature possède une force de destruction surnaturelle ; s'en approcher équivaldrait à un suicide, mais il ne serait guère plus sage de l'ignorer. Si vous voulez vous approcher de la créature en prenant soin de vous protéger grâce à votre Ecran Psychique, rendez-vous au [166](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [61](#).

282

La voûte de la caverne et du passage souterrain est assez haute pour vous permettre de vous y engager à cheval. Cependant, l'intérieur est plongé dans les ténèbres et vous allez avoir besoin de lumière pour ne pas vous perdre. Si vous possédez une Sphère de Feu de Kalte, une Lanterne, ou une Torche et un Briquet d'Amadou, rendez-vous au [219](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [341](#).

283

La pièce de métal, de couleur beige, mince comme une pelure d'oignon, présente une équation mathématique complexe gravée sur la surface. Vous vous concentrez pour résoudre l'énigme et vous êtes sur le point de réussir lorsque, subitement, le métal s'enflamme. Vous jetez immédiatement l'objet loin de vous, mais votre main a été gravement brûlée : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous maudissez votre imprudence, mais vous avez quand même la satisfaction d'avoir pu résoudre l'équation dont la solution est : **320**. (Notez ce nombre dans la marge de votre *Feuille d'Aventure*, car il pourra vous être utile par la suite.) Rendez-vous ensuite au **130**.

284

Vous poursuivez votre chemin le long de la rue qui s'incurve pour suivre le tracé des remparts. A votre gauche, vous remarquez une taverne dont la porte et les fenêtres ont été condamnées. Juste derrière, une deuxième rue part sur la gauche. Un panneau rouillé indique :

RUE DE LA POTENCE Si vous désirez vous engager dans cette rue, rendez-vous au **234**. Si vous préférez continuer le long de la rue du Mur de l'Orient, rendez-vous au **55**.

285

Les Gloks vous fixent de leur regard d'acier, leurs yeux jaunes écarquillés de stupeur tandis qu'ils essaient de dégainer leurs armes. Vous vous jetez sur eux avant qu'ils aient pu esquisser un geste de défense.

ÉCLAIREURS GLOKS HABILITÉ : 15 ENDURANCE : 20

En raison de la rapidité de votre attaque, vous ne perdrez aucun point d'ENDURANCE au cours des deux premiers Assauts. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **21**.

286

L'ennemi commence à bombarder le mur à l'aide de catapultes placées juste au bord de la grande douve. Les premiers jets de pierre s'abattent sans sommation, creusant de larges brèches dans les remparts. Vous vous mettez immédiatement à l'abri derrière un parapet, mais vous constatez avec effroi qu'un énorme projectile fuse droit sur vous. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez complété le Cercle de Solaris, ajoutez 4 au chiffre obtenu. Si votre total est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [112](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [270](#).

287

Le poignard s'enfonce jusqu'à la garde dans sa poitrine, lui faisant mordre la poussière. Il pousse un cri de douleur qui alerte immédiatement la patrouille de service à l'étage supérieur. Vous quittez votre cachette et vous précipitez sur le garde agonisant, la main tendue pour attraper la clé de la chambre forte passée à sa ceinture. Avant même de pouvoir l'atteindre, vous entendez un martèlement de bottes cloutées dévalant l'escalier derrière vous. Les deux premiers soldats sont armés d'arcs et ils s'agenouillent en arrivant au bas des marches pour mieux vous viser. « Rendez-vous ou vous êtes morts ! » crie le sergent. Si vous décidez de lever les mains en signe de reddition, rendez-vous au [267](#). Si vous préférez résister, rendez-vous au [95](#).

288

L'allée longe le Parc de l'Arc-en-Ciel et se dirige ensuite vers le Palais des Corporations et les magasins du quartier Ouest de la ville. Vous arrivez en vue de la Guilde des Armuriers, lorsqu'une patrouille de gardes, dirigée par un officier portant les couleurs de la garnison de Tahou, fait irruption par une ruelle latérale et s'avance vers vous. Dès qu'il vous aperçoit, l'officier ordonne à ses hommes de s'arrêter et de se tenir prêts à tirer. « Halte ! lance-t-il. Arrêtez-vous immédiatement ou nous ouvrons le feu ! » Si vous décidez de vous rendre, rendez-vous au [344](#). Si vous

préférez tourner les talons et prendre la fuite, rendez-vous au [211](#).

289

L'eau glacée pénètre dans votre nez et dans votre gorge, vous engourdisant jusqu'à la moelle. Vous luttez désespérément pour maîtriser votre panique, tandis qu'une douleur insupportable envahit vos poumons privés d'oxygène. Si vous possédez un Flacon de Pilules Bleues, rendez-vous au [25](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [329](#).

290

Le sergent placé à la tête du détachement de cavalerie fait signe à ses hommes de changer de formation. Ils quittent la grand-route et se déploient en cercle autour de votre cachette. Le sergent dégaine son sabre, le brandit devant lui et approche son cheval de manière à vous effleurer la poitrine de son arme. « Vous êtes tous les deux en état d'arrestation... pour espionnage, aboie-t-il. Lâchez vos armes ! » Si vous décidez d'obéir, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez résister, rendez-vous au [85](#).

291

Vous vous trouvez pris au cœur de l'éboulement, si bien qu'il vous est impossible de ne pas respirer la poussière qui s'en dégage. Dès la première inspiration, une douleur insupportable vous saisit, car la poussière contient les spores d'un champignon mortel qui empoisonne instantanément vos poumons. A moins de maîtriser la Discipline Magnakaï de la Science Médicale et d'avoir atteint au moins le rang de Maître Tutélaire, vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [233](#).

292

Les hommes se montrent fort contrariés d'avoir été dérangés. L'un d'eux, un brigand au teint cireux et aux cheveux noirs, attrape le pichet et s'en verse une bonne rasade, puis il le repose d'un coup sec sur la table et se tourne vers son compagnon. « Tu sais que mon frère Ghane a été tué à Ragadorn, l'année dernière ? dit-il, des filets de vin rouge dégoulinant entre ses dents pourries. Il a été poignardé dans le dos par un de ces cochons venus du nord. Il tourne lentement la tête et vous fixe froidement dans les yeux. Je hais les gens du nord, grogne-t-il. Ce sont tous des lâches ! » Vous notez que sa main délaisse le pichet et disparaît sous la table. Si vous désirez lui dire que vous êtes désolé de ce qui est arrivé à son frère, rendez-vous au [8](#). Si vous voulez vous tenir prêt, au cas où il vous attaquerait, rendez-vous au [86](#). Si vous préférez quitter l'auberge, rendez-vous au [347](#).

293

Les Gloks se lancent à vos trousses sans grand espoir de vous rattraper et vous avez couvert moins d'un kilomètre lorsque vous les entendez donner l'ordre de cesser la poursuite. Ils se contentent de vous abreuver d'injures et d'imprécations, tandis que vous disparaissiez rapidement dans le crépuscule. La grand-route émerge des montagnes à Vanta, un village situé à la lisière de la plaine de Tahou. Cette plaine fertile de trois kilomètres de large offre l'aspect d'un vaste potager ; les cultures sont parsemées de fermes jusqu'à la limite de la grande douve qui protège la capitale. Vanta est désert : tous les hommes ont rejoint Tahou, tandis que femmes et enfants ont depuis longtemps déjà pris la route vers le sud pour se réfugier à Navasari. En quittant Vanta, vous apercevez l'antique cité pour la première fois, et ce spectacle vous emplit d'une admiration mêlée de respect. Rendez-vous au [100](#).

