

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Joe Dever

Les Prisonniers du Temps



Loup Solitaire



folio
junior

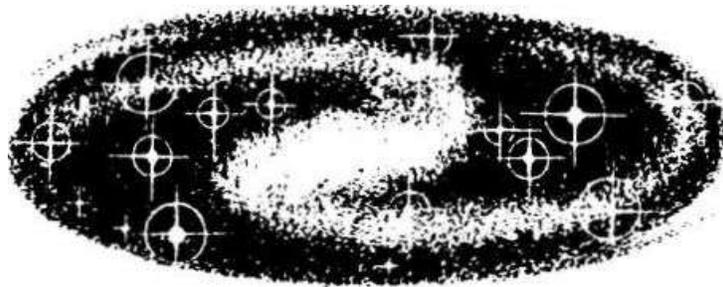
Joe Dever

Les Prisonniers du Temps

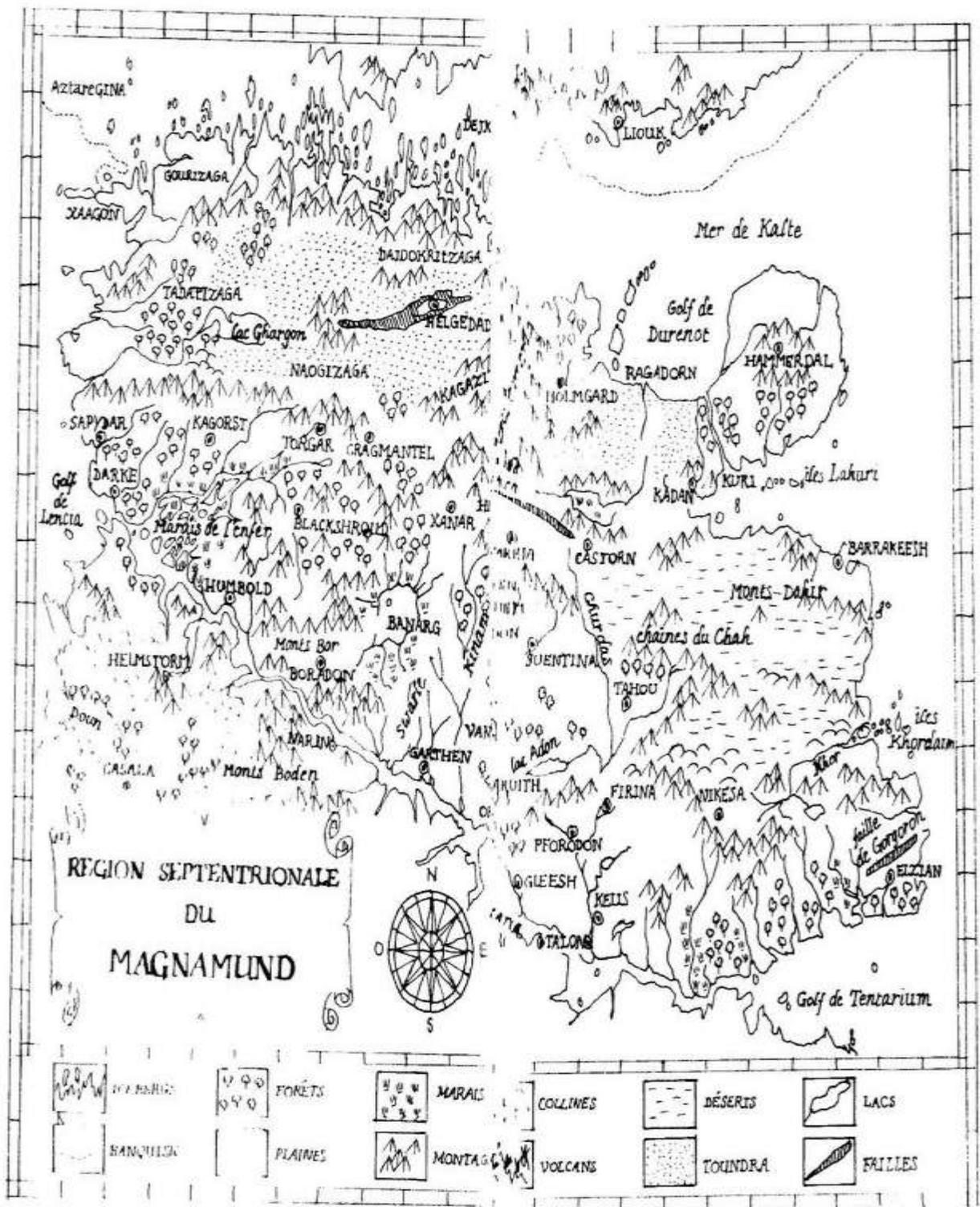
Loup Solitaire/11

Traduit de l'anglais par Nicolas Grenier

Illustrations de Brian Williams



Gallimard



AzlaREGINA

XAAGON

GOURIZAGA

TADATIZAGA

Lac Gharçon

HELGEDAD

NAOGIZAGA

SAPIVAR

KAGORST

TORGAR

CRAGMANTEL

Golf de Lencia

DARKE

MARIS de Tenser

BLACKSHROUD

XANAR

HUMBOLD

BANARG

HELMSTORF

MONTS Bor

BORADON

Down

CASALA

MONTS Boden

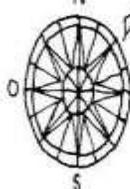
MARINK

GARTHEN

REGION SEPTENTRIONALE

DU

MAGNAMUND



LIOUK

Mer de Kalte

Golf de Durenor

RAGADORN

HAMMERDAL

HOLMGARD

KADAN

KURI

iles Lakuri

CASTORN

BARRAKEESH

MONTS-DALF

chaînes du Chah

SUENTINA

TAHOU

iles Khorzain

VAR

lac Adon

ARUITH

FIRINA

NIKESA

île de Goryon

PFORODON

GLEESH

KELLS

ELZIAN

STALONS

Golf de Tentarium

LISTE DES ARMES

ARMES (2 armes maximum)

1

2

SCIENCE DES ARMES

POIGNARD

LANCE

MASSE
D'ARMES

SABRE

MARTEAU
D'ARMES

ARC

HACHE

ÉPÉE

BATON

GLAIVE

CARQUOIS ET FLÈCHES

Carquois

Nombre de flèches transportées

OUI/NON

OBJETS SPÉCIAUX

DESCRIPTION

EFFETS

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 Kaiï, vous avez acquis une force exceptionnelle ; les deux éléments essentiels de cette force sont représentés par votre HABILITÉ au combat et votre ENDURANCE. Avant d'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* (à 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 buse, 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 sur votre *Feuille d'Aventure*.

Science des Armes

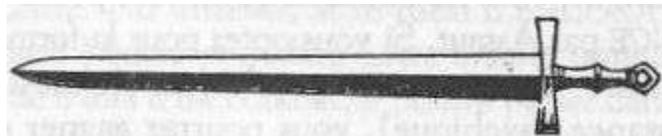
Cette Discipline confère à un Maître Kaï le don de se servir efficacement de toutes sortes d'armes. Chaque fois que vous combattrez avec une arme dont vous avez acquis la maîtrise, vous aurez droit à 3 points d'HABILITÉ supplémentaires. Le rang de Maître Kaï Supérieur avec lequel vous débutez dans la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



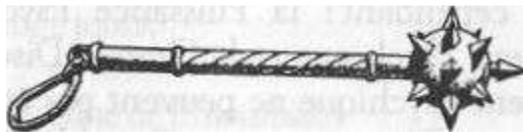
LA LANCE



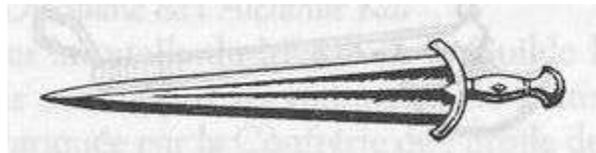
LE POIGNARD



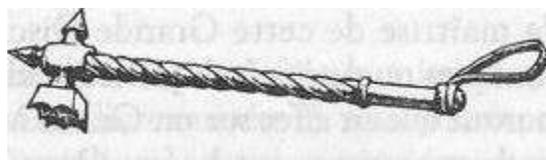
L'ÉPÉE



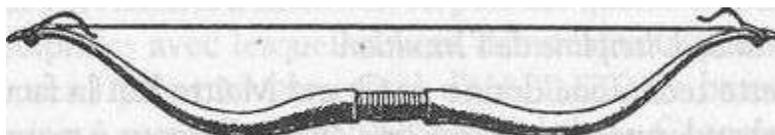
LA MASSE D'ARMES



LE SABRE



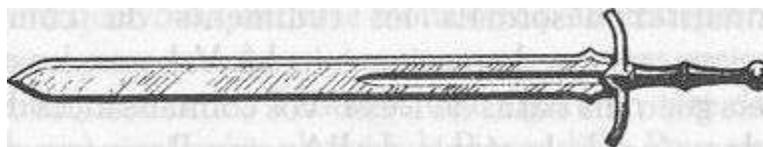
LE MARTEAU DE GUERRE



L'ARC



LE BÂTON



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 non 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 Kai 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. Pur 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 Kai 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*.

Foudroissement Psychique Grâce à cette technique, le Maître Kai 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 Foudroissement Psychique, vous perdrez 2 points d'ENDURANCE. Une forme atténuée du Foudroissement 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 Foudroissement 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*: Foudroiement 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 supra-naturelles.

Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* : Écran Psychique ; pas de perte d'ENDURANCE en cas d'agression mentale.

Nexus

La maîtrise de cette Discipline donne à un Maître Kaï la faculté de supporter des chaleurs et des froids extrêmes sans perte de 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 11, vous aurez la possibilité de choisir une

Discipline Magnakaï supplémentaire lorsque vous établirez la *Feuille d'Aventure* du livre numéro 12. 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.

Équipement

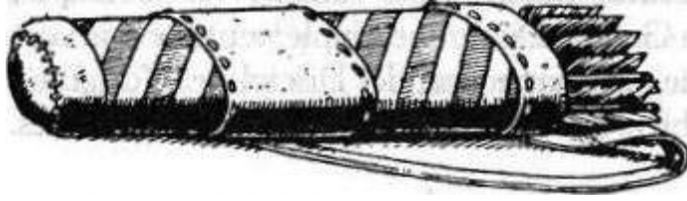
Si vous avez déjà mené à bien au moins l'une des précédentes aventures du Loup Solitaire, vous possédez d'ores et déjà un Équipement et des Objets Spéciaux que vous pouvez utiliser dans votre périple au cœur du Daziarn (dans ce cas, sautez ce passage et consultez directement le paragraphe des Disciplines Améliorées). Si toutefois vous entreprenez votre première aventure du Loup Solitaire, il est nécessaire de vous munir d'armes et de provisions pour affronter les terribles dangers qui vous attendent. Vous êtes vêtu de la tunique grise des Maraudeurs Éruans. Vous disposez d'un Sac à Dos contenant 2 Repas (inscrivez-les dans la case Repas de votre *Feuille d'Aventure*) et d'une Bourse de cuir contenant des Pièces d'Or. Pour connaître le nombre de Pièces d'Or que contient votre Bourse, consultez la *Table de Hasard*, puis ajoutez 10 au nombre que vous avez tiré. Le résultat est égal au nombre de Pièces d'Or contenues dans la Bourse. Inscrivez-le dans la case « Bourse » de votre *Feuille d'Aventure*. De plus, vous pouvez choisir six objets dans la liste ci-dessous :

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.



LANTERNE (Objet contenu dans votre Sac à Dos).

MASSE D'ARMES (Armes).



POIGNARD (Armes).



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

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.

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 (tarde à votre monastère Kaiï.

Pièces d'Or

Elles sont toujours rangées dans la bourse attachée A 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 êtres utiles et que vous aurez la possibilité d'acquérir au cours de votre aventure sont indiqués avec leur initiale en lettre capitale. (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'HABILITÉ 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 devez 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 souhaitez 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

certaines Objets Spéciaux. Le nombre maximum d'Objets Spéciaux qu'un Maître Kai peut transporter au cours d'une aventure est de douze. Les Objets Spéciaux supplémentaires pourront être laissés en garde à votre monastère Kai.

Pièces d'Or

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

Nourriture

Out 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 Magnakai de l'Art 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 venez 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 (l'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* de - 3 ($19 - 22 = - 3$). Il faudra alors inscrire - 3 dans la case *Quotient d'Attaque* de la *feuille d'Aventure*.

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

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 (plus 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 - 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.

Nombres de Disciplines

Titre correspondant
maîtrisées par le Maître Kai

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

Au cours des années qui précédèrent leur massacre, les Maîtres Kaï se consacraient à l'étude du Magnakaï. Les Disciplines étaient divisées en quatre écoles d'entraînement appelées Cercles de Savoir. lorsqu'un Maître Kaï parvenait à maîtriser toutes les Disciplines d'un Cercle de Savoir, il développait LES 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 Magnakaï et les Disciplines qu'il faut maîtriser pour les compléter.

Nom du Cercle de Savoir Magnakaï	Disciplines Magnakaï Nécessaires pour 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 ; Écran Psychique ; Nexus ; Intuition

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

Points supplémentaires

	HABILETÉ	ENDURANCE
CERCLE DU FEU	1	2
CERCLE DE LA LUMIÈRE	0	3
CERCLE DE SOLARIS	1	3
cercle de l'esprit	3	3

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

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), de Maître Principal (six Disciplines), de Maître Mentor (sept Disciplines) ou de Maître Éminent (huit 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.

Foudroisement Psychique La Discipline Magnakaï du Foudroisement 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 ou 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 le manque de nourriture.

Écran Psychique Grâce à cette Discipline, le Maître Tutélaire augmente sa résistance mentale à l'hypnose et aux agressions télépathiques. Plus le rang du Maître Kaï est élevé, plus cette 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 Kaï s'élève dans la hiérarchie magnakaï, 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 Kaï 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 Kaï.

Pour le Maître Mentor

Science des Armes Les Maîtres Mentors dotés de cette Discipline bénéficient d'une adresse accrue lorsqu'ils utilisent une arme de trait (un arc) ou de jet (un poignard). Lorsqu'ils utilisent un arc ou une arme de jet et reçoivent l'instruction de faire appel à la *Table de Hasard*, ils doivent ajouter 2 points au chiffre obtenu.

Science Médicale cette Discipline confère au Maître Mentor le pouvoir de neutraliser les effets de tous les poisons, venins ou substances toxiques avec lesquels il se trouverait en contact.

Exploration

La maîtrise de cette Discipline permet au Maître Mentor de traverser à pied n'importe quel type de lorrain sans jamais perdre aucune trace, et cela même si le sol est recouvert de neige.

Écran Psychique L'Écran Psychique peut protéger le Maître Mentor qui l'utilise des attaques des esprits maléfiques ou de tout autre être immatériel qui utilise l'énergie psychique pour combattre. Plus le rang du Maître Kai est élevé, plus cette technique est efficace.

Intuition

Le Maître Mentor doté de cette discipline est capable de détecter les traces psychiques résiduelles subsistant sur les lieux où s'est déroulé un événement dramatique tel qu'une bataille, un meurtre, un sacrifice rituel ou une cérémonie rituelle. En méditant sur les lieux du drame, un Maître Mentor peut en avoir une représentation mentale, même si l'événement s'est déroulé dans un passé lointain.

Pour le Maître Éminent

Science des Armes Lorsqu'il livre un combat avec une arme dont il a acquis la maîtrise, le Maître Éminent bénéficie de 4 points (au lieu de 3 points) d'HABILETÉ supplémentaires. De plus, lorsqu'il doit combattre sans arme, il ne perd que 1 point d'HABILETÉ.

Invisibilité

Les Maîtres Éminents qui maîtrisent cette Discipline ont le pouvoir de modifier leur apparence physique de façon à tromper un ennemi. La durée et l'efficacité de cette transformation augmentent avec le rang du Maître Kai.

Exploration

La Maîtrise de cette Discipline permet au Maître Éminent de converser avec toute créature pourvue d'un sens. Elle lui donne également le pouvoir de se rendre invisible lorsqu'il est soumis à des ondes psychiques ou des sortilèges de détection.

Écran Psychique lorsqu'ils engagent un combat psychique, les Maîtres Éminents sont capables d'absorber et de contrôler une partie du flux d'énergie dirigé contre eux. En déviant ou en induisant les ondes d'énergie hostile, ils peuvent soit réduire les dommages qu'elles leur font subir, soit accroître la puissance de leur propre attaque psychique.

Intuition

Grâce à cette Discipline, les Maîtres Éminents ont la faculté de plonger leur corps en état de catalepsie et de projeter leur esprit dans leur environnement immédiat, pouvant ainsi l'explorer sans aucune contrainte ou limitation physique. On définit ce pouvoir par l'expression : « Marcher en Esprit ». La durée pendant laquelle un Maître Kai peut Marcher en Esprit augmente avec son rang. Lorsque l'esprit se trouve ainsi séparé du corps, ce dernier demeure inanimé et totalement vulnérable. Si le corps

d'un Maître Kaiï est tué tandis qu'il Marche en Esprit, Non esprit subit le même sort, et vice versa.

La nature des améliorations apportées aux Disciplines Magnakaiï 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

Maitre Kai



La Sagesse Magnakaï

Votre incursion dans le monde crépusculaire du Daziarn sera semée de pièges et de périls surnaturels. Il vous faudra vous tenir constamment sur vos gardes tandis que vous rechercherez les deux dernières Pierres de la Sagesse, car même les lois de la nature sont étranges et changeantes dans cet univers parallèle. Prenez des notes tout au long de votre périple, elles vous seront fort utiles dans le déroulement de cette aventure comme dans l'ultime volet de la Quête du Magnakaï qui prendra sa suite.

Vous allez trouver des objets qui pourront vous être d'une grande aide au cours de votre aventure. Certains Objets Spéciaux pourront vous resservir dans la prochaine mission du LoUp Solitaire, mais il pourra également arriver 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. S'il s'agit de votre première aventure Magnakaï, assurez-vous d'apporter le même soin au choix des trois Disciplines Magnakaï que vous souhaitez maîtriser. Vous pourrez alors parvenir avec succès au terme de votre aventure, même si vous ne disposez que d'un faible total d'HABILETÉ et d'ENDURANCE. Bien que cela représente un avantage indéniable, il n'est cependant pas nécessaire d'avoir accompli les mis-lions précédentes de la série du Loup Solitaire pour mener à bien cette quête. La restauration du Kaï et l'avenir du Magnamund dépendent de la réussite de cette mission. Que l'esprit de vos ancêtres et la sagesse du grand Dieu Kaï guident vos pas sur le chemin du Magnakaï et... bonne chance !

Le vœu sacré des Anciens Mages

Vous êtes le guerrier Loup Solitaire, dernier des Maîtres Kaï du Sommerlund, unique survivant du massacre qui causa l'anéantissement de vos semblables au cours de la guerre sans merci que vos ennemis jurés, les Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad, mènent contre les peuples libres du Magnamund. Bien des siècles se sont écoulés depuis qu'Aigle du Soleil, le tout premier d'entre vous, fonda 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 de pouvoir connus sous le nom légendaire de Pierres de la Sagesse de Nyxator. Les ayant trouvées, il puisa en elles toute sa puissance et sa sagesse, puis il consigna l'ensemble de ses découvertes et expériences dans le *Livre du Magnakaï*. Étant entré en possession de ce trésor perdu depuis la nuit des temps, vous avez fait le serment solennel de rendre au Kaï sa gloire et sa puissance de jadis afin de garantir une paix et une sécurité durable à la terre de vos ancêtres. 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 d'accomplir votre serment, vous devez reprendre la quête entamée quelque mille ans plus tôt par Aigle du Soleil. Si vous parvenez avec succès au terme de votre entreprise, vous deviendrez à votre tour l'unique détenteur de l'infinie sagesse et de l'incommensurable puissance que recèlent en leur sein les Pierres de Nyxator.

Votre quête vous a déjà mené loin des terres du nord, loin de la patrie qui vous a vu naître. En suivant l'itinéraire du premier Grand Maître Kaï, vous êtes arrivé au Dessi, où vous avez sollicité l'aide des Anciens Mages, ceux-là mêmes qui, il y a si longtemps, avaient mis leurs fantastiques pouvoirs magiques à la disposition d'Aigle du Soleil, et avaient ainsi grandement contribué à l'accomplissement de sa quête. Là, vous avez appris que les Anciens Mages attendaient votre venue depuis des siècles. Une très ancienne légende du Dessi annonce en effet la naissance et l'épanouissement de deux « kouras-tas-kaï », deux « fils du

soleil ». L'un d'entre eux porte le nom d'Ikar, qui signifie «Aigle», l'autre celui de «Skarn», qui veut dire «Loup ». Une antique prophétie annonçait que les kouras-tas-kaï descendraient du nord pour demander conseil aux Anciens Mages afin d'accomplir une grande quête. En dépit des siècles qui sépareraient leurs venues, ils seraient animés par une même foi et un même courage, et ils seraient liés par un but et un destin identiques : triompher des puissances des ténèbres en des temps de grand péril. Les Anciens Mages ont reconnu en vous Skarn, le loup de la légende, et ils ont fait le serment de vous aider à achever la Quête du Magnakaï, selon le vœu sacré qu'ils avaient 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 qu'auraient pu vous prodiguer vos défunts Maîtres Kaï si, comme vous, ils avaient survécu à la sanglante attaque des Seigneurs des Ténèbres contre leur monastère, il y a maintenant douze ans de cela. Vous étiez avide d'apprendre tout ce que les Anciens Mages, par la bouche de votre professeur, le Seigneur Rimoah, pourraient vous enseigner pour vous préparer à l'étape suivante de votre quête, mais de graves nouvelles en provenance du Royaume des Ténèbres devaient bientôt vous contraindre à interrompre brutalement votre formation. Une guerre civile avait éclaté à Helgedad à la suite de la défaite que vous aviez infligée à Haakon, le maître de la Cité Noire. Après cinq années de combats acharnés, un Seigneur des Ténèbres du nom de Gnaag s'était finalement emparé du trône d'Helgedad.



Le monde crépusculaire du Daziarn

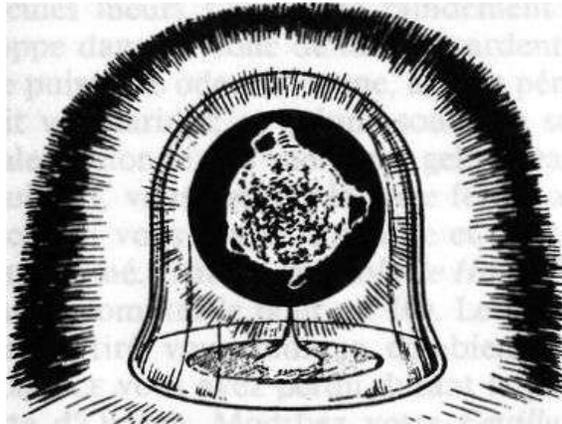
Désormais unis sous la sombre bannière de ce nouveau chef, les autres Seigneurs des Ténèbres avaient reçu l'ordre de lever en masse d'énormes troupes pour se lancer à la conquête du Magnamund. Les rangs immondes de leurs terribles légions Gloks grossirent rapidement, permettant à Gnaag de déclencher une foudroyante invasion qui prit les terres libres totalement par surprise. Au terme d'une résistance aussi brève que vaine, de nombreux pays furent entièrement submergés par la formidable marée des armées des Ténèbres, tandis que d'autres se rendaient sans lutter devant la féroce détermination de l'ennemi. D'autres encore devaient prendre le triste parti de trahir leurs amis et alliés de longue date pour se rallier au camp des Seigneurs des Ténèbres, dans l'espoir aussi stupide qu'insensé de partager avec eux les fruits de la victoire après le triomphe de Gnaag. L'un de ces pays fut la Vassagonie, un puissant royaume désertique qui s'étend au nord du Dessi. Écrasant brutalement ses voisins, la gigantesque armée vassagonienne déborda ses frontières par l'ouest pour rejoindre les hordes de Gnaag qui déferlaient dans le centre de Magnamund. Ils devaient faire leur jonction à Tahou où, sous les pavés de la cité antique, se cachait l'une des sept Pierres de la Sagesse de Nyxator. Vous êtes aussitôt parti pour Tahou, où vous êtes parvenu avec à peine quelques heures d'avance sur l'ennemi. Au terme d'une plongée périlleuse dans les ruelles souterraines de la cité oubliée, vous avez découvert le précieux objet de votre quête mais, en remontant à la surface, vous avez trouvé la ville de Tahou transformée en brasier ardent ! Le Seigneur des Ténèbres Gnaag de Mozgôar et le Zak-han Kimah, maître de la Vassagonie, ayant appris votre présence dans les murs de la malheureuse cité, étaient résolus à vous rayer du monde des vivants quel qu'en soit le prix ! Depuis des jours, leurs monstrueuses machines de guerre projetaient leurs rocs et leurs flammes sur les murailles de Tahou avec une efficacité horriblement dévastatrice. Ils lancèrent alors un assaut massif, conduit par le Zakhan en personne. Disposant d'une arme au pouvoir terrifiant, il ouvrit une brèche dans la porte ouest et

pénétra dans la cité à la tête de ses troupes avant de vous reconnaître parmi les défenseurs et de vous défier dans un duel à mort ! Ce défi impossible, vous l'avez relevé. Et contre toute attente, vous êtes sorti vainqueur de ce formidable combat pour entraîner les Anariens dans une irrésistible contre-attaque qui chassait les envahisseurs de la cité. C'est alors que les alliés d'Anarie surgirent à point nommé pour briser le siège ennemi et, dans la bataille qui s'ensuivit, les armées de Gnaag et de Kimah, démoralisées par leurs revers successifs, furent écrasées et mises en déroute. La chute du Zakan Kimah inversait de façon décisive le cours de la guerre au détriment des armées de Ténèbres et annonçait l'aube de la libération des territoires dont ils s'étaient emparés par la force. Mais la saveur de la victoire prenait un goût amer lorsque vous découvriez que le Seigneur des ténèbres Gnaag avait mis la main sur les trois dernières Pierres de la Sagesse de Nyxator, et qu'il avait juré de se venger en les détruisant en même temps qu'il vous tuerait ! Terriblement inquiets, le Seigneur Rimoah et les autres membres du Conseil Suprême des Anciens Mages vous rejoignirent aussitôt à Tahou pour vous aider à élaborer un nouveau plan d'action. Ils avaient déjà été prévenus par le Prince Graygor, souverain d'Éru, que trois gemmes étincelantes irradiant une lueur dorée avaient été emportées de la cité des Ténèbres de Mozgôar à la forteresse de Torgar. Ne pouvant tolérer l'influence du pouvoir bénéfique des Pierres de la Sagesse au cœur même de son propre territoire, Gnaag avait été contraint de les envoyer à Torgar, où ses sorciers, les Nadziranim, s'efforçaient de mettre au point les moyens de les détruire. Craignant de les voir accomplir leur sinistre tâche, les Anciens Mages se sont empressés de préparer votre mission à travers les terres sauvages d'Éru où, afin de préserver le secret de votre identité, vous avez pénétré sous l'aspect d'un Maraudeur, membre du corps d'élite des éclaireurs du Prince Graygor. Au terme d'un long et périlleux voyage, vous êtes arrivé devant Torgar, que vous avez trouvée assiégée par les armées de Talestria et du Palmyrion. Au cours des premiers mois de l'invasion des forces des Ténèbres, des centaines de Talestriens avaient été réduits en esclavage et soumis à un labeur inhumain dans les souterrains et les mines de

soufre qui n'étendent dans les entrailles de la forteresse maudite. Le sort de ces malheureux semblait sans espoir, jusqu'au moment où les armées alliées, sous le commandement du Seigneur Adamas de Gar**thon**, vinrent finalement les libérer. En partie grâce à votre bravoure et vos exploits guerriers, les troupes du Seigneur Adamas parvinrent à ouvrir une brèche dans la grande porte de Torgar, et prirent d'assaut sa citadelle. Dans la fureur des combats, vous vous êtes frayé un chemin sanglant jusqu'au cœur de la citadelle, et vous vous êtes introduit dans la chambre souterraine où les Nadziranim s'efforçaient de détruire les Pierres de la Sagesse. Les trois cristaux de pouvoir flottaient au-dessus d'un puits noir, suspendus dans une boule flamboyante d'énergie négative au centre d'un faisceau de puissants rayons lumineux jaillissant de dizaines de cristaux maléfiques disposés en cercle sur le pourtour du puits. En escaladant un portique de fer surplombant le puits, vous êtes parvenu à vous hisser au-dessus de ce faisceau de rayons d'énergie et à récupérer l'une des Pierres de la Sagesse. Mais, à l'instant où vous étendiez la main pour saisir les deux pierres restantes, l'écho d'une voix terrifiante retentit soudain à travers la chambre secrète !

«L'heure de ma vengeance a sonné, Loup Solitaire ! » tonna la voix monstrueuse, et vous vous figiez de terreur lorsqu'en vous retournant, vous découvriez la silhouette de cauchemar du Seigneur des Ténèbres Gnaag de Mozgôar ! L'écho grinçant d'un long rire satanique s'échappa de son effroyable tête de mouche géante lorsqu'il éleva un cristal noir et le pointa sur le portique. «Le moment d'accomplir le serment que je t'ai fait devant les murailles de Tahou est enfin venu. Je vais maintenant vous détruire, toi et les Pierres de la Sagesse ! » rugit-il d'une voix triomphante. Sur ces mots, un formidable éclair bleuté jaillit de la pierre noire et frappa dans un fracas assourdissant le portique de fer rouillé. Lorsque l'onde de choc de la déflagration atteignit la boule de flammes entourant les deux dernières Pierres de Nyxator, celles-ci s'en échappèrent et furent précipitées dans l'obscurité abyssale du puits béant. Alors, un second éclair frappa le portique, achevant de le briser en deux, et, poursuivi par le rire

diabolique du Seigneur des Ténèbres Gnaag, vous avez basculé à votre tour dans la nuit glaciale du gouffre sans fond, projeté à travers une porte d'indicible obscurité, une Porte d'Ombre qui s'ouvre sur l'univers parallèle du monde crépusculaire du Daziarn.



1

Vous tombez en tourbillonnant interminablement dans la gueule noire du puits sans fond, perdant toute notion du temps et de l'espace. Seuls la morsure d'un froid glacial et un son lugubre, semblable à la plainte étouffée de millions de voix désespérées, accompagnent votre vertigineuse plongée dans les ténèbres de l'inconnu. Puis des visions plus effrayantes commencent graduellement à envahir votre esprit, des silhouettes de cauchemar qui jaillissent de l'obscurité en hurlant pour vous déchirer à leurs griffes et de leurs crocs lorsque vous passez devant elles. Leur menaçante multitude ne cesse de croître, jusqu'à ce que les dispersent soudain des myriades d'atomes lumineux en forme de diamants défilant à des vitesses stupéfiantes. Le flux des minuscules lueurs s'intensifie rapidement et vous enveloppe dans un cône de lumière ardente tandis qu'une puissante odeur d'ozone, âcre et pénétrante, envahit vos narines, et qu'une soudaine sensation de chaleur inonde vos membres gelés. Dans l'instant qui suit, vous heurtez la terre ferme avec une violence qui vous coupe le souffle et vous laisse à demi assommé. Utilisez la *Table de Hasard* (si vous tirez un 0, comptez-le pour un 10). Le nombre que vous avez tiré vous indique combien de points d'ENDURANCE vous avez perdu durant le passage de la Porte d'Ombre. Modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence, puis rendez-vous au [20](#).

2

Vous projetez violemment les Graines de Feu contre le mur du tombeau. Elles s'enflamment aussitôt, arrosant les créatures du Chaos de tranchants éclats de pierre et de gouttelettes de feu ardent. Prises de panique, elles refluent précipitamment dans un épouvantable concert de cris perçants et de couinements aigus, se déchirant entre elles pour échapper à la cruelle morsure des flammes. Mais la force de ces dernières décroît rapidement, et vous sentez que, si les Graines de Feu ont brisé la première offensive de ces petits monstres, ce répit n'est que temporaire. La crypte entière grouille de centaines de ces immondes créatures

et, si vous restez sur place, vous serez rapidement submergé sous leur multitude. Contraint de battre en retraite, vous reculez à contrecœur vers le Grand Sépulcre et les trois horreurs tentaculaires qui en gardent l'entrée. Rendez-vous au [34](#).

3

Utilisant le pouvoir de votre Discipline Kaiï, vous ordonnez au sinistre reptile de s'arrêter et de regagner sa tanière. L'inquiétant crissement de son corps écailleux sur le sol s'interrompt instantanément. Les sens totalement inhibés par votre ordre silencieux, le monstre ne perçoit plus votre présence et s'en retourne d'où il était venu en rampant. Tout danger écarté, vous vous engouffrez dans l'escalier et remontez à toutes jambes vers la surface. Rendez-vous au [70](#).

4

Quittant les appartements de Serroca, vous emboîtez le pas à T'uk T'ron, qui vous conduit hors de la tour et vous mène par une rue populeuse et animée jusqu'à la grande place de la cité. Au centre de la place, trois chars de bronze étincelants, attelés chacun à un couple d'étranges créatures chevalines appelées Onipas, attendent de vous emmener à Tolakos. Vous montez dans le char de tête au côté du Capitaine Ookor et agrippez fermement la barre île maintien lorsque le conducteur fait claquer son ftwet. Les Onipas bondissent en avant, et les chars jaillissent hors de la cité dans un bruit de tonnerre pour s'élancer sur une route rocailleuse nichée dans le centre de la vallée qui s'étend au-delà, laissant derrière eux un épais nuage de poussière. Après trois heures de route, vous voyez se dessiner devant vous les maisons d'un petit village bâti au bord de la route. T'uk T'ron se tourne vers vous et, vous «dressant ce qui vous semble être un sourire, Il lance d'un geste répétitif ses doigts vers sa bouche ouverte. « Vous vouloir manger ici ? » dit-il on hurlant pour se faire entendre par-dessus le fracas des roues. Si vous désirez faire halte pour vous restaurer dans ce village

Ookor, rendez-vous au [124](#). Si vous préférez poursuivre votre route vers Tolakos sans vous arrêter, rendez-vous au [258](#).

5

Votre nouvel éclaireur, un Mélédorien longiligne, à la chevelure gris acier et au visage osseux et décharné, se nomme Arke. C'est un coureur des bols expérimenté, et il s'avère d'une aide fort précieuse pour vous permettre d'éviter toute rencontre facheuse avec les débris en maraude de la Horde du Chaos. Votre voyage jusqu'à la lisière de la Plaine de Guakor dure une centaine d'heures, pendant lesquelles vous parvenez à épargner vos provisions en vous nourrissant de gibier et de baies sauvages. En fait, la Forêt du Nahgoth se révèle si généreuse que sa traversée vous permet de récolter un surplus de nourriture équivalent à 3 Repas (si vous désirez emporter tout ou partie de cette nourriture, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*). Parvenus à la lisière de la forêt, vous partagez un dernier repas avec Arke, puis vous lui faites vos adieux. De nouveau seul, vous rassemblez votre équipement et consultez soigneusement votre carte avant de vous engager avec un serrement de cœur dans la plaine désolée de Guakor. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [202](#). S'il est compris entre 7 et 9, rendez-vous au [318](#).

6

Rempli de perplexité, vous reculez de quelques mètres afin de pouvoir embrasser le monolithe dans sa totalité. Mais vous n'avez pas accompli une douzaine de pas qu'un bruissement de feuillage vous avertit que vous n'êtes plus seul. Rendez-vous au [343](#).

7

Au centre du caveau, empilés sur des tables d'argent massif, miroitent de prodigieux amas de métaux précieux, de bijoux, de bijoux et d'objets ouvragés d'une beauté stupéfiante. De tous les

trésors que vous avez pu contempler au cours de votre vie aventureuse, aucun ne saurait rivaliser avec le fabuleux étalage d'incomparables richesses qui est accumulé autour de vous. Écarquillant vos yeux éblouis par tant de magnificence, vous déambulez lentement entre les tables en vous efforçant de porter votre attention sur les objets qui se détachent de cet incroyable amoncellement de merveilles par leur éclat exceptionnel. Plus que tout autre, l'un d'entre eux attire particulièrement votre regard : un formidable Glaive de Korlinium poli, serti de rubis et d'émeraudes. Sa taille et son poids sont parfaitement équilibrés et, comme vous le brandissez au-dessus de votre tête, vous ressentez les effluves du prodigieux pouvoir magique qui est contenu dans sa lame étincelante comme un miroir. Si vous voulez, garder ce Glaive des Cœurdaçier, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux que vous transportez, fixés à une courroie, dans votre dos. Rendez-vous au [251](#).

8

Empoignant l'épée, vous effectuez quelques passes pour éprouver sa valeur. C'est une excellente lame, habilement forgée par un remarquable expert. Sa garde est incrustée d'émeraudes et sur sa longue lame cambrée est gravé un spectaculaire dragon ardent. Vous reconnaissez immédiatement ce motif et, à sa vue, vous sentez renaître vos espoirs de retrouver la dernière Pierre de la Sagesse ! Il est identique au symbole que vous avez découvert pour la première fois dans la Table des Visions : celui qui orne le fronton de pierre de Haagadar... Après avoir concentré vos pouvoirs Kai sur la lame, vos soupçons trouvent leur confirmation. Le Guerrier Écarlate venait d'Haagadar, et c'est vers cette lointaine Cité que vole maintenant sa noire monture ailée avec la dernière Pierre de la Sagesse de Nyxator. Rendez-vous au [246](#).