294

Vous secouez la tête avec incrédulité en reconnaissant celui qui prend place dans le siège du Magistrat Suprême : il s'agit de Gwyriian, le Sage de Varetta, l'homme qui vous avait aidé à trouver la Pierre de la Sagesse de Varetta. « Nos routes se croisent de nouveau, Loup Solitaire, dit-il, un sourire jouant sur son visage ridé. Ainsi en a décidé le Destin. » Rendez-vous au [54](#).

295

Vous saisissez le Glaive de Sommer à deux mains et parez le trait d'énergie qui fuse vers vous. Votre lame renvoie l'éclair à l'autre bout du couloir dans un roulement de tonnerre terrifiant et un crépitement d'étincelles blanches. Il explose parmi les reptiles, détruisant leur arme et dispersant leurs restes carbonisés. Vous vous couvrez le visage et vous précipitez tête baissée dans les flammes et la fumée, pour gagner un endroit plus respirable. Rendez-vous au [241](#).

296

Soudain, un bruit terrifiant vous glace le sang : un énorme serpent s'élève au-dessus des champs de blé, soutenu par deux ailes de taille impressionnante. Deux serres de rapace, terminées par de longues griffes acérées battent l'air, alors que la créature se précipite sur vous. Rendez-vous au [82](#).

297

Vous sautez courageusement et vous remettez debout après un roulé-boulé ; vous ne souffrez que d'une égratignure à l'épaule et d'une bosse au genou (vous perdez cependant 1 point d'ENDURANCE). Pour entrer dans la tour, rendez-vous au [131](#).

298

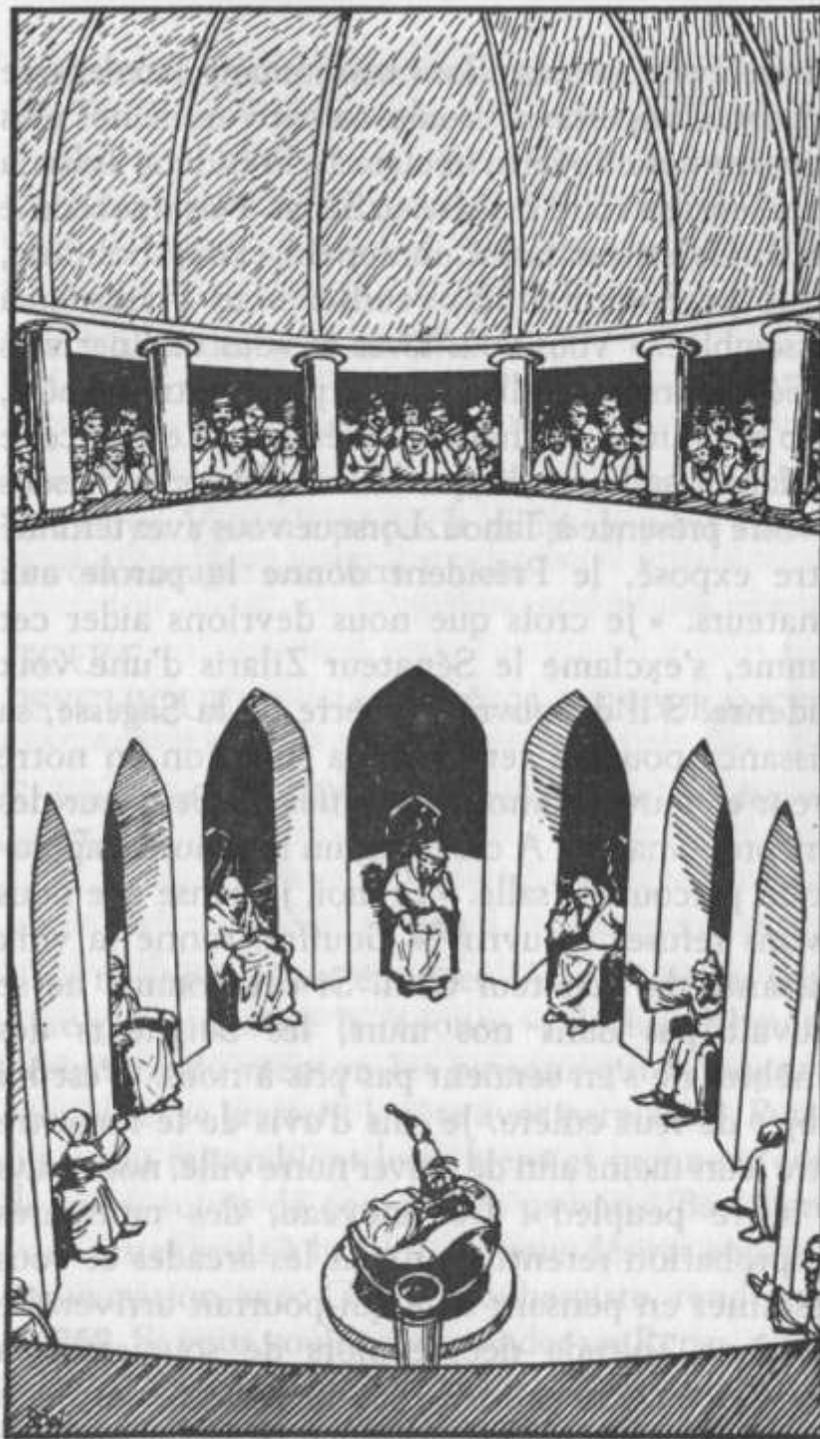
Peu à peu, alors que vos membres gelés reviennent à la vie et que votre cœur se calme, l'amertume et le ressentiment vous envahissent. Vous levez la tête et poussez un cri de rage, maudissant le Sénateur Chil pour sa perfidie qui a bien failli vous coûter la vie. Votre voix remonte dans les ténèbres vers le petit cercle gris qui marque l'entrée du puits, une cinquantaine de mètres plus haut, mais nul ne l'entend. Le Sénat, convaincu que vous avez trouvé la mort dans votre chute, ordonne que le puits soit refermé. Désemparé, vous fixez le vide au-dessus de votre tête, tandis que le cercle de lumière disparaît à votre vue. Rendez-vous au [218](#).

299

Vous retournez vers le col, à la suite de l'ermite, le long de la rivière à sec. Le vieil homme vous mène jusqu'à l'entrée d'une grotte partiellement dissimulée par une saillie rocheuse. « Entrez et suivez le passage qui traverse la montagne. Il ne vous faudra que peu de temps pour ressortir de l'autre côté, tout près de Tahou. » Avant que vous puissiez le remercier, il s'éloigne en clopinant, impatient de retrouver la chaleur de son foyer. Rendez-vous au [31](#).

300

Le grand parvis dallé qui s'étend devant l'entrée de l'Anarium est bondé. Des centaines de personnalités officielles, de soldats et de simples citoyens se pressent sur les marches qui mènent au grand foyer. Votre attention est attirée par une entrée latérale, réservée exclusivement à l'usage des éclaireurs de l'armée qui apportent des informations et repartent avec de nouveaux ordres de mission vers les montagnes alentour. Après quelques secondes de réflexion, vous prenez le risque d'ordonner au cocher de s'arrêter devant cette porte. Votre audace est immédiatement récompensée : en voyant le sceau présidentiel qui orne votre rouleau de parchemin, les gardes vous autorisent



300 Au centre de la salle, le Président Toltuda arbitre un débat enflammé.

non seulement à entrer dans l'Anarium, mais vont même jusqu'à vous escorter jusqu'à la Galerie des Audiences, à l'intérieur même de la Chambre du Sénat. De votre siège, vous surplombez une vaste salle ovale, entourée par douze arcades sous lesquelles les Sénateurs d'Anarie trônent sur des fauteuils de chêne verni. Le Président Toltuda, quant à lui, occupe un siège au centre de la salle et il est en train d'arbitrer un débat enflammé. Après avoir entendu tous les arguments, il fait procéder à un vote à main levée. « Nous allons maintenant aborder une question d'importance, soulevée par l'un de nos plus éminents concitoyens, déclare le Président Toltuda en présentant votre requête au Sénat. Puis il se tourne vers la Galerie et lance un appel : « Loup Solitaire, Noble de Sommerlund, veuillez vous présenter à l'Assemblée. » Vous vous levez et vous inclinez vers les Sénateurs. « Veuillez nous exposer votre requête, Loup Solitaire », enchaîne le Président. Le silence se fait dans la salle, tandis que vous expliquez les raisons de votre présence à Tahou. Lorsque vous avez terminé votre exposé, le Président donne la parole aux Sénateurs. « Je crois que nous devrions aider cet homme, s'exclame le Sénateur Zilaris d'une voix stridente. S'il découvre la Pierre de la Sagesse, sa puissance pourrait retourner la situation en notre faveur et sauver Tahou des griffes du Seigneur des Ténèbres Gnaag. » A ces mots, un murmure d'approbation parcourt la salle. « Et moi, je pense que nous devons refuser d'ouvrir le Gouffre, tonne la voix puissante du Sénateur Chil. Si cet homme ne se trouvait pas dans nos murs, les Seigneurs des Ténèbres ne s'en seraient pas pris à nous. C'est lui l'objet de leur colère. Je suis d'avis de le remettre entre leurs mains afin de sauver notre ville, notre pays et notre peuple ! » De nouveau, des murmures d'approbation retentissent sous les arcades et vous frissonnez en pensant à ce qui pourrait arriver. Le Président Toltuda décide alors de soumettre la question au vote afin de savoir si le Sénat vous permettra l'accès au Gouffre, ou préférera vous utiliser comme otage pour négocier la paix avec les Seigneurs des Ténèbres. Vous attendez anxieusement le résultat : 6 votes pour et 6 votes contre ! C'est maintenant au Président qu'il appartient de départager le Sénat. Utilisez la

Table de Hasard. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [58](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [137](#).

301

Vous voici en présence d'un des plus féroces habitants de Zaaryx. Vous n'avez pas le temps de parer l'attaque et vous engagez une lutte à mort.

GOULE PSYCHIQUE HABILITÉ: 20 ENDURANCE: 30

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [87](#).

302

« Ce n'est pas grave, étranger. Vous n'êtes pas le seul à ne pas connaître la réponse », déclare Khmar en désignant du menton les paysans qui froncent les sourcils et se grattent la tête avec perplexité. Puis ses fils et lui rassemblent leurs biens et prennent congé de vous, suivis de peu par les paysans. Banedon et vous restez seuls à la table. Si vous désirez engager la conversation avec Guyuk, l'aubergiste, rendez-vous au [268](#). Si vous voulez commander un Repas, rendez-vous au [88](#). Si vous préférez vous retirer dans votre chambre, rendez-vous au [156](#).

303

Une fois leur chef abattu, les Gloks perdent soudainement tout sang-froid et se bousculent pour redescendre l'échelle. Vous vous précipitez et accélérez la manœuvre à l'aide d'une série de coups qui laissent six cadavres à vos pieds. Quelques autres prennent le parti de sauter dans la douve plutôt que de courir le risque de vous affronter. En trois minutes, vous vous êtes débarrassé de l'ennemi et un escadron de mercenaires sloviens arrive à la rescousse pour colmater ta brèche. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint le rang de Maître Principal, rendez-vous au [35](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [168](#).

304

Un frisson de joie vous parcourt de la tête aux pieds lorsque vous reconnaissez le Magistrat Suprême. Il s'agit de Gwynian, le Sage de Varetta, l'homme qui vous avait prédit les dangers du Gouffre Maudit et vous avait aidé à trouver la Pierre de la Sagesse de Varetta. « Approchez-vous, Loup Solitaire », demande-t-il. Ses mots résonnent dans votre tête comme s'il se tenait tout près de vous et chuchotait à votre oreille. « Le Destin a décidé que nos routes se croiseraient de nouveau. » Attiré par ses paroles et par votre curiosité, vous gravissez les marches du Tribunal et le suivez dans ses appartements privés. Rendez-vous au [76](#).

305

L'homme sourit d'un air suffisant tandis que vous lui racontez votre quête et les aventures que vous avez vécues. Vos dernières paroles vibrent encore dans l'air lorsqu'il éclate d'un long rire sardonique. « Moi, Maghana, Maître de la Corporation des Brigands, depuis que j'ai élu domicile sous la forteresse de velours, j'ai envoyé de nombreux hommes dans le Gouffre de Tahou, à la recherche de trésors oubliés. Bien peu y sont allés de leur plein gré et encore moins en sont revenus vivants. Ecoute-moi bien, étranger : le Gouffre n'est qu'un des passages qui mènent à Zaaryx. Il y en a beaucoup d'autres et je les connais tous. Je te montrerai un chemin, mais à une condition. Es-tu d'accord ? » Vous lui demandez prudemment de préciser cette condition avant de répondre. « Mon fils Aiebek, explique-t-il, est parti pour Zaaryx il y a trois mois, attiré par la légende de l'or des Dragons. Il n'est pas encore revenu ; je te demande seulement, au cas où tu retrouverais son corps, de me rapporter l'anneau qu'il porte à la main droite. » Vous acceptez ces termes sans hésiter, car cela vous semble raisonnable. L'homme sourit alors, une flamme étrange jouant dans son regard, comme s'il était au bord de la folie. « Ne me déçois pas ! souffle-t-il en soulevant le joyau scintillant. Car je saurai si tu me mens. » Rendez-vous au [275](#).

306

Le cadavre du Loup Maudit tombe lourdement à terre et votre cheval se cabre, battant l'air de ses membres antérieurs et assommant les derniers Gloks. Plus d'un trouve la mort sous les violentes ruades de votre monture et une trouée se fait dans la mêlée. Banedon s'y engouffre aussitôt, les pans de sa robe flottant librement derrière lui comme deux grandes ailes bleues. Vous piquez des deux à sa suite, abandonnant le champ de bataille alors que de nouveaux ennemis se profilent à l'horizon. Rendez-vous au [293](#).

307

Soudain, vous vous trouvez baigné d'une lumière blanche provenant d'ouvertures pratiquées dans le plafond ; vous apercevez enfin le bout de l'escalier, une vingtaine de mètres plus bas. Derrière vous, une porte s'ouvre à toute volée, laissant entrer deux reptiles qui portent un lourd cylindre de cristal garni de tubes et de boutons métalliques. L'angoisse vous serre le cœur lorsque vous les voyez charger le cylindre d'énergie et le pointer vers vous. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au 27. Dans le cas contraire, rendez-vous au [152](#).

308

« Voilà la preuve de votre culpabilité », grogne le chef des mercenaires. D'un geste méprisant, il balaie les deux soldats pétrifiés de terreur et dégaine son épée. « Sus à l'ennemi ! » s'écrie-t-il en se lançant à l'attaque.

MERCENAIRES DELDENIENS HABILETE: 26 ENDURANCE:
34

Si vous désirez vous enfuir après le premier Assaut, rendez-vous au [223](#). Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [174](#).

309

Vous vous jetez à terre pour éviter les flèches, mais l'une d'elles vous transperce le bras gauche et vous fait mordre la poussière. Dans votre chute, vous vous cognez violemment la tête contre le sol en pierre, vous fracassant l'arcade sourcilière : vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Après avoir essuyé le sang qui vous aveugle, vous vous redressez en serrant les mâchoires. Le sergent hurle : « Attrapez-le ! » et, d'un même mouvement, les six soldats tirent leurs épées et se ruent sur vous. Vous ne pouvez pas fuir et, en raison de l'étroitesse du couloir, vous devez combattre deux soldats à la fois.