9

Vous cherchez fébrilement une solution pour briser le sort qui maintient la porte verrouillée, mais vos liens vous indiquent rapidement que vous n'avez pas les moyens de surmonter cette magie étrangère. Tournant à regret le dos à la porte, vous réfléchissez rapidement aux autres possibilités qui vous restent. Ni vous désirez inspecter la pièce adjacente, rendez-vous au [170](#). Si vous préférez rester dans cette pièce, rendez-vous au [219](#).

10

Derrière vous, le fracas des armes et les effrayants hurlements des assaillants de la Horde du Chaos s'intensifient. Le sauvage tumulte du combat, ponctué des cris d'agonie de vos compagnons Ookors, résonne douloureusement dans votre esprit tandis que vous fuyez vers l'abri des collines. Lorsque vous atteignez enfin la première crête, vous vous retournez avec mauvaise conscience vers le pont en espérant voir T'uk T'ron et ses gardes victorieux des monstres du Chaos. Mais votre espoir est aussitôt déçu, car les seules créatures vivantes et triomphantes que vous pouvez apercevoir appartiennent à la horde grise et se repaissent, comme une meute d'abjectes goules, des cadavres des vaincus... L'esprit abattu par le poids du remords, vous ne détectez pas à temps les prémices de la nouvelle menace qui se tapit tout près de vous. Jaillissant comme des diables de derrière un gros rocher moussu, six hideuses monstruosité dont les yeux maléfiques brûlent du feu du Chaos s'avancent vers vous en grondant, ramassées sur elles-mêmes pour bondir. Hurlant comme une meute de hyènes affamées, ils s'abattent sur vous avec une violence qui vous jette à genoux.

AGTAHS

HABILETÉ : 34

ENDURANCE : 40

Ces créatures du Chaos sont insensibles à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). La surprise et la férocité de leur attaque ne vous laissent pas le temps de dégainer une arme sur-le-champ, et vous êtes donc contraint de combattre à

mains nues durant les deux premiers Assauts. Si vous sortez victorieux de ce combat, rendez-vous au [114](#).

11

La douleur s'estompe peu à peu, mais elle est remplacée par un glacial engourdissement qui envahit lentement tous vos membres et leur ôte toute force. Le visage d'Odell et la voûte des arbres se mettent à tourner follement devant vos yeux avant de se perdre dans une obscurité opaque tandis que les toxines des mortelles Sporangies de Khetu se répandent dans votre sang à chaque nouveau battement de cœur. Glissant lourdement sur le sol, vous Nombrez bientôt dans un profond sommeil, un sommeil dont vous ne vous réveillerez jamais. Votre vie et votre quête s'achèvent ici.

12

Vous jetez précipitamment vos provisions sur les dalles humides du plancher avant de remonter l'escalier aussi vite que vos jambes vous le permettent. Votre rapidité et votre présence d'esprit s'avèrent payantes : le vorace Serpent d'Égout s'arrête pour engloutir votre nourriture, vous laissant le temps de vous échapper. Rendez-vous au [70](#).

13

Utilisant toute la puissance de votre pouvoir Kaï, vous ordonnez à la créature à demi éveillée de fermer les yeux et de replonger dans le sommeil. Mais le reptile est férocement affamé et, bien que vous soyez parvenu à lui masquer votre odeur, il l'avance en ondulant lentement sur ses courtes pattes, s'apprêtant à passer à l'attaque. Utilisez la *Table de Hasard*, et ajoutez au nombre obtenu 1 point pour chaque Discipline Magnakaï que vous maîtrisez. Si le résultat est inférieur ou égal à 8, rendez-vous au [271](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [199](#).

14

A l'instant où vous achevez de graver le symbole, une bouffée de vapeur glaciale vous jaillit en plein visage. Suffocant et secoué de violents haut-le-cœur, vous tombez à genoux, terrassé par le gaz empoisonné qui s'infiltré dans vos poumons. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale et si vous avez au moins atteint le rang de Maître Mentor, rendez-vous au [223](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas atteint le niveau d'entraînement Kaï requis, rendez-vous au [99](#).

15

Pivotant sur les talons, les éclaireurs se retournent comme un seul homme et braquent leurs armes sur vous dans un réflexe foudroyant, à la seconde où vous émergez de votre cachette.

« Attendez ! » hurle l'un d'eux à l'adresse de ses deux compagnons dont les index se crispent déjà sur la détente de leurs arbalètes.

« C'est peut-être lui. » Ils s'approchent avec circonspection et, sans cesser de vous tenir en joue, vous demandent de vous identifier. Vous leur dites qui vous êtes et vous leur suggérez de regarder dans votre poche s'ils veulent avoir la preuve que vous dites la vérité. Après avoir échangé un bref regard avec ses compagnons, l'un d'entre eux s'approche de vous avec précaution. Rendez-vous au [87](#).

16

Le petit Ookor trapu recule vivement d'un pas lorsque vous lui avouez que vous ne venez pas de Méléodor, et ses compagnons se déploient autour de lui en brandissant nerveusement leurs lances, formant une haie défensive pour protéger leur chef.

Vous vous efforcez aussitôt de les calmer en leur assurant que vous ne leur voulez aucun mal et en tentant de leur expliquer comment vous êtes arrivé dans leur pays, mais la peur et les

soupons continuent d'assombrir leur regard jusqu'au moment où vous mentionnez le nom de Serocca, celle dont vous recherchez l'aide.

«Très bien, oui, déclare pensivement L'yan-K'rill après un bref instant de silence. Nous t'amener à Serocca, oui, si ça vraiment tu veux. » Rendez-vous au [35](#).

17

En dépit de son réflexe désespéré, votre flèche le frappe de plein fouet, transperçant son armure pour se ficher cruellement dans le côté de son cou. Poussant un hurlement de douleur et de rage, il se redresse de toute sa taille et arrache la flèche sanguinolente de sa chair avant de la jeter vers vous d'un geste de mépris. Un tel courage force votre admiration, mais vous n'en êtes pas moins certain de lui avoir infligé une blessure des plus sérieuses. I..c voyant glisser fiévreusement les Pierres de la Sagesse dans une petite bourse de velours pendant au ceinturon de son épée, vous vous précipitez vers lui en rejetant vivement votre arc sur votre épaule et en dégainant une arme de poing pour l'empêcher de prendre la fuite. Rendez-vous au [206](#).

18

Hochant sagement sa tête grise et ridée, la vieille Ookor retire les cartes de la table. Puis elle s'incline devant vous et se retourne en marmonnant quelque Chose dans sa langue natale avant de s'éloigner en traînant les pieds pour aider ses filles à débarrasser les bols vides.

«Elle dit quelquefois c'est mieux pour guerrier pas savoir quoi futur réserve à lui. » vous dit T'uk T'ron, en ponctuant la fin de son repas d'un rot sonore.

« Nous repartir, maintenant, oui ? » Vous acquiescez d'un hochement de tête et le petit Capitaine Ookor donne l'ordre à ses soldats de rejoindre les chars. Alors que vous vous apprêtez à partir, vous remarquez que la vieille diseuse de bonne aventure

vous fait un signe sur le pas de sa porte. Lorsque vous vous approchez d'elle, elle vous offre un objet qu'elle tient à la main. C'est un grand fétiche de bois taillé en forme d'aile d'oiseau. Si vous désirez garder ce Fétiche Ookor, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case des Objets Spéciaux contenus dans votre Sac à Dos. Après avoir adressé un grand geste d'adieu aux aimables villageois, vous vous hâtez de rejoindre votre char, et votre colonne s'ébranle sous les joyeux vivats de vos hôtes. Rendez-vous au [117](#).

19

Votre flèche érafle l'œil du monstre avant de ricocher sur sa paupière cornée. Sous la douleur, la créature décrit une brutale chandelle, remontant à toute allure vers le ciel en déchirant le silence de la plaine d'un effroyable glapisement. Puis elle vire à cent quatre-vingts degrés et s'enfuit à tire-d'aile vers sa tanière pour lécher sa blessure sanguinolente. Rendez-vous au [265](#).

20

Étonné d'être encore en vie et redoutant le pire, vous vous relevez en chancelant et laissez errer votre regard sur le nouveau paysage qui vous entoure. Une étendue plate et désolée, apparemment vide de toute vie, s'étire autour de vous à perte de vue dans toutes les directions. C'est un désert de sable pourpre parsemé de rochers déchiquetés et balayé sans trêve par de violentes rafales de vent brûlant. Vous n'apercevez ni soleil ni lune dans le ciel d'ambre qui le surplombe, bien que leur absence ne laisse pas ce monde lugubre dans les ténèbres, car tout le long de l'horizon flamboie un feu plus éclatant que mille couchers de soleil. En contemplant ce paysage d'un autre monde, vous sentez l'étau du désespoir enserrer votre cœur lorsque vous comprenez où votre chute dans le puits obscur de Torgar vous a conduit ! Vous êtes désormais prisonnier de l'univers parallèle du monde crépusculaire du Daziarn... L'estomac noué par la peur, vous vous remémorez avec angoisse le peu que vous savez de ce monde étrange. Les plus savants magiciens du Sommerlund

pensent qu'il s'agit d'un corridor astral reliant le Magnamund à d'autres univers. Ainsi, en traversant une Porte d'Ombre, - comme le sinistre Aveugloir situé dans les souterrains du temple de la guilde de l'Étoile de Cristal de Toran, un homme peut se trouver projeté dans le Daziarn. Mais jamais on n'a revu un de ceux qui ont franchi l'Aveugloir de Toran, et les magiciens pensent que le voyage ne peut se faire que dans une seule direction. Ils disent que nul ne peut s'échapper du Daziarn... Mais votre vœu sacré de restaurer la puissance bienfaisante du Kai et votre inaltérable Instinct de survie vous empêchent de croire qu'il n'existe réellement aucun moyen de regagner votre monde natal. Maîtrisant votre peur, vous vous armez de courage pour découvrir le moyen de vous évader de cet univers de désolation. Mais il vous faut avant tout retrouver les deux Pierres de la Sagesse qui ont traversé la Porte d'Ombre quelques Instants avant vous. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition et si vous avez au moins atteint le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [145](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas atteint le niveau d'entraînement requis, rendez-vous au [297](#).

21

Mortellement précise, votre flèche s'engouffre en sifflant dans la gueule béante du monstre et lui embroche le cœur. Fauchée en plein vol, l'effroyable créature tournoie un bref instant dans les airs avant de s'écraser dans les arbres à quelques mètres de vous dans un répugnant jaillissement de sang verdâtre. Sans attendre de savoir s'il s'agissait de l'unique représentant de sa charmante espèce, vous remettez vivement votre arc à l'épaule et vous vous hâtez de déguerpir de la clairière. Rendez-vous au [138](#).

22

En dépit de sa taille et du poids de son armure, le guerrier se montre rapide comme un fauve. Avant que vous ne soyez sur lui, il fait jaillir de son fourreau une impressionnante épée à lame courbe tranchante comme un rasoir. Emporté par votre élan,

vous frappez le premier, mais il esquive votre coup avec une habileté diabolique et se met à bouger continuellement, offrant une cible des plus délicates à atteindre. Vous frappez à nouveau mais, cette fois, il pare le coup avec son arme et vous repousse avec une telle force que vous êtes projeté plusieurs mètres en arrière ! Vous vous arrêtez en vacillant dangereusement à deux doigts du rebord du toit.

GUERRIER

ÉCARLATE

HABILETÉ : 29

ENDURANCE : 38

si vous parvenez à ramener son total D'ENDURANCE à 20 points ou moins, cessez immédiatement le combat et rendez-vous au [306](#). Si vous parvenez à le tuer avant d'avoir réduit son total d'ENDURANCE à 20 points (c'est-à-dire si vous obtenez un «Tué sur le Coup » dans la *Table des Coups Portés*), rendez-vous au [123](#).

23

Je perçois dans ta nature bien des traits qui me plaisent, jeune humain, susurre-t-il de sa voix lnette. Tu possèdes une grande force intérieure, de l'honneur et un ardent courage peu commun chez Ion mortels d'Aon. Si tu n'avais pas de telles qualités, je n'aurais pas la moindre hésitation à me débarrasser de toi, car je ne tolère ni les faibles ni les êtres déloyaux dans mon royaume. » Il s'interrompt un moment, contemplant fixement les formes qui tournoient lentement au centre de la pièce avant de poursuivre.

« J'ai plongé mon regard dans ton esprit, et les raisons de ta présence dans le Daziarn me sont maintenant connues. Les conflits et les quêtes du Magnamund n'ont ni portée ni Influence sur la Cité Scintillante, mais il en est en ce monde qui seraient réjouis d'apprendre que le dernier des Seigneurs Kaï se trouve dans ces murs, pour le seul plaisir de le traquer et de le faire périr. Pour cette raison, tu dois quitter Yanis. Mais n'aie Crainte, je ne te laisserai pas partir sans gouverne ni Conseils, car tu

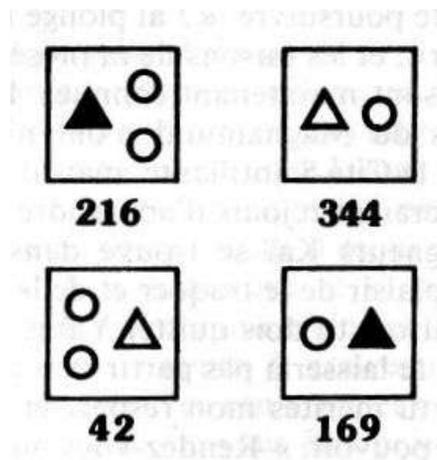
mérites mon respect et te j'aiderai de tout mon pouvoir. »
Rendez-vous au [122](#).

24

Un sourire malicieux plisse le visage gris et ridé de la vieille Ookor. Elle ramasse gauchement les cartes et les bat lentement dans ses mains nouées de rhumatismes avant de vous les tendre en vous demandant d'en tirer trois au hasard. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [172](#). S'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [307](#). S'il est compris entre 7 et 9, rendez-vous au [224](#).

25

Voici ci-dessous quatre groupes de symboles, dont un seul est exact : lui seul, une fois gravé sur la case blanche, ouvrira la serrure qui maintient fermée la grande porte. Examinez tous ces symboles avec soin et comparez-les avec les trois autres groupes dont l'illustration figure au paragraphe [131](#). Lorsque vous estimerez avoir trouvé le groupe de symboles complétant cet ensemble, rendez-vous au numéro indiqué sous celui-ci.



[42](#) [169](#) [216](#) [344](#)

Avec une agilité surprenante, le chef des géants dorés et deux de ses guerriers sautent de leurs énormes montures ailées. Ils vous dépassent tous d'une bonne coudée et, bien que leur lourd corps musculeux semble a priori incapable de souplesse, ils s'approchent du cairn en se déplaçant avec la grâce féline de trois grands fauves.

«Zeeu klo-ka kilora dau Ztuul n'ra?» vous demande le chef d'une voix profonde et sonore. «' Ryl ' aan borna?» ajoute à ses côtés l'un de ses compagnons en vous fixant de ses yeux flamboyants comme deux disques de feu orange. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration et si VOUS avez atteint le rang de Maître Éminent, rendez-vous au [252](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore atteint le niveau d'entraînement Magnakaï exigé, rendez-vous au [280](#).

Lorsque vous atteignez le parapet, vous vous figez **sur** place en découvrant le spectacle plein de bruit **et de** fureur qui se déroule à vos pieds. L'armée de **Lorkon** Cœuracier déferle dans Tolakos, transformant l'antique nécropole en féroce champ de bataille. A sa tête, vous reconnaissez Lorkon, sa luisante armure d'argent et sa cape écarlate toutes **souillées** de sang noir, qui fait chanter son épée **AVEC** l'ardeur et la précision d'une implacable machine de guerre, semant la mort et la terreur **devant** lui. Il mène à l'assaut une colonne compacte **de** guerriers Mélédorien dont les visages et les **armures** sont peints de runes magiques pour repousser les créatures du Chaos. La masse hurlante de la horde ennemie fond et se disloque comme la **glace** devant le feu sous la poussée irrésistible de **cette** formidable vague d'acier. La débandade est **bientôt** totale dans les rangs des Aghahs, qui s'enfuient dans une panique indescriptible vers la pénombre salvatrice des profonds sous-bois du Nahj goth. En quelques minutes, la déroute de l'ennemi semble consommée et une



7 L'armée de Lorkon Cœurdacier déferle dans Tokalos.

vibrante clameur victorieuse jaillit des poitrines des combattants Méléloriens. Mais leurs cris de joie s'étranglent soudain dans leurs gorges quand, montant des ténébreuses profondeurs de la forêt, leur répond un rugissement de tonnerre. Rendez-vous au [40](#).

28

Chaque touffe d'herbe abrite en son sein une grappe de bourgeons glandiformes d'où émane le fort arôme sucré qui embaume puissamment l'air alentour. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [129](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [180](#).

29

Tout en concentrant la puissance de votre pouvoir Kaï sur la poutre, vous vous arc-boutez en poussant sur elle des deux pieds pour tenter de la remettre en place. Centimètre par centimètre, la lourde solive glisse en grinçant vers son but mais, alors qu'il ne vous reste qu'un ultime effort à fournir pour la faire basculer dans son logement, un affreux rire chevalin vous emplît soudain les oreilles, brisant votre concentration. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition *et* la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [92](#). Si vous ne maîtrisez pas ces *deux* Disciplines, rendez-vous au [316](#).

30

Les étranges silhouettes spectrales ont les visages de tous les ennemis que vous avez tués au cours de votre vie aventureuse. Ils grimacent et se tordent affreusement sous votre regard en vous fixant de leurs yeux vides dévorés de flammes d'un bleu de glace. Vous plaquez vos mains sur vos yeux en hurlant comme un animal blessé pour tenter de chasser ce monstrueux cauchemar de votre vue, mais en vain ! Vous sentez une terreur incoercible saper vos forces et vous glacer jusqu'aux os : vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [175](#).

31

La queue épaisse et sinueuse de la créature écailleuse se détend soudain comme un fouet et va frapper la paroi de la caverne à quelques centimètres au-dessus de votre tête, creusant un profond sillon dans la roche friable. Sans lui laisser le temps de repasser à l'attaque, vous dégainez vivement une arme de poing et frappez en le visant aux yeux, son point le plus vulnérable.

KHOZINDA HABILITÉ : 32 ENDURANCE : 48

Si vous sortez victorieux de ce combat, rendez-vous au [245](#).

32

Vif comme l'éclair, vous encochez une flèche et le mettez en joue tandis qu'il se baisse pour saisir les Pierres de la Sagesse dans ses mains gantées de fer, Mais il est revêtu d'une épaisse cote de mailles et, même à si courte distance, il vous faut viser très précisément un des rares points où votre flèche a une chance de transpercer son armure. Si vous voulez prendre sa visière pour cible, rendez-vous au [76](#), Si vous choisissez de viser son cou, rendez-vous au [151](#) Si vous préférez tenter de l'atteindre à la poitrine. rendez-vous au [333](#).

33

Les roues se bloquent dans un crissement aigu et le char pivote brutalement en travers de la route. Luttant désespérément pour garder le contrôle de son équipage, le conducteur tire sur les rênes de toutes ses forces, mais les lourdes courroies de cuir se sont emmelées dans les brancards et les Onipas ne répondent plus. Échappant à tout contrôle, le char poursuit sa folle embardée et vous vous agrippez désespérément à la barre de maintien tandis qu'une des roues monte soudain vers le ciel et que la plateforme commence à basculer. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [85](#). Si vous ne maîtrisez, pas cette **Discipline**, vous pouvez tenter de sauver vos os en **sautant** en marche et en vous rendant au [299](#).

A moins que vous préféreriez ne pas lâcher prise et espérer, en vous cramponnant fermement, que votre conducteur parviendra à reprendre le contrôle de ses Onipas : dans ce cas, rendez-vous au [243](#).

34

Courant à travers les allées de la nécropole, vous revenez vers le Grand Sépulcre et chargez furieusement les trois monstrueuses créatures qui en gardent l'entrée. Ils se mettent à mugir et pousser d'épouvantables grognements lorsque vos premiers loups se frayent un chemin entre les plaques de leurs armures, et ils ripostent aussitôt en vous fouettant rageusement de leurs longs tentacules visqueux. Leurs coups sont maladroits et manquent le plus souvent leur cible mais, chaque fois que leurs membres caoutchouteux parviennent à vous toucher, ils laissent sur votre corps une douloureuse zébrure sanglante.

OCTAGTAHS HABILITÉ: 12

ENDURANCE : 43

Si vous parvenez à massacrer ces monstruosités, rendez-vous au [133](#).

35

Pendant des heures, vous suivez avec la petite troupe des Ookors un étroit sentier qui traverse une vaste étendue de prairies sans relief en direction d'une ligne de collines basses dont la silhouette se détache sur l'horizon comme celle d'un colosse endormi. Cette longue marche vous creuse sérieusement l'estomac, et il vous faut bientôt le remplir de 1 Repas, ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Le sentier finit par escalader la pente des collines et, lorsque vous atteignez leur crête, vous ouvrez de grands yeux en découvrant le spectacle singulier qui s'étend à vos pieds. Rendez-vous au [222](#).

36

Votre maîtrise Kaï vous permet de reconnaître immédiatement les petites pousses orange : ce sont des Sporangés de Khetu vénéneux. Si elles sont avalées, ou si elles infectent le système sanguin du sujet, les spores toxiques qu'ils contiennent peuvent provoquer la mort en quelques minutes. Si vous désirez récolter une poignée de ces Sporangés de Khetu, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case des Objets contenus dans votre Sac à Dos. Rendez-vous au [247](#).

37

Le féroce Agtah n'a pas plus tôt poussé son dernier grognement en s'effondrant à vos pieds qu'un de ses semblables s'abat sur votre dos et vous envoie rouler tête la première dans la boue. Vous parvenez, en VOUS tortillant furieusement, à vous dégager de son étreinte et vous frappez violemment son affreuse **tête** verdâtre et luisante. Mais ses réactions sont aussi rapides que les vôtres, et votre coup siffle dans le vide avant de creuser un profond sillon dans la **terre** noire du chemin. Sans vous laisser un instant de répit, la créature bondit à nouveau en avant ; le dos plaqué au sol, vous repliez vivement les jambes avant de les détendre comme un ressort **pour** la cueillir en pleine poitrine, vidant brutalement ses poumons de tout l'air qu'ils contiennent. Poussant un gémissement étouffé, le monstre retombe lourdement sur le flanc, mais en quelques secondes il est à nouveau sur pied, bavant de rage et **prêt** à repartir à l'attaque.

CHEF

De MEUTE

AGTAH

HABILETÉ : 27

ENDURANCE : 32

Cette créature du Chaos est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroïement **Psychique**). Vous pouvez rompre le combat au terme **de** trois Assauts en vous rendant au [303](#). Si vous **sortez** vainqueur de ce combat, rendez-vous au [254](#).

38

Les deux gardes bombent le torse et empoignent d'une main nerveuse la garde de leurs épées ternies lorsqu'ils vous voient approcher. « On n'passe pas !

Qu'est-ce que tu veux?» éructe le plus gros des deux en vous fixant méchamment de ses petits yeux porcins qui luisent d'un éclat vert entre les fentes de son heaume rouillé.

«J'ai été convoqué», répondez-vous avec assurance, en priant pour que cette ruse grossière parvienne à les berner.

« On veut me voir sur-le-champ. » Le gros garde porcine se tourne vers son camarade en lui faisant un clin d'oeil et lui murmure quelque chose que vous ne parvenez pas à comprendre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, rendez-vous au [308](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [259](#).

39

Tirant la baguette d'argent de votre ceinture, vous la brandissez devant vous. Le chef des géants fixe l'objet d'un regard stupéfait, mais sa surprise laisse rapidement place à la colère quand il réalise où vous l'avez déniché ! Hurlant dans sa langue son mépris des pilleurs de tombes, il crache à vos pieds et, dans un accès de fureur, fait jaillir une terrible ' décharge d'énergie brute de sa baguette. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez complété le Cercle du Feu, ajoutez 2 points au nombre que vous avez tiré. Si le résultat est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [191](#). S'il est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [328](#).

40

Quelque chose de gigantesque et d'effroyable avance sur Tolakos à grandes enjambées. Le sol tremble et l'air vibre d'un épouvantable fracas destructeur sous chacun de ses pas monstrueux. Les craquements et les gémissements des arbres brisés et le grondement caverneux d'une bête énorme se



40 *Quelque chose de gigantesque et d'effroyable
avance sur Tokalos.*

rapprochent inexorablement, menant au bord de la panique nombre des soldats Mélédorien qui commencent à reculer en tremblant. Hurlant de toutes ses forces, Lorkon tente désespérément de les ramener dans le rang, mais sa voix forte se perd sous le fracas assourdissant qui envahit maintenant toute la nécropole. Et, soudain, vous voyez deux gigantesques battoirs, énormes caricatures de mains humaines, écarter et plier sans effort deux grands troncs séculaires, ouvrant une large brèche dans la haute ceinture verte de la lisière de la forêt. Un vent de terreur balaie les rangs des guerriers Mélédorien, et bien peu d'entre eux trouvent au fond de leur cœur le courage d'affronter la vue insoutenable de l'abominable visage du Maître du Chaos apparaissant à quelque neuf mètres de hauteur. Quant à vous, vous sentez l'horreur et la nausée vous envahir lorsque vous découvrez l'énorme masse du corps immonde qu'elle surplombe. Un flux constant modifie sans cesse son horrible silhouette, dissolvant ses contours à peine achevés et laissant apparaître de nouvelles formes qui se mélangent inlassablement pour lui donner un aspect toujours différent, et toujours plus hideux ! Seul Lorkon demeure impassible face à cette monstrueuse vision de cauchemar. Ferme comme un roc, il dresse son épée vers le ciel et, d'une voix impavide, défie l'être maudit en combat singulier. Mais ses vaillantes paroles ne reçoivent en réponse qu'un mugissement dédaigneux et moqueur.

« Tu as la prétention de défier un dieu ? » s'exclame le Maître du Chaos d'une voix qui claque comme mille coups de tonnerre. Sans trembler d'un cil, Lorkon continue de fixer dans les yeux son gigantesque ennemi et réitère froidement son invitation au combat. En l'entendant, le Maître du Chaos part d'un monstrueux éclat de rire qui fait trembler le sol et vaciller les **murs** de l'antique nécropole.

« Ho, Ho, Ho ! Alors, commençons tout de suite ! Cela risque d'être un peu bref, mais je n'en éprouverai pas moins un vif **plaisir** à ôter la vie d'un pauvre fou de ton espèce, Lorkon ! » Sur ces mots, l'être abject déracine un **tronc d'** arbre avec une facilité terrifiante, l'élague de deux revers de main, puis

commence à le faire tournoyer lentement comme une gigantesque massue. **Puis** il avance sur Lorkon d'un pas colossal et, tel un chat terrifiant jouant avec sa proie, entame avec **lui** une mortelle poursuite, laissant un sillage de destruction sur son passage. Le courageux Mélé**orien** ne peut compter que sur sa chance et la vélocité de ses jambes pour échapper aux coups monstrueux de son titanesque adversaire, mais il doit les soumettre à rude épreuve, et ni l'une ni l'autre ne sont éternelles... Bondissant comme un fauve pour esquiver les meurtrières caresses du phénoménal gourdin du Maître du Chaos, il s'enfonce à reculons entre les ruines de Tolakos mais, en plongeant pour éviter un terrible coup rasant, il se retrouve à terre, acculé au pied même de la crypte sur le toit de laquelle vous êtes embusqué. Mugissant d'allégresse, son terrible ennemi se précipite sur lui en levant bien haut sa prodigieuse massue pour le **broyer** et l'aplatir comme un moustique arrogant. **Son** échine et ses épaules répugnantes atteignent le niveau du parapet derrière lequel vous êtes tapi et, tandis qu'il se cambre pour assener le coup de grâce A Lorkon, le monstre arrive à la portée de votre **bras**. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [341](#). Si vous possédez le Glaive des Cœurdaier, rendez-vous au [204](#). Si vous ne possédez aucun de ces Objets Spéciaux, rendez-vous au [111](#)

41

D'un même mouvement, les cavaliers d'ombre lèvent leurs mains noires, et des lances de flammes bleues jaillissent soudain dans leurs poings. Brandissant leurs armes crépitantes, ils poussent un long cri surnaturel, puis ils les pointent droit sur votre poitrine et s'élancent sur vous dans une charge furieuse.

RODEURS

DE L'OMBRE

HABILETÉ : 34

ENDURANCE : 40

Ce combat ne vous offre aucune possibilité de fuite ; vous devez affronter ces créatures surnaturelles jusqu'à la mort. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [149](#).

42

Un léger déclic, suivi d'un bruit sourd et ronflant, s'échappe de la serrure, puis les lourds battants du grand portail pivotent sans heurt et s'ouvrent en silence. Tous vos sens aux aguets, vous pénétrez dans la lourde pénombre de l'antique monument et traversez un long corridor nu jusqu'à une nouvelle porte, de belle taille mais moins impressionnante que la première, qui s'ouvre d'elle-même à votre approche. Aussitôt, un puissant souffle d'air humide vous ébouriffe les cheveux et s'engouffre dans l'ouverture, aspiré dans la chambre qui s'ouvre devant vous après être demeurée hermétiquement scellée pendant de nombreuses décades. Quelques secondes plus tard, des rangées de torches s'enflamment spontanément et, pour la première fois de sa longue histoire, les secrets du sanctuaire sacré du Grand Sépulcre sont révélés aux yeux profanes d'un Aonien ! Rendez-vous au [54](#).

43

Incapable de déplacer la poutre, vous décidez de VOUS hisser hors de la brèche pour chercher le long du pont un autre moyen d'effectuer la réparation. puis, à l'instant où vous reposez le pied sur le tablier du pont, un rire maléfique retentit à vos Oreilles et vous vous figez sur place, tous vos sens aux aguets. Si vous maîtrisez les Disciplines Magnakaï de l'Intuition *et* de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [92](#). Si vous ne maîtrisez pas *ces deux* Disciplines, rendez-vous au [316](#).

44

Votre maîtrise Kaï vous permet de découvrir que les curieuses griffures forment en fait des lettres, bien que cette écriture étrange ne ressemble à aucune de celles que vous ayez jamais vues. Vous ne parvenez guère à y comprendre grand-chose, sinon

qu'il s'agit d'une épitaphe dédiée à une créature du nom de « Ztuul » dont la dépouille repose à l'Intérieur du cairn. Rendez-vous au [260](#).

45

Votre flèche le frappe à la poitrine sous un angle trop fermé et ricoche sans lui causer le moindre mal avant d'aller se briser contre le parapet. Il éclate d'un rire moqueur, et vous voyez ses yeux de chat luire de malice à travers les fentes de sa visière, tandis qu'il se hâte de glisser les Pierres de la Sagesse dans une petite bourse de velours pendue au ceinturon de son épée. Rendu furieux par son rire, et par votre tir raté, vous vous élancez vers lui en remettant votre arc à l'épaule et en dégainant vivement une arme de poing, bien décidé à l'empêcher de fuir. Rendez-vous au [22](#).

46

Vous parvenez à abattre trois conducteurs de char avant d'être écrasé et atrocement broyé sous les sabots pointus et les lourdes roues des équipages suivants. Il va sans dire que c'est ici même, devant la cité de Thas, que votre quête et votre vie trouvent leur fin tragique.

47

A l'instant où vous lui assenez le coup fatal, un mugissement monstrueux, assez puissant pour réveiller une armée de morts, jaillit de la gorge immonde du Maître du Chaos. Son énorme corps s'effondre avec fracas sur le sol et se raidit dans un ultime spasme. Puis sa peau se craquelle et semble fondre sur lui-même en luisant faiblement, le changeant en une masse informe et gélatineuse qui s'évapore et disparaît bientôt sans laisser d'autre trace de son existence que l'odeur réminiscente de son sang infect... Rendez-vous au [232](#).

48

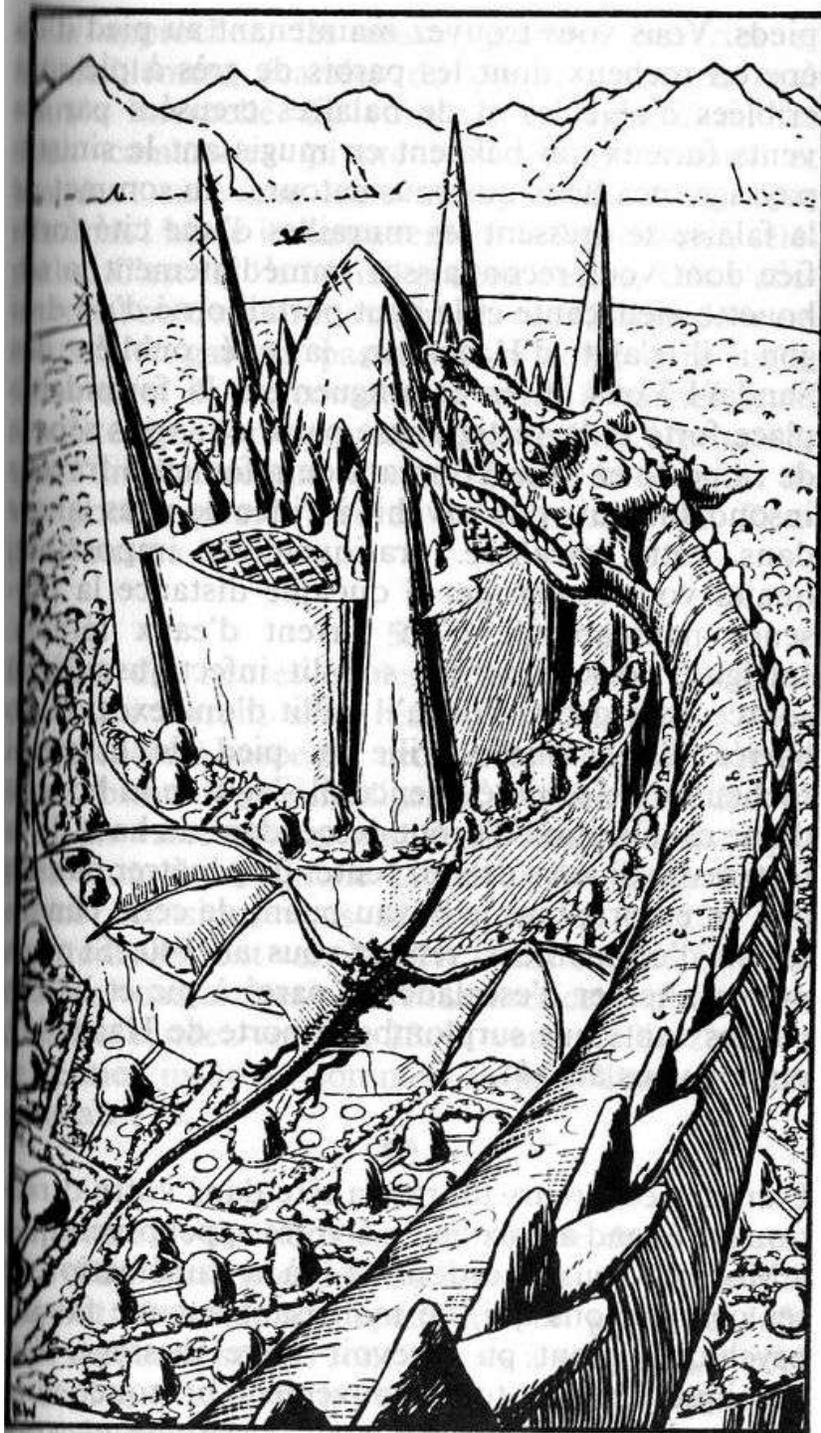
En grossissant votre vision grâce à votre pouvoir Kaiï, vous découvrez que le pont est endommagé en son milieu. Plusieurs de ses planches ont été arrachées et rejetées en désordre sur le tablier, camouflant grossièrement le trou béant ainsi formé. Hurlant de tous vos poumons, vous prévenez aussitôt T'uk T'ron du danger, et il parvient de justesse à faire stopper les chars alors qu'ils approchaient au grand galop de la rampe d'accès. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration et si vous avez atteint le rang de Maître Tutélaire ou un rang supérieur, rendez-vous au [69](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas atteint le niveau de Maîtrise Kaiï requis, rendez-vous au [196](#).

49

Vous plongez désespérément sur le côté pour échapper au monstrueux crachat de flammes qui jailitl en ronflant de la gueule du Zhengha. La fulgurante rapidité de votre réaction vous permet d'échapper de justesse à la triste condition de Maître Kaiï rôti et, lorsque vos pieds retouchent le sol au terme d'une souple roulade, vous vous retrouvez assez loin de la tête du monstre pour pouvoir dégainer une arme et avancer sur lui sans être VU... Rendez-vous au [329](#).