HABILETE ENDURANCE

1 ^{er} ET 2 ^e GARDES DE LA TOUR	17	29
3 ^e ET 4 ^e GARDES DE LA TOUR	18	32
GARDE DE LA TOUR ET SERGENT	20	32

Si vous sortez vainqueur du premier Assaut, Sogh se range à vos côtés et vous pouvez ajouter 2 points à votre total d'HABILETÉ pour le reste du combat. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [177](#).

310

Vous vous raidissez, prêt à tirer, alors que le Serpent des Airs se lance à l'attaque. Vous décochez votre flèche au dernier moment, transperçant le crâne oblong de la créature qui pousse un cri terrifiant et se met à battre désespérément des ailes avant de retomber sur le sol dans une gerbe de plumes et de sang. Rendez-vous au [247](#).

311

La ruelle débouche enfin sur une large avenue pavée, illuminée par des réverbères. A l'angle, un grand bâtiment de trois étages présente à la rue ses fenêtres condamnées et ses portes closes. L'une d'elles, cependant, se trouve mystérieusement entrebâillée. Si vous désirez explorer ce bâtiment, rendez-vous au [217](#). Si vous préférez passer votre chemin et vous engager dans l'avenue, rendez-vous au [278](#). Si vous décidez d'abandonner la poursuite et de retourner rue du Ruisseau afin de continuer votre chemin, rendez-vous au [334](#).

312

Une troupe de soldats arrive au pas de course. Ils vous dépouillent de vos Armes, de tous vos Objets Spéciaux et de votre Sac à Dos, puis ils vous escortent jusqu'à une cellule située dans la tour de la Porte Sud. Banedon, quant à lui, est emmené dans un autre quartier pour y être interrogé par le commandant du poste de garde. Marquez d'une croix tous les Objets et Armes de votre *Feuille d'Aventure* pour indiquer qu'ils ne sont plus en votre possession. Vous ne pourrez effacer ces croix et réutiliser votre équipement que si vous le retrouvez plus tard au cours de votre aventure. Rendez-vous au [134](#).

313

Ces êtres possèdent certains dons psychiques qui leur confèrent un sixième sens. Leur chef, une femelle plus grande et de carnation plus claire que les autres, détecte soudain votre présence. Effrayées, les créatures dévalent les marches en protégeant l'œuf de leurs mains palmées. Vous vous précipitez à temps pour les voir disparaître dans la sombre cage d'escalier. Si vous possédez une Sphère de Feu de Kalte, une Lanterne, ou une Torche et un Briquet d'Amadou, rendez-vous au [33](#). Si vous avez une Graine de Feu et si vous désirez la lancer dans l'escalier, rendez-vous au [106](#). Si vous préférez dégainer votre épée et descendre dans l'obscurité, rendez-vous au [224](#).

314

Vos soupçons s'éveillent au fur et à mesure que vous galopez vers la tour de guet : nulle bannière ne flotte en haut des remparts, nulle sentinelle ne vous demande de faire halte. Les bords de la route sont jonchés de vêtements et d'objets divers et l'endroit est désert, comme si les habitants avaient fui en toute hâte. Vous mettez votre cheval au petit galop lorsque l'instinct vous avertit d'un danger imminent. Soudain, comme dans un cauchemar, une meute de Gloks fait irruption des cabanes vides où ils étaient cachés. L'ennemi se précipite sur vous de toutes parts, hurlant et brandissant des armes dans la lumière rouge du crépuscule. Si vous possédez un Arc et que vous vouliez l'utiliser, rendez-vous au [183](#). Si vous désirez dégainer une arme de poing et vous préparer au combat, rendez-vous au [244](#). Si vous préférez tenter d'échapper à l'embuscade en vous enfuyant au triple galop, utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [293](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [257](#).

315

« Trouve-toi une autre place, étranger, celle-ci est à moi », lance l'homme en caressant le manche de son poignard d'un air menaçant. Vous percevez des mouvements dans la rue et lancez un coup d'œil anxieux vers la porte. « Debout ! grogne l'homme en tirant lentement sa lame du fourreau. Si tu oses t'opposer à Sogh de Suentina, tu ne vivras pas assez longtemps pour le regretter ! » Au même moment, la porte s'ouvre à toute volée, laissant entrer six gardes sénatoriaux armés jusqu'aux dents. Pensant qu'il s'agit d'une rafle, chose plutôt courante à la Monnaie Pourpre, les clients lâchent leurs verres et se précipitent vers la sortie pour tenter d'échapper à l'arrestation. Sogh, le brigand qui vient de vous menacer, se dirige quant à lui vers une voûte sombre au fond de la salle. « Sors-moi d'ici, le suppliez-vous. Ton prix sera le mien. » Souriant d'un air roublard à l'idée d'un argent aussi facilement gagné, il tend la main en disant : « Donne-moi ta bourse et je sauverai ta peau. » Vous lui donnez

vosre or à contrecœur, puis vous le suivez. Barrez toutes les Pièces d'Or et les Croissants que vous avez notées sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [135](#).

316

« Je sais où se trouve ton ami, murmure-t-il avec une note de désespoir dans la voix. Et je sais aussi où se trouve ton équipement. Détache-moi et je te montrerai. » Avec réticence, vous le libérez des menottes qui entravent ses poignets. « Mille fois merci ! reprend-il en se massant les bras. Mon nom est Sogh, maître-voleur de Suentina, à ton service. » Il s'incline, puis vous fait signe de le suivre jusqu'à une porte fermée, à côté de celle par laquelle vous étiez entré. « C'est la deuxième fois que je suis invité à rester ici, murmure votre compagnon en manœuvrant la serrure à l'aide d'un fil de fer caché dans la manche de sa veste de cuir. Comme la dernière fois j'ai préféré écourter mon séjour, ils ont jugé plus sage de m'enchaîner cette fois-ci. » Un léger cliquetis se fait entendre et Sogh sourit fièrement en retirant la clé de fortune de la serrure. « Ha, voilà du travail rapide ! » dit-il en poussant la porte, laquelle s'ouvre sur deux gardes portant, l'un un bol de soupe, l'autre une grosse clé en fer. « Hmm, je pensais bien aussi que cette serrure avait cédé trop facilement », marmonne Sogh en reculant. Les soldats lâchent aussitôt ce qu'ils tenaient et tirent leurs épées, bien décidés à empêcher votre évasion.

GARDES DE LA TOUR HABILITÉ : 20 ENDURANCE : 26

Vous devez ôter 4 points de votre total d'HABILITÉ pour toute la durée du combat, car vous n'avez pas d'arme. Vous devez en outre vous battre seul, puisque Sogh s'est caché derrière vous, se protégeant de votre corps comme d'un bouclier. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [259](#).



316 *Les soldats tirent leurs épées, bien décidés à empêcher votre évasion.*

317

Vous sautez de l'échelle une fraction de seconde trop tard : vous dépassez la corniche et vous écrasez brutalement contre un mur de pierre brute. Heureusement, vous rebondissez contre la paroi, vous atterrissez sur la corniche, et réussissez à vous accrocher des deux mains à une aspérité. Vous souffrez de multiples coupures au visage et à la poitrine et vous vous êtes gravement meurtri les côtes : vous perdez donc 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous maintenant au [157](#).

318

Moins de dix kilomètres plus loin, vous parvenez à un nouveau croisement, d'où part une piste vers l'ouest. Sur le bord de la route, une borne blanchie à la chaux indique :

SIDARA - 8 KM

Si vous désirez suivre cette piste jusqu'à Sidara, rendez-vous au [45](#). Si vous préférez rester sur la route de Tahou, rendez-vous au [145](#).