50

la scintillante Cité de Yanis s'étend à vos pieds, s'élevant sur plusieurs niveaux circulaires autour d'une formidable citadelle de cristal garnie de tourelles élancées, qui domine de toute sa hauteur la Vaste et puissante métropole étrangère. Taillés dans le platine, l'argent, le verre le plus pur et l'acier poli, Ni murs, ses toits, ses délicates fenêtres et ses gigantesques tours coniques réfléchissent la lumière dans une somptueuse symphonie de couleurs qui lui donne la splendeur et l'apparence d'un soleil éclatant de mille feux. Votre dragon franchit en planant ses hauts murs d'enceinte et survole la ville, vous permettant de



50 *Votre dragon survole la scintillante cité de Yanis.*

contempler un vaste réseau parfaitement agencé de larges avenues bordées de longues rangées de végétaux odorants et feuillus assez semblables aux arbres de votre monde, qui débouchent sur des places ornées de fontaines, au milieu d'un prodigieux jaillissement d'immenses demeures coniques sculptées comme des bijoux dans l'argent massif. Vos montures ailées piquent droit sur la citadelle et, sur un geste du chef de la formation, se posent sur une large plate-forme vitrifiée adjacente à l'une des cinq tours de guet circulaires qui flanquent sa majestueuse silhouette. Vous y êtes accueilli par plusieurs escouades de gardes Yoacors, resplendissants dans leurs armures d'argent poli, qui s'empressent autour de vos dragons avec autant de diligence que d'efficacité aussitôt qu'ils ont touché le sol. Le chef de la patrouille vous aide à mettre pied à terre puis, après avoir congédié ses soldats, vous conduit dans une salle de la tour de guet.

« Vous allez attendre ici, vous dit-il sans desserrer les lèvres, parlant directement dans votre esprit. Je dois présenter mon rapport au Spectateur, puis il vous parlera. Restaurez-vous et dormez si vous le désirez. » Il accompagne ses paroles silencieuses d'un geste en direction d'une pièce mitoyenne avant de tourner les talons pour ressortir, laissant la porte se refermer apparemment d'elle-même derrière lui. Si vous désirez inspecter la pièce mitoyenne, rendez-vous au [170](#). Si vous voulez tenter de vous évader de la tour de guet, rendez-vous au [340](#). Si vous préférez rester dans la salle où vous vous trouvez, rendez-vous au [219](#).

51

L'image de votre créateur vole soudainement en éclats et, sans la moindre transition, vous basculez en avant et tombez comme une pierre dans un épais nuage de fumerolles tourbillonnantes. Dans un premier temps, l'atroce sensation de ce plongeon vertigineux provoque en vous une bouffée de panique mais, passé ce premier instant de stupeur, elle cède progressivement la place dans votre esprit à la calme certitude que votre chute est

contrôlée par des mains invisibles. Et bientôt vous réalisez, comme en vous éveillant d'un rêve, que le nuage s'est dissipé et que vous pouvez à nouveau sentir la réconfortante sensation d'un sol ferme sous vos pieds. Vous vous trouvez maintenant au pied d'un éperon rocheux dont les parois de grès à pic sont criblées d'alvéoles et de balafres creusées par des vents furieux qui balaient en mugissant le sinistre ; paysage rocailleux qui vous entoure. Au sommet de la falaise se dressent les murailles d'une cité fortifiée dont vous reconnaissez immédiatement la silhouette menaçante et le haut portail orné d'un dragon : il s'agit d'Haagadar, la cité oubliée des Sandäi ! Vous observez longuement la formidable place forte et la vertigineuse paroi qui vous sépare de sa porte en vous efforçant de refouler la frayeur insondable qui vous envahit à l'idée de vous lancer dans cette escalade pratiquement impossible, quand vous remarquez à quelque distance la présence nauséabonde d'un torrent d'eaux fétides, Intrigué, vous remontez son lit infect jusqu'à sa source pour découvrir qu'il jaillit d'une excavation barrée d'une lourde grille au pied de la paroi rocheuse. De toute évidence, il s'agit de la bouche d'une canalisation d'égout descendant du haut de la forteresse. Si vous désirez tenter de pénétrer dans la cité en empruntant le boyau puant de cette canalisation d'écoulement, rendez-vous au [140](#). Si vous préférez tenter d'escalader la paroi à pic et battue par les vents que surplombe la porte de Haagadar, rendez-vous au [244](#).

52

L'un des éclaireurs tourne la tête dans votre direction et répond à voix haute à votre appel psychique.

« Montrez-vous ! » ordonne-t-il à la stupéfaction de ses compagnons qui, ne maîtrisant aucune faculté psychique, n'ont pu recevoir votre message télépathique. Évitant tout mouvement brusque, vous écartez la végétation qui vous dissimule et vous vous approchez, les mains grandes ouvertes et ostensiblement écartées du corps, du soldat qui vous a interpellé. En vous voyant apparaître, ses doux camarades pivotent sur leurs talons et

braquent sur vous leurs armes redoutables. «Ne tirez pas ! hurle instantanément le Mélédorien télépathe. C'est lui ! » Mais les deux autres, s'ils s'abstiennent au dernier moment de vous larder de leurs traits, n'en gardent pas moins le doigt serré sur la détente, et ils ne consentent enfin à baisser leurs arbalètes que lorsque vous vous décidez à proposer que l'un d'entre eux vienne vérifier le contenu de vos poches pour s'assurer de votre identité. Rendez-vous au [87](#).

53

Durant des heures et des heures, vous suivez le Cours du torrent sans rencontrer une âme. Vous commencez à suspecter cette terre d'être déserte de toute forme de vie intelligente, lorsque vous découvrez un vaste champ planté de longs sillons réguliers d'une herbe jaune à l'odeur douçâtre. Par la même occasion, vous remarquez un sentier qui monte du torrent vers la crête d'une colline. Si vous désirez vous arrêter pour examiner cette plantation d'herbe, rendez-vous au [28](#). Si vous préférez suivre le sentier jusqu'au sommet de la colline, rendez-vous au [115](#).

54

Au centre de la chambre funéraire se dresse la statue d'un fier guerrier Mélédorien en tenue de combat, dressant son épée dans un geste de défi. Sept cercueils scellés sont alignés à ses pieds, à côté de sept autres, ouverts et vides, attendant les restes des générations futures du clan des Cœurdacier.

Vous ressentez aux picotements qui parcourent votre peau et à l'accélération de votre pouls que la présence des Pierres de la Sagesse est ici plus forte, Mais, en dépit de ces réactions, vos sens vous indiquent avec certitude qu'elles ne se trouvent pas à l'intérieur même de la chambre funéraire mais quelque part à proximité. Vous découvrez bientôt derrière la haute statue un étroit escalier menant A une trappe circulaire ménagée dans la voûte du bâtiment et, à proximité des marches, une porte voûtée taillée dans un étincelant métal bleu. Si vous possédez le Glaive

de Sommer, rendez-vous au [107](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [221](#).

55

La horde du Chaos envahit la nécropole de Tolakos avec une rapidité terrifiante, ne vous laissant que bien peu d'endroits où vous dissimuler. Vous voyez sur votre gauche le dôme et les murs couverts de vigne sauvage de la Crypte de Juilor et la masse grise du Caveau de Sedron s'étend sur votre droite ; derrière vous, se dresse le haut monument à toit plat de la Tombe de Baylon. Si vous voulez vous cacher dans la Crypte de Juilor, rendez-vous au [272](#). Si vous préférez vous réfugier dans le Caveau de Sedron, rendez-vous au [331](#). Si vous estimez plus judicieux de vous dissimuler dans la Tombe de ! Baylon, rendez-vous au [166](#).

56

Mortellement touché, le géant s'effondre comme une masse à vos pieds et vous faites aussitôt volte-face vers ses compagnons, l'arme haute, prêt à poursuivre le combat s'ils veulent à leur tour en découdre avec vous. Mais, à votre grand étonnement, la mort de leur champion les laisse totalement impassibles et aucun d'eux ne semble manifester le moindre désir de vengeance. Immobile, leur chef vous regarde avec un froid sourire d'approbation, montrant ainsi que vous avez gagné son estime et son admiration en triomphant avec honneur de votre redoutable adversaire dans les règles d'un combat singulier. Il vous fixe droit dans les yeux et projette dans votre esprit un message psychique, utilisant un langage télépathique dont vous n'avez aucune difficulté à saisir le sens. « Nous nommes les Yoacor, déclare-t-il silencieusement. Nous sommes les Seigneurs de Yanis, la Cité Scintillante, et les maîtres de l'Antiaxe de Czenos. Viens, honorable guerrier, je t'invite à te joindre à nous. Viens à Yanis où tu pourras savourer les récompenses des braves. » Et, sur ce, il vous invite d'un geste courtois à l'accompagner à son dragon. Vous hésitez un moment, suspectant avec la plus extrême méfiance les intentions véritables du Yoacor, mais tous les

éventuels dangers à venir vous semblant, somme toute, préférables à l'angoissante perspective de vous retrouver abandonné au cœur de cette immensité aussi sauvage qu'inhospitalière, Vous finissez par accepter son invitation. Rendez-Vous au [205](#).

57

la roue se bloque soudain dans une profonde ornière et le char bascule brutalement en avant, Vous catapultant par-dessus la barre de maintien pour vous projeter droit dans la vase de la rive du cours d'eau. Aveuglé et étourdi par votre chute, Vous n'avez pas le temps de voir les Onikas affolés rompre leurs traits et dévaler la berge en fonçant droit sur vous, au grand galop. Lorsque vous parvenez enfin à réaliser le danger, il est trop tard... Une douleur indescriptible s'empare de votre corps lorsque leurs terribles sabots ferrés s'abattent sur vous tels un millier de marteaux furieux, mais l'oubli total de la mort vous permet d'y échapper avec une rapidité miséricordieuse. C'est ainsi que, dans le Vhozada, prennent tragiquement fin votre glorieuse quête, et votre vie.

58

Vous franchissez avec précaution l'ouverture et suivez la mystérieuse Serocca à l'intérieur d'une haute chambre surmontée d'un dôme soutenu par un cercle d'imposants piliers de marbre veiné de rose, Le centre de la pièce est occupé par une large table dont la surface est constituée d'une mosaïque de cristal qui réfléchit un flot de lumière tombant droit sur elle du haut de la voûte et baigne les murs de couleurs spectrales. Votre hôtesse vous offre un siège disposé devant l'étrange table et vous ne pouvez vous empêcher de contempler d'un regard admiratif la beauté et l'élégance incomparables de ses formes tandis qu'elle prend place avec une grâce surnaturelle en face de vous. Les traits anguleux et félins de son extraordinaire visage évoquent ceux d'une jeune lionne, mais ses yeux insondables et son corps plein de jeunesse aux courbes souples et généreuses sont

indéniablement humains, hormis la légère couche de duvet soyeux qui recouvre entièrement sa peau. Il émane de tout son être une impression de pouvoir et d'assurance, mais elle semble en même temps terriblement vulnérable et remplie d'une grande tristesse.

« Comment connaissez-vous mon nom ? » lui demandez-vous à brûle-pourpoint, légèrement agacé par la façon familière avec laquelle elle vous a accueilli dans ses appartements.

je connais bien des choses sur toi », réplique-t-elle d'une voix si calmement empreinte de véracité vous comprenez à cet instant que vous êtes en présence d'un être d'essence divine ! « Ta terre, et le combat que tu mènes contre les Forces des ténèbres qui menacent de la conquérir, ne sont qu'un élément de la gigantesque lutte qui ravage les univers parallèles, bien que ton combat soit devenu le centre du conflit universel entre les forces du Bien et du Mal. » Elle s'interrompt alors un long instant et vous fixe droit dans les yeux avant d'affirmer lentement d'une voix claire : « C'est de toi, de toi seul, Loup Solitaire, que dépend notre Avenir à tous. » Abasourdi par l'énormité de ce que VOUS venez d'entendre, vous la contemplez longuement, bouche bée, dans un silence total, avant de parvenir à répliquer dans un souffle : « Non ! Je ne peux pas vous croire. Comment une chose pareille pourrait-elle être possible ? » Sans s'émouvoir, Serocca vous répond de sa voix douce, avec le même calme impressionnant :

« Certains êtres cherchent à façonner le destin, et il en est d'autres sur qui le destin s'abat. Le destin t'a choisi, Loup Solitaire, et tu ne peux t'y opposer car, quoi qu'il arrive, il s'imposera à toi.

- Mais pourquoi moi ? vous exclamez-vous. Comment ai-je pu devenir le pivot central de ce conflit universel ? - Nous sommes tous impliqués dans cette gigantesque partie, répond-elle. Les mondes d'Aon et du Daziarn sont façonnés par les actes des êtres qui y vivent. Mais le temps est aujourd'hui venu où un seul de ces



58 *La belle Serocca prend place en face de vous avec une grâce surnaturelle.*

êtres est destiné à façonner l'avenir de ces deux mondes. Cet être élu par le destin, c'est toi, Loup Solitaire, et de tes actes dépend désormais l'existence future de toutes les formes vivantes de nos univers !

- Et si je refusais ? questionnez-vous d'un ton nerveux, de plus en plus mal à l'aise. Qu'arriverait-il dans le futur ?

- Tu ne peux refuser, dit-elle de sa voix douce. Car chacun de tes actes est inexorablement lié à ton destin. Ton vœu sacré d'achever la Quête du Magnakaï et de restaurer la sagesse et la puissance du Kaï, accepterais-tu d'y renoncer ? Pourrais-tu te désintéresser de ta patrie et de son sort futur ? Serais-tu capable d'abandonner le Magnamund aux griffes des Seigneurs des Ténèbres ? Non, Loup Solitaire, tu le sais. Ta véritable nature, parce que tu es un homme de courage et d'honneur, te l'impose : tu accompliras ton rôle jusqu'au bout.

- Mais alors, que dois-je faire? demandez-vous.

- Tu dois agir comme tu l'as toujours fait. Tu dois écouter les paroles de ceux qui te viendront en aide et te laisser guider par ton instinct et tes facultés. » Sur ces mots, elle se penche en avant et balaie lentement la surface de la table de ses mains étendues. Sur leur passage, la lumière qu'elles diffusent s'atténue et des images commencent prendre forme sur les minuscules carrés de cristal qui la composent.

« Observe et enregistre avec soin ce que tu verras, vous dit-elle. Car la connaissance que tu tireras de ces images te sera d'une aide considérable dans ta quête des Pierres de la Sagesse de tes ancêtres. » Rendez-vous au [250](#).

59

Vous êtes soudain parcouru par un frisson de prémonition et, dans la seconde qui suit, vos sens Kaï détectent la présence presque invisible d'une paire d'yeux luisant dans la pénombre de la voûte feuillue, loin au-dessus de votre tête. Vous sentez qu'une

créature hostile est tapie là, dans le feuillage, prête à tirer sur tout ce qui passe à portée de sa mortelle sarbacane. Si vous possédez un arc et désirez l'utiliser, rendez-vous au [339](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [218](#).

60

Le vrombissement aigu des ailes d'argent de la terrifiante créature s'amplifie dangereusement tandis que vous vous enfuyez aussi vite que vos jambes peuvent vous porter le long du sentier. Soudain, quelque chose de lourd vous frappe violemment dans le dos et vous envoie rouler cul par-dessus tête : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La violence du choc vous laisse douloureusement meurtri et à demi assommé, mais votre conscience du danger n'en est que plus aiguisée et vous savez qu'il vous faut vous échapper au plus vite avant que le monstre n'ait le temps d'amorcer un autre piqué pour vous attaquer de nouveau ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez tiré un nombre inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [73](#). Si ce nombre est compris entre 3 et 6, rendez-vous au [179](#). S'il est compris entre 7 et 9, rendez-vous au [338](#).

61

Votre lumière balaie les murs ocre et rugueux qui vous entourent, illuminant un étroit corridor naturel creusé dans la roche par quelque violent séisme. Vous vous enfoncez dans le passage avec la plus extrême prudence, prenant garde d'éviter les innombrables fentes et entonnoirs qui criblent la surface accidentée du sol, et vous finissez par émerger dans l'espace confiné d'une caverne sans air. A cet instant, un tumulte assourdissant envahit soudain la fissure et le sol se met à vibrer et déraiper sous vos pieds. Dans les secondes qui suivent, vous perdez l'équilibre et tombez à la renverse sous la violente poussée d'un tourbillon de poussière et de débris de roche brusquement aspirés hors de la caverne par la terrifiante trombe qui mugit maintenant exactement à la verticale de son ouverture. La tourmente s'apaise toutefois rapidement à l'intérieur de la grotte

mais, alors que vous vous relevez, Vous réalisez soudain avec effroi que vous n'y êtes plus seul ! Rendez-vous au [161](#).

62

Le Zhengha freine brutalement son piqué à quelques mètres au-dessus de votre tête et pousse un cri terrifiant afin de vous plaquer au sol de son souffle monstrueux. Vous parvenez tant bien que mal à Vous maintenir sur vos deux pieds mais, dans le meme temps, vous vous retrouvez brutalement enveloppé dans un nuage suffoquant qui obscurcit presque totalement votre vision. Lorsque la poussière retombe enfin et que vos yeux parviennent à nouveau à distinguer ce qui vous entoure, vous percevez avec effroi la silhouette terrifiante du Zhengha, posé à moins de quinze mètres de vous et s'appêtant à vous carboniser de son souffle ardent ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Nexus, ou celle de l'Art de la Chasse, rajoutez 4 points au nombre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [310](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [49](#).

63

Vous vous laissez glisser silencieusement jusqu'à la lisière de la route en vous faufilant sous le couvert de l'épaisse végétation et en prenant la précaution d'arriver dans le dos des trois guerriers. Ils se parlent à voix basse, mais votre ouïe aiguisée vous permet de distinguer sans mal chacun des mots qu'ils échangent dans une langue que vous parvenez aisément à comprendre. Leur conversation vous apprend qu'il s'agit d'éclaireurs Mélédorien envoyés à votre rencontre. Ils s'interrogent sur ce que vous êtes devenu, vous et votre escorte de chars, maintenant largement en retard. Rassuré sur leur compte, vous vous apprêtez à vous avancer à découvert pour vous présenter, lorsque vous remarquez sur eux un détail qui vous fait subitement changer d'avis... Rendez-vous au [229](#).

64

Faisant appel à votre pouvoir Kaï, vous concentrez votre vision télescopique sur le lointain horizon et remarquez rapidement un groupe de plusieurs silhouettes dont les formes anguleuses évoquent de petites pyramides de pierre. Vous en êtes cependant trop éloigné pour pouvoir dire si ces structures sont habitées ou non. Apercevant non loin de vous une rivière dont le cours serpente approximativement dans leur direction, vous décidez de la suivre en espérant qu'elle vous y mène. Rendez-vous au [248](#).

65

Une douleur aiguë vous transperce le front et, dans l'instant qui suit, une atroce vague de nausée déferle brutalement dans votre corps. Incapable de vous maintenir sur vos jambes, vous vous effondrez lourdement contre un tronc d'arbre, à demi inconscient. Vous venez d'être frappé à la tête par un dard de sarbacane enduit d'un venin mortel à action rapide. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Mentor, rendez-vous au [255](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, où si vous n'avez pas atteint le niveau de maîtrise Kaï requis, rendez-vous au [324](#).