319

Les soldats exigent une Pièce d'Or chacun, avant de daigner écouter votre question. Vous les payez (n'oubliez pas de déduire cette somme de votre *Feuille d'Aventure*) et leur demandez si un homme du Nord, aux cheveux blonds et portant une tunique bleue ne se trouve pas prisonnier là. « Attendez ici », dit le soldat barbu en entrant dans la caserne. Soudain, son compagnon tente de vous assener un coup avec le manche de sa hallebarde. Instinctivement, vous esquivez le coup, mais l'arme vous frôle la tempe et vous laisse étourdi. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. « Le voilà ! lance le barbu qui réapparaît en compagnie d'une douzaine d'hommes. Ne le laissez pas s'enfuir. Ils le recherchent à la Porte Sud. Il paraît qu'il leur a causé des ennuis. » Brandissant leurs lances, les soldats vous encerclent et vous escortent jusqu'à la tour de la Porte Sud. En chemin, vous

entendez le mercenaire barbu glisser à l'un de ses comparses : « S'il n'avait pas tenté de nous acheter avec de l'argent du Nord, je n'y aurais vu que du feu ! » Rendez-vous au [162](#).

320

Le verrou cliquette étrangement, mais les deux portes restent hermétiquement closes. Vous pressez plusieurs fois le bouton supérieur, faisant défiler tous les chiffres dans l'espoir de faire apparaître le bon, mais les battants ne bougent pas d'un pouce. Vous avez tapé la combinaison dans le désordre et le verrou s'est bloqué. Rendez-vous au [207](#).

321

Les gardes examinent l'Invitation avec circonspection, leur expression révélant clairement leur doute au sujet de l'authenticité de la signature. Ils vous donnent l'ordre de mettre pied à terre et l'un d'eux court chercher le commandant du poste. Celui-ci reconnaît heureusement la marque de Lortha et vous autorise à quitter l'enclos, en vous confisquant toutefois vos chevaux. Vous protestez en vain. « Ordre du Sénat ! déclare le commandant avec suffisance. C'est un décret d'urgence : tous les chevaux de la population civile doivent être remis aux écuries de la garnison jusqu'à ce que l'état de siège soit levé. » Vous abandonnez à contrecœur vos montures aux mains des soldats, et le commandant vous tend deux parchemins datés et numérotés. « Voici les reçus pour vos chevaux, explique-t-il sur un ton nettement plus amical. » Vous empochez le Reçu (notez-le dans la liste des Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. En raison de sa petite taille, vous n'avez pas besoin de supprimer un des autres objets de votre liste si vous avez déjà atteint le maximum autorisé). Vous vous apprêtez à partir, lorsque le commandant vous rappelle : « Présentez-vous au rapport à la citadelle dès la première heure demain matin. On vous indiquera vos positions de combat. » Rendez-vous au [242](#).

322

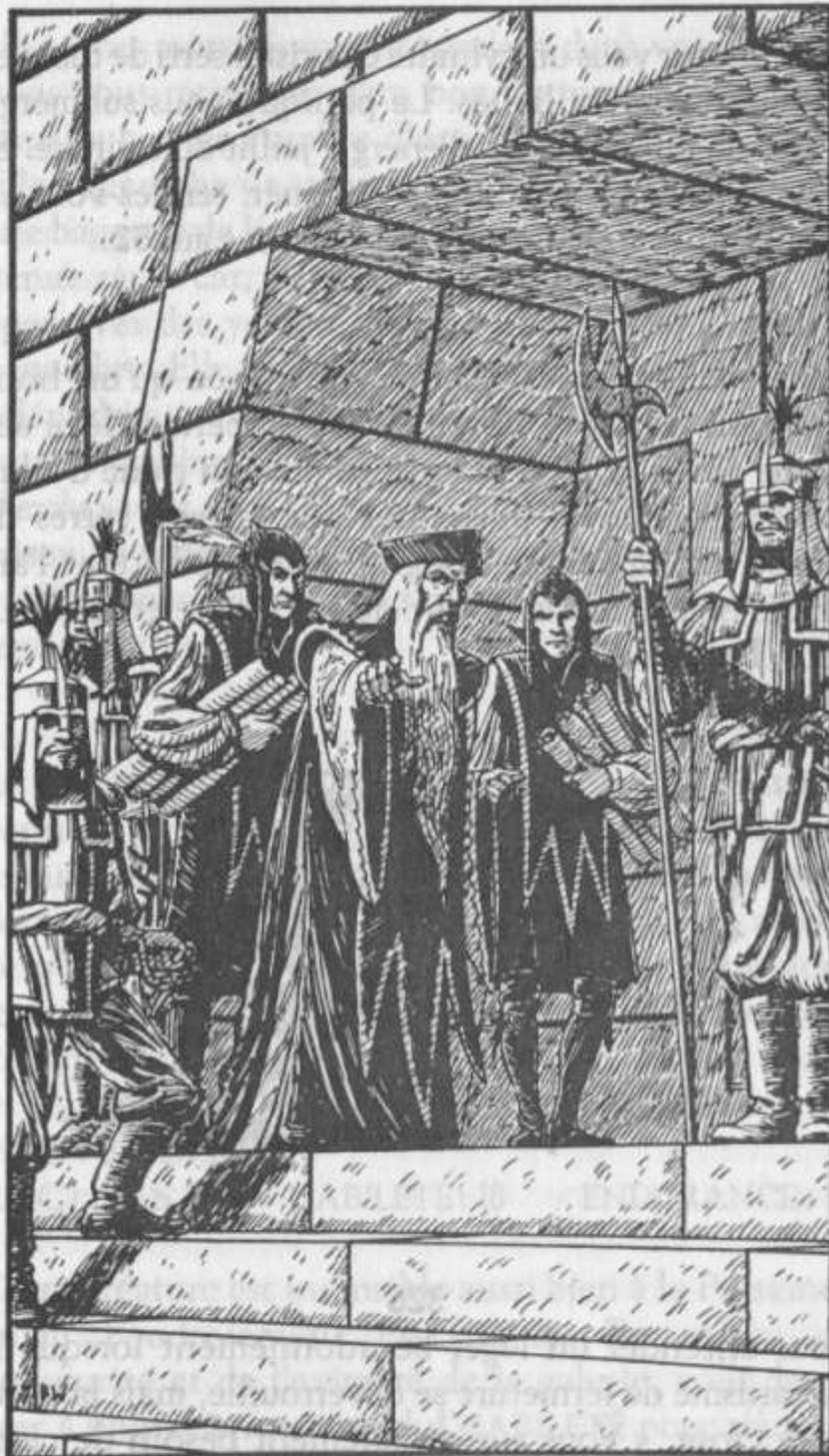
A peine avez-vous réussi à vous dégager de la Goule qui vous enserrait le cou, que ses congénères atteignent la caverne. Vous frissonnez de dégoût au contact de leur chair visqueuse, mais vous luttez contre votre écoëurement pour leur faire face.

MEUTE DE GOULES HABILITÉ: 24 ENDURANCE: 35

Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [147](#).

323

Il s'agit d'un morne bâtiment gris, dépourvu de tout ornement. L'austérité des murs nus rappelle sans cesse aux habitants de Tahou que c'est en ce lieu que justice est faite aux criminels, lesquels reçoivent le plus souvent des châtiments d'une sévérité exemplaire. Chaque procès se déroule devant un président dont le verdict est irrévocable, car il est impossible de faire appel à Tahou. Le Magistrat Suprême ne s'occupe que d'affaires suffisamment graves pour requérir la peine de mort. En contemplant le Tribunal à l'abri d'une porte cochère, vous sentez votre pouls s'accélérer lorsque le chariot du Magistrat Suprême s'arrête devant l'escalier. Il s'agit d'un vieil homme barbu, à la longue chevelure grise, revêtu de l'habit pourpre et argent de la magistrature. Il est entouré de gardes et de greffiers qui l'aident à monter les marches de ses appartements privés, situés à l'intérieur du bâtiment. En arrivant devant la porte, il se retourne et pointe un doigt vers vous. Si vous avez déjà visité la ville de Varetta, ou une cabane située sur le Pic de Ruanon, au cours d'une précédente aventure de Loup Solitaire, rendez-vous au [304](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [263](#).