66

Vous soulevez avec précaution le lourd couvercle d'urgent du sarcophage et posez les yeux sur les routes desséchés du Seigneur Baylon. Sa dépouille repose sur un fabuleux matelas de diamants et de pierres précieuses, ses os jaunis enveloppés dans une somptueuse armure funéraire, et une immense et massive épée est disposée le long de son flanc. Une longue liste d'actions d'éclat et de hauts faits SONT gravée sur son imposante lame d'or massif. Visiblement, il ne s'agit que d'une arme symbolique, une réplique ornementale de la véritable épée de Huylon, l'or pur de sa lame étant un métal trop mou pour qu'on puisse en obtenir un tranchant assez vif, ou simplement résister aux rigueurs d'une

bataille. Vous êtes sur le point de refermer le couvercle du sarcophage, lorsque vous remarquez un autre objet posé à côté de l'épée : une flasque d'argent. Après l'avoir prise et en avoir ôté le bouchon, vous découvrez qu'elle contient un vin à l'odeur saine et fraîche. Si vous désirez boire de ce vin, rendez-vous au [261](#). Si vous préférez remettre la flasque à sa place et refermer le sarcophage, rendez-vous au [123](#).

67

Vos sens aiguisés de Maître Kaï vous avertissent que vous courez un danger mortel. Ces êtres étranges vous soupçonnent d'être un pillier de tombe venu mettre à sac le tombeau d'un de leurs ancêtres. Si vous ne parvenez à les persuader du contraire, ils n'hésiteront pas à vous occire séance tenante ! Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, et si vous voulez tenter de communiquer par télépathie avec leur chef, rendez-vous au [147](#). Si vous choisissez de dégainer une arme pour vous préparer à vous défendre, rendez-vous au [184](#). Si vous préférez lever les bras en l'air en signe de reddition, rendez-vous au [98](#).

68

Vos assaillants sont deux éclaireurs Agtahs, et ils sont farouchement déterminés à vous faire passer de vie à trépas !

ÉCLAIREURS

AGTAHS

HABILETÉ : 26

ENDURANCE : 21

Ces créatures du Chaos sont insensibles à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous ne maîtrisez pas la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, vous devez diminuer de 3 points votre total d'HABILETÉ pour la durée des trois premiers Assauts en raison de l'effet de surprise et de la soudaineté de leur attaque. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [101](#).

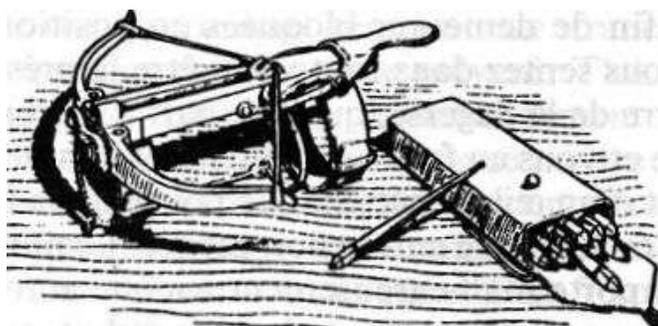
Votre pouvoir Kaiï vous fait soudain sentir, comme si vous pouviez les voir, la présence d'ennemis dissimulés dans les bois de part et d'autre de la route. Ils sont tapis sous les arbres en embuscade, prêts à s'abattre sur quiconque tenterait de franchir le pont. Vous vous empressez de prévenir T'uk T'ron du danger, et il ordonne immédiatement à ses gardes de mettre pied à terre et de se mettre à couvert derrière les chars, tandis qu'il va en avant avec son conducteur examiner les dommages subis par le pont. Si vous désirez accompagner T'uk T'ron, rendez-vous au [282](#). Si vous préférez rester avec ses gardes pour défendre les chars, rendez-vous au [158](#).

l'escalier débouche sur un corridor qui à son tour donne finalement accès à une rue à travers des Huppées de pierre qui pivotent dans la voûte. Après avoir fait pivoter l'une des trappes sur ses gonds, vous vous hissez avec circonspection vers l'air libre. Il émergez discrètement au coin d'une rue sombre. Les passants ne s'avèrent guère nombreux dans les artères obscures d'Haagadar, et vous n'avez aucun mal à en comprendre la cause : l'atmosphère y est si lourdement chargée d'une pénétrante odeur de sel et de soufre que les rares passants marchent le visage dissimulé sous d'épais tampons de tissu qu'ils maintiennent constamment pressés sur leur nez et leur bouche pour tenter de se protéger de l'écoeuvante puanteur. Vous remontez la rue ténébreuse jusqu'à une place centrale où vous découvrez deux choses encourageantes. La première est attachée à un haut monolithe de pierre dressé au centre de la place et c'est un gigantesque oiseau noir : la monture ailée du guerrier écarlate ! La seconde, qui s'élève derrière lui, au fond de la place, sur plusieurs niveaux cubiques disposés en pyramide, n'est autre que le Temple du Sandäi... L'entrée du temple est gardée par deux créatures engoncées dans de lourdes armures et coiffés de heaumes rouillés dont les mentonniers sont modifiées afin de demeurer bloquées en position rabattue. Vous sentez dans tout

vous être la présence de la Pierre de la Sagesse, quelque part à l'intérieur du temple et vous en faites discrètement le tour en examinant d'un œil fébrile chaque pouce de sa façade à la recherche d'une entrée non gardée. Le monument ne comporte malheureusement aucune autre porte, mais vous remarquez un large conduit circulaire dépassant comme une cheminée du centre du toit plat de son plus haut niveau. Si vous voulez grimper jusqu'au sommet du temple pour tenter de vous y introduire par le conduit de cette cheminée, rendez-vous au [217](#). Si vous préférez vous couvrir le visage et tenter de franchir l'entrée en bernant les deux gardes, rendez-vous au [38](#).

71

Épuisé par la dureté du combat, vous vous écarterez de l'horrible masse des créatures que vous venez de massacrer et essayez avec dégoût vos yeux et votre visage dégoulinants de leur infect sang noir. C'est alors que vous réalisez combien cette victoire est vaine, car tout l'endroit grouille encore de centaines de leurs semblables, dont vous pouvez voir les petits yeux maléfiques luire dans la pâle brume bleutée d'un éclat sauvage tandis qu'ils s'avancent lentement pour vous attaquer de nouveau ! Rester ici pour les affronter serait véritablement suicidaire : il y en a une telle multitude que vous finiriez fatalement par être submergé sous le nombre écrasant de ces redoutables petites horreurs. Vous vous trouvez donc à regret contraint de battre en retraite vers le Grand Sépulcre et les trois monstruosité tentaculaires qui gardent son entrée... Rendez-vous au [34](#).



72

Sans lui laisser le temps de faire un pas en avant, vous bandez votre arc d'un geste foudroyant et vous décochez une flèche droit dans la poitrine du géant. La pointe du trait s'enfonce cruellement dans sa chair dorée, mais ricoche sur une côte et ressort sans atteindre aucun organe vital. Fou de douleur et de rage, le géant beugle un terrifiant cri de guerre et s'avance vers vous en titubant, furieusement décidé à vous le rendre au centuple !

YOACOR BLESSÉ

HABILETÉ : 30

ENDURANCE : 37

Cet être est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce duel, rendez-vous au [56](#).

73

Sans le moindre égard pour votre corps endolori, vous bondissez sur vos pieds et vous vous enfoncez à toutes jambes dans la forêt, bénissant l'épaisse Voûte des arbres qui interdit toute nouvelle attaque aérienne du monstre. Au bout de quelques minutes, estimant avoir mis une distance suffisante entre la tanière de la créature et votre précieuse personne, vous faites halte pour reprendre votre souffle et vous en profitez pour vérifier votre équipement. Otant votre Sac à Dos, vous ne pouvez réprimer un Juron de dépit en découvrant qu'il s'est ouvert lors de l'attaque de la créature, et que vous avez semé une bonne partie de son contenu au cours de votre fuite ! Rayez de votre *Feuille d'Aventure* la moitié des Repas que vous possédez, ainsi que les objets Inscrits en seconde et quatrième position sur la liste du contenu de votre Sac à Dos. Reprenez ensuite votre route en vous rendant au [138](#).

74

Vous n'avez aucun mal à reconnaître cette fleur de Haina, bien connue des guérisseurs et médecins pour les étonnantes propriétés curatives que possèdent ses pétales rouges dans le traitement des blessures de guerre. S'il vous advenait de perdre des points d'ENDURANCE au cours d'un combat futur, l'application des pétales de cette fleur sur vos blessures vous permettrait de récupérer sur-le-champ 5 points d'ENDURANCE. Il n'est toutefois possible de les utiliser qu'après la fin du combat. Si vous désirez garder cette fleur de Haina, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets contenus dans votre Sac à Dos. Mais, pour l'heure, vous n'avez encore rien mangé de la journée et votre estomac vous le fait cruellement sentir : il est grand temps pour vous d'avaler un Repas à moins de vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Si toutefois vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, vous pouvez y faire appel plutôt que de manger un Repas contenu dans votre Sac à Dos. Une fois rassasié, rendez-vous au [117](#).

75

Vous vous dissimulez rapidement sous un épais bosquet en fleur et restez tapi en silence, attendant le passage des créatures. A travers un petit interstice dans le feuillage, vous pouvez apercevoir deux d'entre elles qui s'approchent en humant l'air de leurs narines simiesques comme si elles essayaient de détecter votre odeur. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, rendez-vous au [167](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, utilisez la *Table de Hasard*. Si vous tirez un nombre inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [142](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [240](#).

76

Vous visez soigneusement l'œil droit du guerrier et décochez votre trait, mais il réagit avec une rapidité foudroyante, baissant brusquement la tête pour tenter de faire dévier votre flèche sur la calotte renforcée de son heaume. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez au nombre obtenu tous les points d'HABILETÉ supplémentaires dont votre Maîtrise Kai peut vous faire bénéficier. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [249](#). S'il est compris entre 5 et 8, rendez-vous au [171](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [113](#).

77

Saisissant votre arc, vous mettez en joue une abominable monstruosité pourvue d'une gueule noire plantée de répugnants crocs jaunâtres surmontés d'une paire d'yeux ronds de hibou, et vous lui décochez un trait en pleine poitrine. Horrifié, vous la voyez continuer d'avancer pendant quelques mètres de la même démarche inexorable, comme si la flèche qui lui transperce le cœur ne lui causait pas la moindre gêne ! Puis la mort reprend enfin ses droits et l'ignoble monstre s'immobilise soudain avant de s'effondrer pesamment sur le sol, aussi raide qu'un bloc de marbre. Un cri retentit derrière vous, et vous jetez un regard par-dessus votre épaule pour apercevoir T'uk T'ron et le conducteur courir à travers le pont pour tenter de vous rejoindre. A cet instant, un autre cri, rauque et bestial, vous fait tourner la tête juste à temps pour réaliser qu'une autre créature vous saute à la gorge !

AGTAH

HABILETÉ : 26

ENDURANCE : 38

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). A moins de maîtriser la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, diminuez de 3 points votre total d'HABILETÉ pendant les deux premiers Assauts en raison de l'effet de surprise de son attaque. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [201](#).

78

Votre pouvoir Kaï vous indique que cette nourriture n'est pas corrompue. Vous êtes incapable d'identifier la nature des viandes, des légumes ou des fruits, mais vos sens vous disent qu'ils sont particulièrement nourrissants. Si vous désirez goûter à la nourriture des Yoacors rendez-vous au [119](#). Si vous préférez vous contenter d'un Repas contenu dans votre Sac à Dos, rendez-vous au [231](#).

79

Faisant appel à tout votre pouvoir et votre science de Maître Kaï, vous parvenez à capter et contrôler une partie de l'énergie hostile dirigée contre vous pour renforcer votre bouclier mental. Percevant votre maîtrise psychique, les terrifiantes créatures d'ombre échangent quelques murmures puis se séparent brusquement, agitant la surface d'un nuage de volutes tourbillonnantes sous le galop de leurs montures tandis qu'ils font mouvement pour vous encercler. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [270](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [41](#).

80

Ouvrant un long étui de cuir scellé d'un bouchon d'or, Lorkon en sort une carte de la Forêt du Nahgoth sur laquelle sont détaillées les positions de son campement, de la cité funéraire de Tolakos, ainsi que la dernière position connue de la Horde du Maître du Chaos. L'échelle y est mesurée en lieues, mais il vous suffit d'opérer une rapide conversion pour constater que Tolakos ne se trouve qu'à seulement dix kilomètres du camp de Lorkon. Une ligne rouge sinueuse traverse la carte en diagonale pour Indiquer les dernières positions où les éclaireurs ont aperçu les troupes du Maître du Chaos, et vous notez avec inquiétude qu'elle passe dangereusement près de Tolakos. « Il faut vous mettre en route aussi vite que possible si vous voulez être sûr d'atteindre Tolakos avant que l'ennemi ne cherche à s'en

emparer, déclare Lorkon en pointant son doigt sur la ligne rouge. Ce repère a été tracé il y a trois heures. Si le Maître du Chaos décide d'avancer, il est à moins de huit heures de marche des tombeaux. Cela signifie donc que vous ne pouvez avoir la certitude de trouver Tolakos encore vide de l'ennemi qu'au cours des cinq prochaines heures. Je compte moi-même faire mouvement pour défendre notre Cité Funéraire, mais j'attends des renforts et ne peux me risquer à avancer tant qu'ils ne seront pas arrivés. Aussi vais-je vous fournir un éclaireur qui connaît bien la région. Il saura vous guider jusqu'à votre destination par les chemins les plus courts, après quoi, ce sera à vous de jouer ! » Sur ces mots, Lorkon fait appeler l'éclaireur en question, un Mélédorien nommé Odel. A l'arrivée de ce dernier, il lui expose rapidement sa mission, puis vous suggère de faire un tour par la tente des équipements avant de vous enfoncer dans la forêt. Si vous désirez profiter de cette occasion pour renouveler votre équipement avant de partir pour Tolakos, rendez-vous au [267](#). Si vous préférez vous mettre en route sans perdre un instant, rendez-vous au [121](#).

81

Une bouffée glaciale de force psychique pénètre comme un poignard dans votre esprit, emplissant votre cerveau d'une douleur intolérable : vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Vacillant sous la violence de cette soudaine attaque, vous luttez pour recouvrer le contrôle de vos membres secoués de tremblements incoercibles. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Foudroisement Psychique et désirez l'utiliser pour rendre la monnaie de leur pièce à ces créatures d'ombre, rendez-vous au [270](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous ne désirez pas y faire appel, rendez-vous au [41](#).



82

Odel s'assied à votre côté, dos au tronc, le temps d'armer la petite arbalète de métal qu'il porte sanglée autour de son avant-bras. Son arme prête, il se retourne lentement, puis se relève d'un bond en tirant dans la voûte des arbres, envoyant sans coup férir un carreau à pointe de bronze droit dans l'abdomen squameux d'un franc-tireur Agtah, celui-là même qui a failli vous tuer. Poussant un cri déchirant, la créature tombe de son perchoir et l'écrase lourdement sur le sol avec un bruit sourd. **Après** avoir complimenté Odel pour ses talents de **tireur**, vous allez avec lui examiner le cadavre de la créature du Chaos. Rendez-vous au [178](#).

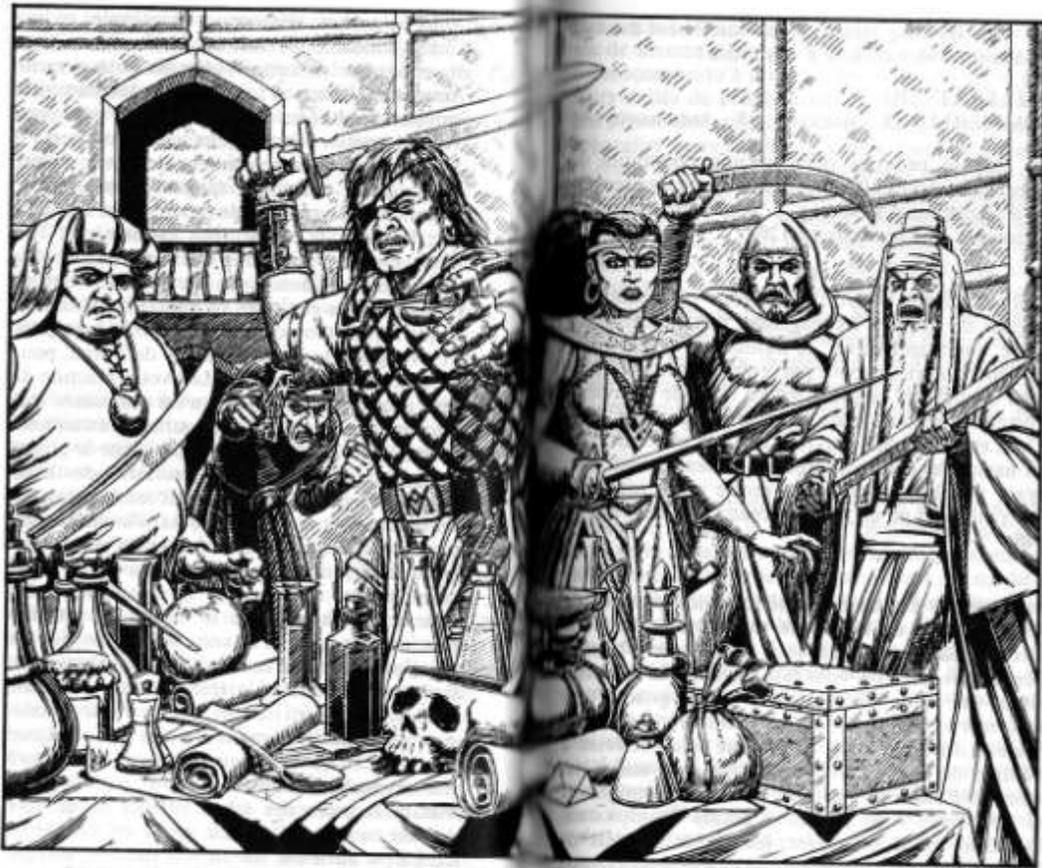
83

Faisant appel à tout votre pouvoir psychique, vous vous plongez dans un état de transe profonde à partir duquel vous pouvez séparer votre esprit de votre Corps et vous mouvoir dans l'espace, dénué de toute enveloppe physique. Vous vous déplacez comme en rêve, mû par le seul pouvoir de votre volonté, dans un corps astral nu qui, bien que sa silhouette semble inchangée, est étrangement lumineux, translucide et impalpable. Totalemment fasciné, vous Contemplez votre enveloppe mortelle, vous voyant pour la première fois de votre vie tel que les autres vous voient ! Autour de vous, l'environnement reste inchangé, mais toute notion de limite a désormais disparu. Approchant de la porte, vous voulez la pousser, mais votre main ne rencontre aucun obstacle, elle traverse sans le moindre effort l'indestructible panneau de platine et, poursuivant votre mouvement, vous vous retrouvez comme par magie dans le corridor sur lequel elle donne ! Enivré par la découverte de ce nouveau pouvoir, vous vous aventurez plus loin, explorant les couloirs, les étages, les Chambres de la tour de guet, sans toutefois découvrir grand-chose qui soit susceptible de favoriser votre évasion physique. La tour ne comporte qu'une seule issue, et elle est gardée par plus d'une douzaine de sentinelles Yoacors lourdement armées. Vous êtes sur le point de passer à travers elles comme le pur esprit que

vous êtes devenu pour poursuivre vos investigations dans la cité même, lorsque vous sentez soudain vos forces s'affaiblir. Comprenant qu'il est temps de rejoindre votre corps physique, vous vous hâtez de remonter dans la tour de garde tant qu'il vous reste assez d'énergie pour Marcher en Esprit et réintégrer votre enveloppe mortelle. Une fois vos deux corps réunis, vous parvenez sans difficulté à sortir de votre transe. A votre « réveil », vous vous sentez bizarrement fatigué et frigorifié (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), mais vous conservez avec une netteté prodigieuse chaque détail de votre incroyable expérience psychique. Si vous voulez examiner la pièce voisine, rendez-vous au [170](#). Si vous préférez rester dans la pièce où vous vous trouvez, rendez-vous au [219](#).

84

Un bruit soudain vous fait brusquement pivoter sur les talons et vous vous ramassez instinctivement sur vous-même, prêt au combat. Un groupe de quelques individus, habillés de vêtements dont l'aspect vous semble vaguement familier, avance le long du couloir en direction de la mezzanine où vous vous trouvez. Avant qu'ils n'aient le temps de vous apercevoir, vous dévalez sans bruit un étroit escalier qui descend jusqu'à la grande salle circulaire et vous vous dissimulez prestement derrière la table surchargée. Aussi immobile que silencieux, vous observez comme un chasseur à l'affût le groupe qui fait son entrée dans la salle en suivant le même chemin que vous. Ils sont six : quatre hommes, une femme, et un dernier personnage qui marche courbé au milieu du groupe et que vous ne parvenez pas bien à distinguer. Vous concentrez votre attention sur leurs vêtements car, décidément, quelque chose dans leur coupe et leur allure vous inspire un étrange sentiment de déjà vu, bien que vous ne puissiez déterminer exactement ce que c'est. Et, soudain, l'évidence jaillit dans votre esprit, et le choc de cette révélation vous arrache une sourde exclamation : ils portent des costumes du Sommerlund ! Et les cinq visages dont vous pouvez voir les traits vous sont, eux aussi, familiers : il y a Luvias Kort, l'Empoisonneur de Tyso ; Falco, bandit de grand chemin et



84 Les cinq grands criminels de sommerlund

s'avancent sur vous pour vous tuer.

sanglant coupe-jarret ; Aieta Nematah, la redoutable Sorcière des Iles Kirlundin ; Porgron, le monstrueux assassin ; et Gardor Vezh, Grand Druide des Tertres de Malis, cannibale et nécromancien. Vous avez devant vous les cinq plus célèbres et fieffés criminels du Sommerlund, qui furent tous condamnés à être précipités dans l'Aveugloir, la Porte d'Ombre de Toran, pour le châtement de leurs crimes. Mais votre réaction de surprise, aussi discrète fût-elle, n'est pas passée inaperçue : cinq regards acérés se tournent instantanément vers la table, rapidement suivis par le glissement feutré de cinq lames sortant de leurs fourreaux bien huilés ! Brandissant leurs épées, les quatre hommes et la femme, Aieta, s'avancent sur vous avec une lueur de meurtre dans les yeux. Tandis qu'ils se déploient lentement à travers la salle, leur mouvement vous permet de distinguer enfin clairement la silhouette et le visage du sixième membre de leur groupe, et vous sentez aussitôt un frisson glacé vous parcourir l'échiné. Abasourdi, vous secouez lentement la tête d'un air de totale incrédulité en fixant, bouche bée, le regard maléfique et glacé de Vonotar le Traître ! (Voir Loup Solitaire n^{ffi} 2 et 3.)

« J'ai longtemps attendu l'heure de ma revanche, Loup Solitaire » exulte-t-il en emplissant la pièce des échos siffants de sa voix répugnante. « Mais elle vient enfin de sonner !... TUEZ-LE ! » hurle-t-il tel un fou furieux, lançant sur vous les cinq assassins qui bondissent aussitôt en avant, avides d'obéir à son ordre !

SCÉLÉRATS DU

SOMMERLUND

HABILETÉ : 38

ENDURANCE : 46

Ce combat ne vous offre aucune possibilité de fuite : vous devez affronter ces cinq adversaires jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si vous êtes finalement victorieux, rendez-vous au [120](#).

85

Utilisant votre pouvoir Kaï, vous ordonnez aux Onipas de stopper. Ils réagissent instantanément à votre commandement, se raidissant brutalement sur leurs antérieurs pour parvenir finalement à s'arrêter à quelques centimètres du bord de la rivière. Fortement secoués mais cependant indemnes, T'uk T'ron et son cocher rouvrent les yeux et fixent d'un air hagard les eaux sombres qui roulent devant eux, ayant visiblement du mal à croire qu'ils sont toujours au sec et en un seul morceau ! Rendez-vous au [348](#).

86

Saisis d'une excitation frénétique, les citoyens de Thas affluent en masse de tous côtés pour vous tâter, vous tripoter, et vous contempler, bouche bée, tandis que l'on vous fait remonter la rue principale qui mène directement à la tour grise. Votre escorte a toutes les peines du monde à maintenir la foule à distance, et le temps que vous arriviez l'entrée de la tour, vos vêtements sont complètement chiffonnés et vous êtes couvert d'égratignures et de bleus : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Dans un sourd raclement, les lourds battants de pierre de la porte s'ouvrent vers l'intérieur et vous êtes remis à la garde de trois portiers Ookors cuirassés de bronze. Ils vous font gravir un escalier en Colimaçon jusqu'à une chambre vide, au sol et aux murs dallés de pierres lisses. Une section du mur gris pivote alors silencieusement sur le côté, laissant apparaître dans l'embrasure ainsi ouverte la haute et féline silhouette d'une singulière créature. «Je suis Serocca, ronronne-t-elle d'une voix hypnotique et sensuelle, et je te souhaite la bienvenue, Loup Solitaire. Entre, viens dans ma chambre que nous puissions nous entretenir des raisons qui t'ont amené de si loin pour demander mon aide. » Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [311](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore atteint le niveau de maîtrise Kaï requis, rendez-vous au [58](#).

Plongeant la main dans la poche de votre tunique, l'éclaireur en sort le Sceau d'Obsidienne et l'examine en le faisant tourner entre ses doigts avec une délicatesse teintée de respect.

« Fort bien, dit-il ; enfin, maintenant certain que vous êtes bien celui qu'on lui a donné l'ordre d'escorter. Nous allons te conduire à Lorkon Cœuracier. » Empochant le Sceau d'Obsidienne (rayez cet Objet Spécial de i votre *Feuille d'Aventure*), il vous fait signe d'approcher de son étrange monture à longs poils. Sautant en selle, il vous fait monter en croupe, position qui à l'usage s'avère beaucoup moins inconfortable que vous ne le craigniez, la robe touffue de la créature vous offrant un siège des plus moelleux tandis qu'elle galope à la vitesse d'un pur sang le long de la route sinueuse qui s'enfonce entre les collines. De part et d'autre, d'énormes troncs d'arbres défilent i\ toute allure tels de fugitives taches de gris et de brun, et les collines s'abaissent progressivement pour laisser, après plusieurs kilomètres, la forêt régner en maître. Les éclaireurs quittent bientôt la route principale pour s'engager sur une piste plus étroite qui s'enfonce profondément dans ce majestueux royaume sylvestre. Ils ralentissent alors le pas de leurs montures, se sentant visiblement plus en sécurité dans ce territoire qui leur est familier, et vous ne tardez pas à déboucher dans une vaste clairière. Elle est occupée par des centaines de soldats Mélédorien dont le campement est entouré d'une solide enceinte de terre et de rondins. Le mur est garni d'un cordon de sentinelles en alerte, visiblement nerveuses, dont les yeux vigilants scrutent avec attention chaque ombre de la forêt. Une barricade de troncs disposées en demi-cercle protège l'unique entrée du camp et, à votre approche, les sentinelles en poussent quelques-unes sur le côté pour vous laisser le passage. Vous traversez au petit trot les allées du camp entre une forêt de tentes avant que les éclaireurs n'arrêtent leurs montures devant la porte d'une petite cabane de rondins édifée en son centre. Votre petite troupe met rapidement pied à terre, et ils vous font pénétrer à

l'intérieur de la petite construction pour rencontrer leur chef. Rendez-vous au [207](#).

88

Vous tracez avec précaution le symbole sur la surface tendre du carré avant de reculer de deux pas pour vous écarter de la porte. Mais, à l'instant précis où votre doigt quitte le panneau, une bouffée de vapeur glacée jaillit d'un minuscule orifice et vous frappe en plein visage ! Crachant, suffoquant et soulevé de haut-le-cœur, vous reculez en vacillant tandis que le gaz amer et chargé de poison s'infiltré dans vos poumons. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Mentor, rendez-vous au [223](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore atteint le rang de maîtrise Kaï requis, rendez-vous au [99](#).

89

Les furieuses rafales du vent gonflent et déchirent vos vêtements tandis que vous progressez en titubant comme un pantin maladroit vers la lointaine ravine. Vos pieds s'enfoncent profondément dans le sable brûlant et tourbillonnant, transformant chacun de vos pas en un effort pénible et douloureux. Au bout de ce qui vous semble une éternité, vous atteignez enfin votre but, épuisé et trempé de sueur. Vous vous laissez tomber sur vos genoux et parcourez en rampant les quelques mètres qui vous séparent encore de l'abri du ravin, véritable tranchée naturelle taillée dans le roc. Haletant et suffoquant, vous enfouissez votre tête sous votre tunique pour pouvoir respirer sans emplir vos poumons de sable et, graduellement, vous sentez votre pouls se calmer et vos forces revenir. Recroquevillé dans la ravine, vous attendez patiemment que la tempête s'apaise mais, comme si la nature prenait un malin plaisir à narguer votre souhait, le vent se met bientôt à forcer de plus en plus, soulevant de formidables cyclones qui labourent furieusement le sable en aspirant d'innombrables tonnes de débris rocheux dans leurs mortels cônes tournoyants.

Vous sentez de nouveau l'étau glacé de la peur se refermer sur votre cœur lorsque l'ombre immense de l'un de ces gigantesques tourbillons obscurcit soudain votre précaire abri. Mû par l'énergie du désespoir, vous rampez tel un forcené vers une étroite fissure que vous pouvez apercevoir à l'autre extrémité de la tranchée, priant avec ferveur les dieux Ishir et Kaï pour qu'il s'agisse de l'entrée d'une grotte. Cette fois, votre prière est exaucée : la fissure marque le commencement d'un puits en pente qui s'enfonce profondément dans la roche volcanique. Mais alors qu'il ne vous reste plus que quelques mètres à parcourir pour atteindre son entrée, vos espoirs d'y trouver un abri sûr sont brusquement entamés par une vision macabre... Rendez-vous au [126](#).

90

L'éclat d'or de la Pierre de Nyxator faiblit, puis s'évanouit totalement tandis que tout le pouvoir et la sagesse contenus en elle s'écoulent dans votre être. Vous sentez votre esprit s'épanouir, dépasser ses limites dans une bienfaisante onde de plénitude, mais vous ne laissez pas votre euphorie occulter le danger qui, à chaque seconde, se rapproche de Tolakos. Pivotant sur les talons, vous repartez en courant vers l'entrée du Grand Sépulcre afin de chercher asile derrière ses portes, mais votre pied gauche accroche en pleine course quelque chose de pointu, vous déséquilibrant brutalement et vous envoyant rouler sur le sol. Vous vous relevez rapidement pour constater que la pointe de votre botte a été transpercée de part en part, mais, par chance, sans mal pour votre pied qui n'a pas à souffrir de la moindre égratignure. Revenant avec précaution sur vos pas pour voir ce qui a bien pu causer une si méchante entaille dans le cuir épais de votre botte, vous découvrez l'épée à lame courbe du guerrier écarlate. Si vous désirez vous emparer de cette urine, rendez-vous au [8](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [346](#).

91

Les yeux à l'affût de la plus petite trace d'un autre Énnemi, vous scrutez avec la plus extrême attention les arbres qui vous entourent tandis qu'Odel examine le cadavre de l'Agtah. Il se redresse bientôt en secouant la tête pour indiquer qu'il n'a rien trouvé d'intéressant et il vous fait signe de le rejoindre pour vous remettre en route. Vous n'avez pas fait trois pas dans sa direction que vous apercevez soudain une forme grise détalant au loin dans le brouillard. Vif comme l'éclair, vous encochez une flèche et mettez le fuyard en joue pour... laisser retomber votre arc avec un juron de dépit, car votre cible s'est déjà fondue parmi les ombres de la forêt. Rendez-vous au [185](#).

92

Vos sens vous alertent de la présence cachée d'une Créature en dessous de vous, dans votre dos. Il se prépare à vous agripper par les jambes pour vous entraîner dans la rivière à la première occasion. Prévenu juste à temps, vous vous apprêtez à lui Offrir une surprise pour le moins fatale. Si vous possédez un arc et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [296](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [155](#)

93

Un gigantesque garde Yoacor se tient devant vous, portant comme un nouveau-né dans ses bras musculeux la forme hideusement chétive du Spectateur. Atrociement flétri et décharné, son corps minuscule à la teinte verdâtre de cadavre ne dépasse pas la taille d'un enfant humain, bien qu'il supporte une énorme tête bulbeuse incroyablement disproportionnée, dotée d'un crâne bien plus volumineux que celui du géant qui le porte ! Elle vacille et se balance d'horrible façon lorsqu'il se tourne pour braquer ses grands yeux sur vous. Ces deux globes sombres luisent comme des gemmes polies dans la lumière dansante de la chambre, révélant par leur froide acuité la prodigieuse intelligence de l'être qui est emprisonné dans ce corps infirme.



93 Un garde porte comme un nouveau-né
la forme hideusement chétive du spectateur.

« N'aie pas peur de moi, jeune humain, vous dit-il en utilisant un langage proche de votre langue natale. Je ne te veux aucun mal. Il est certes possible que mon aspect ne puisse guère trouver grâce aux yeux de ceux de ta race mais, ici, dans le Daziarn, il te faudra t'habituer à faire abstraction des apparences si tu veux discerner la vérité. » Sur ces mots, il congédie le chef Yoacor et ses gardes d'un faible clignement de paupières, et regarde leurs hautes silhouettes disparaître dans l'escalier en spirale avec le regard tendre d'un père aimant. Si vous maîtriser la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [291](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [152](#).

94

Les chars s'immobilisent dans un crissement aigu, et une vingtaine de gardes Ookors en bondissent comme des diables. Ils se précipitent sur vous avant de s'immobiliser, les pointes de verre de leurs lances à moins d'un bras de votre poitrine. Leur chef leur ordonne de vous entourer et, à son commandement, ils vous ramènent vers les portes de leur cité à la pointe de leurs lances. Rendez-vous au [86](#).

95

Votre flèche manque complètement sa cible et le monstre s'abat en piqué pour tenter de vous renverser par la seule force du souffle de ses ailes monumentales. Vous êtes instantanément enveloppé dans un aveuglant nuage de poussière et de sable qui réduit votre champ de vision à un brouillard opaque et uniforme. Lorsque la poussière est enfin suffisamment retombée pour vous permettre de distinguer à nouveau ce qui vous entoure, vous apercevez avec horreur la gigantesque silhouette du Zhengha, qui s'est posé à quelques mètres de vous et s'apprête à vous carboniser de son souffle ardent ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Nexus, ou celle de l'Art de la Chasse, rajoutez 4 points au nombre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [310](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [49](#).

96

Vous laissant méditer sur le sens de sa prédiction, la vieille retire ses cartes de la table et s'éloigne d'un pas traînant pour aider ses filles à débarrasser les bols vides. T'uk T'ron, quant à lui, achève d'engloutir son savoureux repas jusqu'à la dernière miette et ponctue sa dernière bouchée d'un rot vigoureux. Les villageois, visiblement ravis, s'empressent de l'en remercier chaleureusement, cette réaction constituant, semble-t-il, le compliment le plus élevé qu'on puisse offrir à des hôtes Ookors en remerciement de leur hospitalité! «Nous pouvoir partir, maintenant, oui ? » vous demande-t-il enfin en s'essuyant la bouche avec la manche. Vous acquiescez d'un hochement de tête et il aboie aussitôt un ordre bref à ses gardes, leur commandant de regagner leurs chars. Tandis que votre attelage s'ébranle vers la sortie du village, vous voyez la vieille diseuse de bonne aventure vous faire un grand signe d'adieu, et vous vous retournez pour lui renvoyer son geste amical avec un large sourire. Rendez-vous au [117](#).

97

D'un geste vif, il fait jaillir de son fourreau une puissante épée à lame courbe et se place en position de combat, prêt à vous faire goûter de sa lame effilée comme un rasoir. Utilisant judicieusement votre élan, vous le frappez le premier avec une force terrible, mais il pare et contre aussitôt votre coup avec une aisance de bretteur hors pair. Sa taille imposante ne l'empêche pas d'être agile comme un chat et, même blessé, vous pressentez qu'il va être un adversaire des plus redoutables et difficiles à terrasser !

GUERRIER

ÊCARLATE

HABILETÉ : 27

ENDURANCE : 34

Si vous parvenez à faire chuter son total d'ENDURANCE à un niveau de 20 points, ou moins, cessez immédiatement le combat et rendez-vous au [306](#). Si vous l'envoyez en enfer avant même

que son total D'ENDURANCE n'ait été ramené à ce niveau de 20 points (c'est-à-dire si vous obtenez un « Tué sur le Coup » dans la *Table des Coups Portés*), rendez-vous au [123](#).

98

Votre reddition silencieuse emplit visiblement de colère le chef des géants. Il semble réagir comme si vous aviez en quelque sorte insulté son honneur en refusant de lui répondre ou de prendre une arme pour défendre votre vie. Hurlant son mépris, il brandit son bâton d'argent et, dans un accès de rage, vous projette une fulgurante décharge d'énergie brute en pleine poitrine. Votre mort est instantanée. Votre vie et votre quête s'achèvent ici, sur le sinistre plateau de Zhamin, aux confins de l'univers parallèle du Daziarn.

99

Les toxines contenues dans le gaz se répandent rapidement dans votre sang et vous sombrez progressivement dans un état comateux. Un inexorable engourdissement paralyse vos sens, et votre conscience se perd bientôt sur les chemins ténébreux qui mènent à l'oubli éternel. Votre vie et votre quête trouvent ici leur triste fin.