323 *En arrivant devant la porte, le Magistrat Suprême se retourne et pointe un doigt vers vous.*

324

Vous appuyant de tout votre poids sur la porte, vous parvenez à l'ouvrir et vous vous engagez dans le couloir pour découvrir avec effroi que vous y êtes attendu. Deux créatures reptiliennes tapies à l'autre bout pointent sur vous un cylindre de cristal serti de tubes et de boutons métalliques. La panique vous submerge tandis qu'une décharge d'énergie jaillit du cylindre. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [295](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [152](#).

325

Vous avez à peine dégainé votre épée qu'un bruit terrifiant frappe vos oreilles. Le Serpent s'élève au-dessus du sol, son corps large comme un tronc d'arbre soutenu par deux puissantes ailes. Deux serres de rapace, terminées par des griffes acérées battent l'air, tandis que le monstre sort de sa tanière et fond sur vous. Rendez-vous au [82](#).

326

Vous entendez un léger bourdonnement lorsque le mécanisme de fermeture se déverrouille, mais la porte reste close. « Vous aurez également besoin de cette clé » : ces mots résonnent soudain dans votre tête et vous vous retournez d'un bond pour voir le reptile femelle quitter l'ombre d'une arcade à votre droite. Elle s'approche de vous, tenant dans sa main palmée une baguette de Korlinium. Vous savez qu'elle n'est pas venue seule car, en regardant vers les arcades, vous apercevez des yeux luisants qui vous fixent dans la pénombre. Elle entre de nouveau en communication télépathique avec vous : « *Vous n'êtes pas pareil aux autres humains qui ont osé s'aventurer à Zaaryx. Que cherchez-vous donc ?* » Si vous souhaitez lui dévoiler la raison de votre présence, rendez-vous au [256](#). Si vous préférez vous tenir prêt au cas où vous seriez attaqué, rendez-vous au [83](#).



327

La main tendue en avant, vous réussissez à détecter le panneau coulissant au bout du passage. Sa surface humide et friable est recouverte de lianes visqueuses. Soudain, l'une d'elles se resserre comme un étau autour de votre bras. La panique vous saisit lorsque vous réalisez que vous êtes attaqué par une redoutable Pieuvre des Rochers.

PIEUVRE DES ROCHERS HABILITÉ : 18 ENDURANCE : 18

Cette créature est insensible aussi bien à la Puissance qu'au Foudroiement Psychiques. En raison de l'obscurité et de l'exiguïté de la galerie, vous devez ôter 4 points à votre total d'HABILITÉ pour toute la durée du combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [139](#).

328

D'un violent coup de pied, vous envoyez un banc dans les jambes de l'homme. Il tombe lourdement, se cogne la tête contre la table et s'assomme. La foule des spectateurs se réjouit à ce spectacle et, tandis que les rires fusent de toutes parts, vous en profitez pour quitter les lieux. Rendez-vous au [146](#).

329

Vous n'avez aucune notion de la profondeur à laquelle vous vous trouvez et vous sentez que vos forces déclinent rapidement. Pour éviter la noyade, vous devez maintenant abandonner tout ou partie de votre équipement. Si vous décidez de sacrifier la moitié des Objets de votre Sac à Dos, rendez-vous au [91](#). Si vous préférez abandonner votre Sac à Dos tout entier, rendez-vous au [346](#).

330

Votre flèche siffle à travers la ruelle obscure et vous l'entendez s'écraser quelques secondes plus tard contre un mur. Tandis que les pas du Glock s'évanouissent rapidement dans le lointain, vous vous perdez en imprécations, car vous êtes certain qu'il vous a reconnu. Dès qu'il aura rattrapé son unité et fait son rapport, il serait bien capable de revenir avec toute une armée. Vous décidez donc de partir sans plus attendre. Vous remontez à cheval et empruntez la piste qui sort du village. Rendez-vous au [63](#).

331

Les villageois vous entourent comme une nuée de mouches, vous suppliant d'acheter leurs maigres produits. La plupart des paniers contiennent des denrées dégageant une écœurante odeur de vieille graisse, ainsi que des petites flasques pleines de boza, ce vin pâle au bouquet de lait tourné. Ceux qui sont trop pauvres pour vendre quoi que ce soit se contentent de tendre la main en un geste implorant. Pour une Pièce d'Or, vous pouvez acheter 2 Repas ou une flasque de boza. Si vous voulez faire l'aumône aux mendiants, rendez-vous au [163](#). Si vous préférez remonter à cheval et passer votre chemin, rendez-vous au [52](#).

332

Désespérément, vous jetez les mains en avant et parvenez à vous saisir de l'échelon. Le choc vous a meurtri (vous perdez 2 points d'ENDURANCE) mais vous êtes encore en vie. C'est avec une prudence renouvelée que vous assurez votre équilibre contre la saillie rocheuse avant de reprendre votre descente. Rendez-vous au [173](#).

333

Le commandant fait lentement le tour de votre cheval, ne vous quittant pas un instant du regard. « Mon cher ami, votre compagnon semble avoir perdu sa langue », dit-il à Banedon avec une courtoisie exagérée. Il fait ensuite un signe à ses hommes groupés sur le parapet et vous entendez le cliquetis sinistre d'une douzaine d'arbalètes qui se pointent sur vous. Vous levez lentement les mains en signe de reddition, puisque toute résistance équivaudrait à un véritable suicide. Rendez-vous au [312](#).

334

La rue du Ruisseau aboutit à la place des Souffleurs de Verre. Toutes les maisons et les échoppes de ce quartier appartiennent en effet à la Confrérie des Souffleurs de Verre et, symbole de leur richesse et de leur importance dans cette partie de la ville, chaque pavé de la place est fait de verre irisé de plusieurs pouces d'épaisseur. Trois rues partent de la place de verre : la rue des Lampes, la rue de la Porte Sud et l'allée de l'Arc-en-Ciel. Si vous désirez vous diriger vers le nord, dans la rue des Lampes, rendez-vous au [110](#). Si vous choisissez la rue de la Porte Sud, rendez-vous au [278](#). Si vous préférez aller vers l'est, par l'allée de l'Arc-en-Ciel, rendez-vous au [245](#).

335

Les pierres roulent sous les sabots de votre cheval tandis que vous vous élancez sur les pentes des collines de Tahou. Près d'une heure se passe avant que vous n'arriviez à l'entrée d'une passe qui vous permet de raccourcir considérablement votre route. Vous longez ensuite le lit d'une rivière à sec qui serpente sur près de deux kilomètres entre des rochers de couleur sombre, avant de remonter vers les hauteurs. A cet endroit, vous apercevez une petite cabane de pierre surplombant la vallée. Une chandelle vacille à la fenêtre et un mince filet de fumée s'échappe de la petite cheminée. Si vous décidez de vous arrêter pour explorer la cabane, rendez-vous au [18](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [123](#).

336

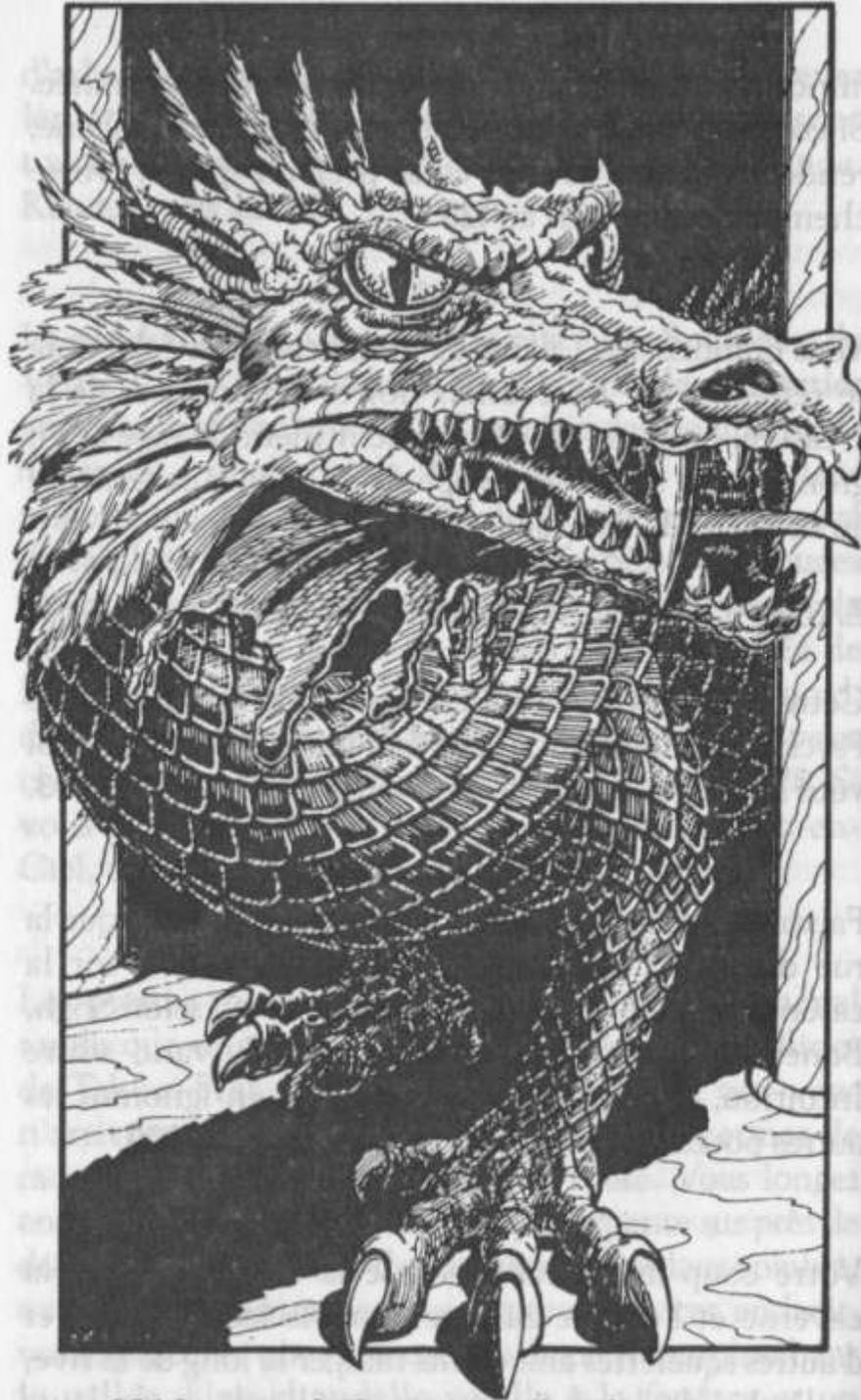
Vous brandissez le Glaive de Sommer et son éclat doré se réfléchit sur les écailles noires et luisantes de la créature. Les yeux du Dragon scintillent de rage et un grondement sourd s'échappe de sa gueule caverneuse au moment de l'attaque.

ZADRAGON HABILITÉ: 43 ENDURANCE: 58

Cette puissante créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [93](#).

337

Faisant usage de votre maîtrise Kaï, vous devinez que la rue du Mur de l'Orient donne directement sur la caserne de la Porte Est, l'endroit même où, selon Sogh, Banedon se trouve emprisonné. Suivant votre Intuition, vous vous dirigez vers l'est en ignorant les autres poteaux indicateurs. Rendez-vous au [250](#).



336 *Les yeux du Dragon scintillent de rage et un
grondement sourd
s'échappe de sa gueule caverneuse.*

338

Votre coup meurtrier repousse la Goule hors de la caverne et l'envoie culbuter dans le lac. Vous voyez d'autres squelettes ambulants ramper le long de la rive, et l'écho de leurs murmures nasillards et de leurs imprécations vous glace le sang. Les créatures se déplacent à une vitesse surnaturelle, avides de planter leurs dents dans votre chair. Si vous possédez un Arc et que vous désiriez en faire usage, rendez-vous au [22](#). Si vous voulez tenter d'échapper aux Goules en quittant la caverne et en gravissant les marches, rendez-vous au [104](#). Si vous préférez dégainer une arme pour parer à toute attaque, rendez-vous au [254](#).

339

Le père des enfants et les paysans se posent des énigmes à tour de rôle. Les jeux de hasard et les paris sont interdits dans tout le pays, mais l'astucieux peuple anarien a réussi à tourner cette loi sans tomber dans l'illégalité. Ils parient sur leur aptitude à résoudre des énigmes, ce qui demande plus de perspicacité que de chance, et mettent en jeu leurs biens personnels au lieu d'argent. Au moment où vous entrez en scène, le père et ses deux fils ont déjà amassé un assortiment d'objets de valeur que les paysans tentent désespérément de regagner. Si vous désirez entrer dans la ronde et prendre part au « pari anarien », rendez-vous au [115](#). Si vous préférez engager la conversation avec l'aubergiste, rendez-vous au [268](#). Si vous décidez de commander un Repas, rendez-vous au [88](#).

340

Le chariot descend une pente raide qui longe le mur de la ville, pris sous le bombardement incessant des catapultes ennemies. En arrivant au bas de la pente, un énorme projectile fracasse le véhicule, tuant net les deux chevaux, le capitaine et vous-même. C'est ainsi, hélas ! que s'achève votre vie.

341

Pas à pas, vous dirigez votre monture dans l'obscurité impénétrable. Soudain, vous apercevez une lueur vacillante sur votre gauche. Vous concentrez vos pouvoirs sur cette étrange lumière afin d'en identifier la source. Il s'agit d'un essaim fluorescent de mouches des mines ; des centaines d'insectes volettent au-dessus d'une flaque de liquide laiteux, qui jaillit par une fissure de la roche. Votre cheval relève la tête et lance un hennissement d'avertissement, car il a senti qu'une mystérieuse créature rôde dans les ténèbres. Rendez-vous au [129](#).

342

Le premier étage devient la proie des flammes, et le brasier stimulé par de violentes rafales de vent se transforme en un véritable enfer. Un soldat couvert de suie descend les marches en titubant et s'écroule dans vos bras. « Le capitaine est encore en haut... halète-t-il d'une voix rauque. Il est monté pour sauver son frère juste avant que le feu prenne sur le toit. » Si vous maîtrisez la Discipline Magnakäi du Nexus et si vous avez atteint le rang de Maître Principal, rendez-vous au [159](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [59](#).

343

Le sergent tire son sabre de cavalerie et le pointe sur votre poitrine * Au nom du Sénat de Tahou, gouvernement de la République d'Anarie, répond-il. Et en vertu de l'avantage du nombre : vingt cavaliers contre deux étrangers; jetez vos armes, immédiatement ! » Si vous décidez d'obéir à l'ordre du sergent, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez résister, rendez-vous au [85](#).

344

« Faites en sorte qu'il ne puisse plus s'échapper, ordonne l'officier tandis que ses hommes vous encerclent en pointant leurs lances sur vous. C'est l'homme qui s'est évadé de la tour de la Porte Sud. Je n'aimerais pas être à sa place lorsque nous le

leur remettrons ! » La patrouille se met en marche et longe d'abord l'allée de l'Arc-en-Ciel, pour tourner ensuite dans la rue de la Porte Sud, en direction de la tour. En moins de quinze minutes, vous vous retrouvez entre les mains des soldats du poste de garde. Rendez-vous au [162](#).

345

Faisant usage de votre pouvoir Kaiï, vous ordonnez à la Pieuvre des Rochers de retourner dans son antre. Elle obéit lentement, retirant comme à regret ses tentacules visqueux du panneau avant de se recroqueviller dans le creux du mur. Rendez-vous au [139](#).

346

Libéré du poids de votre équipement, vous réussissez à remonter à l'air libre, crevant la surface en toussant et en cherchant à reprendre votre souffle. Le froid glacial, qui vous avait assommé dans un premier temps, vous stimule maintenant et vous pousse à nager de toutes vos forces vers la rive lointaine qui scintille faiblement dans la pénombre. Complètement engourdi et perclus de douleurs, vous vous hissez péniblement hors du lac et vous écroulez sur les rochers plats et spongieux qui bordent le lac. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [298](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [41](#).

347

« Attention, Loup Solitaire ! » crie Banedon alors que vous vous levez de votre siège. Le soldat a dégainé un poignard recourbé et se jette sur vous en visant votre cœur. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition ou de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [36](#). Dans le cas contraire, utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [260](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [119](#).

348

Votre compagnon tient compte de votre avertissement et vous crie une réponse que vous n'entendez pas. Un bruit terrifiant vous perce les tympans, tandis que le serpent géant s'élève au-dessus du sol, soutenu par deux grandes ailes puissantes. Deux serres de rapace, terminées par des griffes acérées battent l'air alors que la créature infernale se précipite sur vous. Une décharge d'énergie crépitante rase votre tête, mais le monstre esquive agilement l'attaque de Banedon; il s'incline vers la gauche et le rayon va terminer sa course meurtrière dans le lointain. Vous avez juste le temps de dégainer votre arme alors que le Serpent s'approche pour vous donner le coup de grâce. Rendez-vous au [82](#).

349

Les créatures reptiliennes vous entendent approcher et fixent sur vous des regards apeurés. Elles saisissent l'œuf dans leurs mains palmées et dévalent les marches. Vous vous lancez à leur poursuite, mais vous vous arrêtez en haut de l'escalier, tentant en vain de percer les ténèbres. Si vous possédez une Sphère de Feu de Kalte, une Lanterne, ou une Torche et un Briquet d'Amadou, rendez-vous au [33](#). Si vous avez une Graine de Feu et si vous désirez la lancer dans l'escalier, rendez-vous au [106](#). Si vous décidez de dégainer une arme et de vous enfoncer dans l'obscurité, rendez-vous au [224](#).

350

Au moment de la mort du Zakan, le bouclier d'énergie scintillante qui l'entourait se met à rougeoyer intensément, vous contraignant à baisser les paupières pour ne pas être aveuglé. Puis la lumière s'estompe, laissant place à des centaines de fragments étincelants qui se dissolvent avec bruit jusqu'à ce que les restes du Zakan et de la Sphère de la Mon ne soient plus qu'une tache sombre sur le sol. Aiguillonnés par votre victoire, les défenseurs réunissent leurs forces et se lancent dans une

violente contre-attaque pour reprendre la Porte Ouest. Les Vassagioniens qui avaient pénétré dans la ville à la suite de leur chef sont immédiatement massacrés ou refoulés vers la grande douve, et la Porte retombe bientôt aux mains des Anariens. Les murs de la ville retentissent de cris de victoire qui se transforment bientôt en chants d'allégresse, colportant la nouvelle de la mort de Kimah jusqu'à l'ennemi. Peu à peu, les légions adverses cessent d'avancer en voyant s'évanouir l'espoir d'une victoire facile. Les officiers chevauchent parmi leurs hommes, les menaçant des pires châtiments et se perdant en imprécations. Mais le moral des troupes est atteint et des escadrons entiers refusent d'avancer. La sonnerie d'une trompette retentit soudain dans le lointain et, alors que tous les regards se tournent vers le sud, des hordes de cavaliers émergent des montagnes de Varta. Il en vient de chaque vallée, et la plaine du Sud se remplit bientôt d'une véritable armée, rutilante de bleu, de blanc et de gris. « Nos prières ont été exaucées ! lance Chiban alors qu'il vous rejoint près des remparts en compagnie de Banedon. Nos alliés sont venus nous prêter main forte. » Il tend le bras vers la marée de cavaliers et vous reconnaissez les étendards de trois pays voisins : Firalond, Lourden et Kakush. Le tonnerre d'une cavalcade résonne soudain dans l'air et une joie sauvage vous saisit lorsque vous constatez que la première charge suffit à décimer les rangs de l'ennemi, les jetant dans la confusion et le chaos. Puis un semblant de bataille rangée prend forme, alors que l'adversaire tente de s'organiser pour résister à cet imprévisible assaut. Lorsque le soleil atteint son zénith, deux des armées ennemies ont été mises en déroute, tandis que la troisième lutte encore désespérément tout en se repliant vers l'ouest. Finalement, les combats cessent autour de la ville et les défenseurs se laissent aller à la joie de la victoire. Le Sénateur Zilaris vous proclame « Libérateur de Tahou », et les cris d'allégresse redoublent d'intensité, éclatant dans les rues incendiées et à travers la plaine jonchée de cadavres. En contemplant ce macabre panorama, votre sang se glace soudain. Ce n'est pas la scène du carnage qui vous serre le cœur, mais plutôt la sensation grandissante de la présence d'une puissante entité maléfique qui prend forme au-dessus de la Porte Ouest.

Un nuage noir et tourbillonnant se dessine dans le ciel, et de ce nuage s'élève une voix grondante : « Je serai vengée ! » tonne-t-elle, faisant trembler les remparts sur lesquels vous vous tenez. Vous vous raidissez, attendant presque qu'un éclair vous anéantisse, mais rien de tel ne se produit. La voix glaciale reprend alors sur un ton railleur : « Tu paieras ton audace de ta vie. Moi, Gnaag de Mozgôar, Seigneur des Ténèbres, je possède les trois dernières Pierres de la Sagesse et je les détruirai en même temps que toi, Maître Kaï. » Le vent qui se lève ensuite disperse rapidement le nuage, mais il ne parvient pas à desserrer l'étau qui vous serre la poitrine. Vous savez que ces paroles n'étaient pas des menaces en l'air ; la voix terrifiante du Seigneur Gnaag a dit la vérité. Votre mission a été couronnée de succès, car la sagesse et la puissance de la Pierre de Tabou sont maintenant en vous, et votre victoire sur le Zakhah Kimah a permis la défaite des armées ennemies. Pourtant, les dernières Pierres de la Sagesse de Nyxator sont entre les mains des Seigneurs des Ténèbres, ce qui annonce une nouvelle et périlleuse étape de votre quête du Magnakaï. Si vous possédez le courage d'un véritable Maître Kaï, vous n'hésitez pas à relever le défi et vous vous lancerez avec ardeur dans la prochaine aventure de la série Loup Solitaire !

TABLE DE HASARD

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

Table des coups portés

Quotient d'attaque

		-11 ou INFÉRIEUR						+11 ou SUPÉRIEUR						
		-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11	
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 -2	LS -2	LS -2	LS -2	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	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	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	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	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