100

Soudainement, les visions de votre passé sont éclipsées par une lueur aveuglante, si brillante que vous êtes contraint de vous protéger les yeux de son éclat éblouissant. Un long moment s'écoule avant que vous ne parveniez à distinguer la source de ce prodigieux rayonnement. Semblant emplir tout l'espace qui vous surplombe, se dessine le gigantesque visage d'un puissant guerrier rayonnant de force et de sagesse, dont les immenses yeux d'or vous contemplent de toute leur hauteur avec une indicible majesté surnaturelle. Un sourire bienveillant adoucit la fermeté de ses traits héroïques et, bientôt, le grondement profond d'une voix prodigieuse s'échappe de ses lèvres. « En cet âge de ténèbres, tu as été choisi pour accomplir la quête sacrée

du Magnakäi. Sois fidèle à ta quête, car la grandeur qui est née en toi a le pouvoir de sauver ton peuple et de corriger le déséquilibre qui menace de détruire ton monde. Ne doute pas de ton dessein, ni de ta force, car en toi brûle une flamme qui peut illuminer l'espoir des hommes futurs pour tous les temps. » Le rayonnement divin de son être et la gravité de ses paroles emplissent votre cœur d'un émerveillement sacré, car vous comprenez que vous vous trouvez en présence de votre créateur, l'immortel Dieu Käi ! Rendez-vous au [51](#).

101

Bondissant par-dessus les cadavres sanglants des Aghtahs, vous vous empressez de reprendre vos recherches. Vous apercevez bientôt droit devant vous un miroitement doré jaillissant de la blafarde luminescence bleue qui vous entoure et vous plongez fébrilement la main vers sa source à travers l'épaisse couche de brouillard rampant. Un long picotement électrique remonte le long de votre bras, emplissant votre corps d'une indicible sensation de force et de bien-être, à l'instant où votre main se referme sur la Pierre de la Sagesse et l'élève jusqu'à vos yeux. Rétablissez votre total d'ENDURANCE à son niveau d'origine, puis rendez-vous au [90](#).

102

Vous êtes incapable de vous opposer à l'intrusion psychique du Spectateur, mais la douloureuse épreuve s'avère en fin de compte miséricordieusement brève : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Après avoir sondé votre esprit de fond en comble, il met un terme à son exploration mentale sur un bref clignement de paupières et vous voyez un sourire s'épanouir lentement sur son visage gris et atrophié. Rendez-vous au [23](#).

103

Vous êtes confronté à une meute de bêtes visqueuses du Chaos qui n'ont d'autre intention que de vous dévorer vif !

AGTAHS

AMPHIBIENS

HABILETÉ : 30

ENDURANCE : 56

Ces créatures sont insensibles à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Vous pouvez rompre et fuir le combat après le troisième Assaut et courir vers le Grand Sépulcre pour tenter d'y rentrer en force : rendez-vous dans ce cas au [298](#). Si vous menez ce combat jusqu'à son terme et si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [71](#).

104

Le carreau d'arbalète s'enfonce avec un bruit mat dans votre poitrine et la violence du choc vous fait basculer en arrière dans l'épaisse végétation du sous-bois. La voûte des arbres se met à tourner follement devant vos yeux et, entre deux hoquets, vous sentez un âcre goût de sang envahir votre bouche tandis qu'un terrifiant engourdissement s'empare de votre corps. Toutes vos sensations s'estompent progressivement, et vous n'avez bientôt plus qu'à vous laisser glisser sans souffrance vers l'oubli éternel du trépas. Votre vie et votre quête s'achèvent ici.

105

Retenant votre souffle, vous décochez votre flèche en faisant joyeusement chanter la corde de votre arc, mais elle manque, hélas, l'œil d'ambre de l'énorme lézard de quelques centimètres et se contente de ricocher sur ses écailles lisses et dures comme l'acier sans lui causer le moindre mal. La créature émet un croassement glaireux et se précipite en avant en ondulant furieusement, vous Contraignant à lâcher votre arc et à empoigner vivement une arme de poing pour soutenir son assaut.

KHOZINDA

HABILETÉ : 32

ENDURANCE : 48

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [245](#).

106

Il vous est impossible de résister à l'étrange force qui vous attire inexorablement vers la lumière. Vous vous laissez glisser sans effort le long du tunnel et émergez au centre d'une gigantesque sphère transparente suspendue dans un lumineux océan jaune constitué d'un bizarre liquide huileux. Derrière les parois unies de la sphère nagent d'étranges créatures aux formes de poissons, dotées de corps phosphorescents et de mâchoires opalescentes. Immobile, vous les contemplez d'un œil fasciné tandis qu'ils s'ébattent autour de vous sans paraître conscients de votre présence. Rendez-vous au [209](#).

107

Vous remarquez subitement que le Glaive de Sommer s'est mis à vibrer doucement dans son fourreau tandis que des flammèches dorées enveloppent sa garde. Instinctivement, vous dégainez la glorieuse épée et une fulgurante aura de flammes d'or jaillit aussitôt de sa puissante lame, manifestement suscitée par la proximité imminente des Pierres de Nyxator. Lorsque vous élevez l'arme devant vous, l'éclat des flammes redouble, illuminant la trappe circulaire taillée dans la voûte. Vous comprenez instantanément qu'elle donne accès au toit du Sépulcre et, le cœur battant, vous commencez à gravir en courant les marches de l'escalier, maintenant certain que c'est là que vous attendent les objets de votre quête ! Rendez-vous au [320](#).

108

Demeurant parfaitement immobile et silencieux, vous voyez avec inquiétude la suspicion se changer en crainte dans les yeux des créatures qui vous entourent. Elles commencent à s'agiter, fouaillant nerveusement l'air de leurs lances à pointes de verre et ne cessant de croasser dans leur langue bizarre. Puis elles se mettent à se balancer comme des cobras à demi enroulés devant un charmeur de serpent, et soudain, d'un même mouvement, elles se ruent sauvagement à l'attaque ! Étant donné la vitesse et

la férocité de leur assaut, vous n'avez pas le temps de fuir le combat ou d'utiliser un arc.

GUERRIERS

OOKORS

HABILETÉ: 21

ENDURANCE: 45

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [203](#).

109

Utilisant tout le pouvoir que vous confère votre Maîtrise Kaï, vous vous efforcez de repousser ce terrifiant reptile. Vous pouvez sentir qu'il est malade, affamé, et qu'il ne lui reste plus guère longtemps à vivre, autant de conditions qui le rendent particulièrement sensible à la puissance de vos ordres psychiques. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez au chiffre obtenu 1 point pour chaque Discipline Magnakaï que vous êtes parvenu à maîtriser en plus des trois Disciplines que vous possédiez initialement (si, par exemple, vous maîtrisez cinq Disciplines Magnakaï, ajoutez deux points au nombre obtenu). Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [130](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [295](#).

110

Freinant des quatre fers, les Onipas dévalent dans une glissade vertigineuse la pente de la berge humide et le char pivote violemment sur la gauche avant de s'immobiliser miraculeusement à quelques centimètres du bord de la rivière ! Encore tout tremblants, mais cependant indemnes, T'uk T'ron et son cocher ouvrent lentement leurs yeux et fixent d'un air ébahi les eaux sombres qui roulent devant eux, stupéfaits de se retrouver au sec et en un seul morceau ! Rendez-vous au [348](#).

111

Vous apercevant tapi derrière le parapet, le Maître du Chaos décide de changer un peu de cible pour se divertir un instant, abandonnant provisoirement Lorkon Cœudacier à son sort. Débordant d'une infâme allégresse, l'être abject abat avec une force inouïe son gigantesque gourdin sur le toit du monument, vous écrabouillant comme un misérable moucheron. Votre vie et votre quête trouvent ici leur fin tragique.

112

Vous vous éveillez lentement et rester un long moment allongé sur le sol dur et froid du cairn, battant des paupières en fixant de vos yeux embués de sommeil les pierres de la voûte rongées par les ans. La tempête s'est apaisée pendant que vous dormiez et tout est calme au-dehors, à l'exception d'un bruit qui fait soudain s'emballer votre pouls : le battement de vastes ailes fendant l'air dans le lointain ! Le bruit devient de plus en plus fort, semblant se rapprocher à chaque instant, et vous vous hâtez de rassembler votre équipement et d'émerger des profondeurs du cairn pour tenter d'en identifier la source. Sortant prudemment de votre abri, vous voyez six imposantes silhouettes noires se découper sur l'horizon embrasé. Ces énormes créatures ressemblent à des dragons à cou de serpent, munis de vastes et rugueuses ailes de chauve-souris, et elles transportent sur leurs dos d'étranges êtres à la peau dorée, d'apparence vaguement humaine, hormis en ce qui concerne leur absence totale de chevelure et leur taille de géants. Leur formation de vol semble indiquer qu'ils chassent quelque chose au sol, mais ce n'est qu'après avoir grimpé jusqu'au sommet du cairn que vous parvenez à distinguer leurs proies, un couple de créatures reptiliennes, ressemblant à de gigantesques lézards, qui détalent à travers le plateau en décrivant de brusques et incessants crochets pour tenter d'échapper aux ombres de leurs poursuivants. Ils atteignent bientôt le sommet d'une arête rocheuse et l'un des lézards pourpres se met à foncer vers le cairn en soulevant un nuage de sable dans le sillage de ses lourdes pattes. C'est alors que le

cavalier du dragon de tête vous aperçoit. Abandonnant sa proie, qui entre-temps a de nouveau changé de direction, il fait virer son dragon droit vers le cairn, suivi de près par le reste de sa formation. Vous craignez un instant de les voir passer immédiatement à l'attaque mais, au dernier moment, ils virent sur l'aile et décrivent un cercle majestueux autour du cairn avant de se poser à proximité. Rendez-vous au [26](#).

113

Malgré sa tentative désespérée, il ne parvient pas à esquiver votre flèche qui pénètre à travers son I heaume deux centimètres sous son œil. Il pousse un atroce cri de douleur puis, empoignant le trait à I deux mains, l'arrache en force de son visage dans une gerbe de sang. L'extraordinaire courage de ce mystérieux guerrier force votre admiration, mais | vous n'en êtes pas moins certain de lui avoir infligé une sérieuse blessure ! Vacillant légèrement sur ses jambes, il glisse fiévreusement les Pierres de la Sagesse dans un petit sac de velours suspendu au J ceinturon de son épée. Rejetant vivement votre arc sur l'épaule, vous dégainez une arme de poing en vous précipitant sur lui pour l'empêcher de fuir. Rendez-vous au [206](#).

114

Encore sous le choc de votre sanglante rencontre avec les Aghtahs, vous vous enfoncez plus profondément dans les collines, préférant éviter les abords **de** la route au profit des pentes boisées qui vous offrent une bonne couverture. Vous vous efforcez cependant de ne jamais perdre la route de vue afin **de** vous assurer que vous suivez bien la direction de Tolakos. Vous ne pouvez en effet guère compter sur votre habituel sens de l'orientation, qui est ici grandement altéré, vague et distordu, car, dans cette étrange région du Daziarn, il n'y a ni soleil, ni étoiles ou repères magnétiques qui vous permettent **de** déterminer votre position. Vous progressez sans encombre pendant plusieurs heures avant d'arriver à proximité d'un endroit où la route longe un étang dont les eaux cristallines sont

alimentées par un torrent au cours rapide. Trois guerriers en armure aux silhouettes humaines se tiennent au bord de l'étang, scrutant avec vigilance les alentours tandis que leurs montures, des animaux d'aspect équestre recouverts de longs poils touffus, boivent leur content. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition ou de l'Exploration, rendez-vous au [150](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces deux Disciplines, rendez-vous au [63](#).

115

Parvenu au sommet de la colline, vous faites halte pour contempler en contrebas la vue singulière qui s'offre à vos yeux. Au centre d'une étroite vallée, s'étend une cité fortifiée composée de curieuses maisons basses de forme pyramidale. Près de son centre, dominant largement tous les autres bâtiments, se dresse une haute tour de pierre de la même teinte gris-brun que le ciel. Ses artères rectilignes et ses rues étroites sont peuplées de créatures velues et simiesques qui déambulent et vaquent paisiblement à leurs occupations. La piste que vous avez suivie descend jusqu'à une grande porte ouverte dans le mur d'enceinte de la cité, devant laquelle deux de ces autochtones courtauds et trapus montent la garde. Soulagé d'avoir enfin découvert une trace de civilisation dans ce monde étrange, vous vous dirigez d'un pas alerte vers la porte de la cité. Rendez-vous au [215](#).

116

Vos sens vous indiquent que cette porte est protégée par un puissant sortilège. Si vous avez le malheur d'inscrire un symbole erroné dans le cadre, le sortilège fera son œuvre, avec des conséquences qui pourraient bien vous être fatales ! Rendez-vous au [25](#).

117

Quelques kilomètres après la sortie du village, la route s'échappe de la vallée pour traverser une vaste prairie d'herbe épaisse. Tandis que les heures s'écoulent au rythme de votre course rapide, vous contemplez le paysage qui défile avec un étonne-

ment grandissant, essayant vainement de comprendre comment une aussi riche végétation parvient à s'épanouir sous un ciel dépourvu de soleil. Vous finissez par apercevoir la limite de la grande plaine, alors qu'elle décrit une légère pente pour rejoindre lentement la berge d'une large rivière dont les eaux paresseuses, engorgées de boues et de sédiments, sont bordées de grands arbres brun-gris. Franchissant le cours d'eau sur un pont de bois, la route se prolonge en direction d'une chaîne de collines. Le pont est constitué de troncs et de rondins d'une épaisseur rassurante qui lui confère, à première vue, une solidité à toute épreuve mais, à mesure que vous le voyez approcher, un sentiment diffus de danger vous envahit. 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 [48](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore atteint le niveau de Maîtrise Kaï requis, rendez-vous au [321](#).

118

Votre détour vous fait traverser une zone marécageuse de la forêt du Nahgoth, où la terre ferme laisse place à une épaisse couche de limon fangeux planté d'arbustes touffus aux épines acérées. Décidant malgré tout de poursuivre dans cette direction, vous vous engagez stoïquement dans le bournier mais, à l'instant où vos pieds s'enfoncent dans la fange, il s'en dégage un infect nuage de gaz aussi puant que toxique ! A moins de maîtriser la Discipline Magnakaï de la Science Médicale (et d'avoir atteint au moins le rang de Maître Mentor), ou la Discipline Magnakaï du Nexus (et d'avoir atteint au moins le rang de Maître Primat), les néfastes émanations de ce gaz vous font perdre 5 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [276](#).

119

La saveur et la consistance de cette étrange nourriture ne vous rappellent rien de ce que vous avez déjà pu goûter auparavant, mais elle est néanmoins délicieuse et, une fois rassasié, vous vous sentez tout d'un coup merveilleusement frais et disposé vous

regagnez 3 points d'ENDURANCE. Votre collation achevée, il reste encore sur la table assez de nourriture pour 1 Repas. Si vous désirez le garder, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure*: « 1 Repas : + 3 PE », ce Repas de nourriture Ookor vous rapportant 3 points d'ENDURANCE lorsqu'il est consommé. Rendez-vous au [139](#).

120

Lorsque votre dernier adversaire, mortellement pourfendu, s'effondre en gargouillant à vos pieds, l'infâme Vonotar laisse échapper un glapissement de terreur et se met à détalier telle une araignée venimeuse vers la Porte d'Ombre. Il serre sur sa poitrine une petite cassette cerclée de plomb et s'active fébrilement sur sa serrure tout en courant. Son couvercle finit par basculer et tous vos sens s'embrasent aussitôt, percevant le formidable pouvoir de la dernière Pierre de la Sagesse soudain dévoilée ! A partir de cet instant, vous vous laissez uniquement guider par votre instinct. Vous vous ruez sur Vonotar, bien décidé à l'empêcher de pénétrer dans la Porte d'Ombre. Mais, avant que vous n'ayez pu le rattraper, il fait brutalement volte-face en poussant un cri perçant et braque sur vous une main dont le majeur s'orne d'un anneau flamboyant d'un inquiétant éclat bleuté. Il hurle un sortilège, et un foudroyant jet de feu glacial en jaillit pour vous frapper en pleine poitrine, vous envoyant brutalement rouler sur le sol : vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Alors que vous vous relevez en titubant, le répugnant traître se rue en avant pour vous achever d'une ultime décharge. Plongeant de côté au dernier instant, vous esquivez de justesse son mortel jet de feu qui se contente d'ouvrir un profond cratère dans le dallage de la pièce et, sans lui laisser le temps de décharger à nouveau son arme diabolique, vous bondissez en avant dans une furieuse contre-attaque.

VONOTAR

LE TRAITRE HABILITÉ : 30 ENDURANCE : 21 (armé d'un Anneau de Pouvoir)



120 *Vonotar hurle un sortilège, et le jet de feu glacial jaillit pour vous frapper.*

Votre infâme adversaire est insensible à la Puissance Psychique ainsi qu'au Foudroiement Psychique. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [350](#).

121

Vous raccompagnant jusqu'à la porte de sa hutte, Lorkon vous souhaite bonne chance, vous le remerciez chaleureusement pour son aide avant de lui faire de rapides adieux. Alors que vous tournez les talons pour gagner la sortie du camp, vous l'entendez s'écrier derrière vous : « N'oubliez pas, je marcherai sur Tolakos dès que mes renforts seront arrivés ! » Acquiesçant d'un signe de la main, vous traversez rapidement le campement et vous vous laissez glisser du haut du mur d'enceinte à la suite d'Odel, avant de vous fondre comme deux ombres dans l'épaisseur de la profonde forêt. Les troncs géants entre lesquels vous progressez sont surmontés d'un feuillage si touffu et enchevêtré qu'il ne laisse pratiquement passer aucune lumière, plongeant le sol de la forêt dans un crépuscule perpétuel. Un moelleux tapis de mousse étouffe chacun de vos pas, et la seule autre forme de végétation que vous pouvez voir pousser en abondance au niveau du sol est constituée d'épaisses touffes de lichen pourpre, parsemées de petites pousses orange d'environ un centimètre de haut. « Ce sont des Spores de Khetu, vous indique Odel en remarquant l'intérêt curieux que vous portez à cette flore étrange. Elles recèlent un poison mortel ! » Si vous désirez cueillir une poignée de ces redoutables Spores de Khetu, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets contenus dans votre Sac à Dos. Rendez-vous au [185](#).

122

Le Spectateur désactive l'image lumineuse, puis ordonne à son serviteur de le ramener dans la première galerie. Là, baignant dans la clarté éblouis-jante que dispense la boule de feu, trône un énorme globe de métal argenté. A l'approche de votre hôte, il se met soudain à irradier une étrange lueur phosphorescente tandis que des symboles apparaissent à sa surface. « Les Pierres de la

Sagesse ont pénétré dans la Porte d'Ombre quelques secondes avant votre propre chute, n'est-ce pas ? » vous demande le Spectateur, sans préambule. Vous lui confirmez/ laconiquement l'exactitude de ce fait sans pouvoir quitter des yeux le spectacle fascinant des symboles qui ne cessent de se modifier et de changer de couleur à la surface du globe. « Il existe de nombreuses voies de passage à l'intérieur d'une même Porte d'Ombre, reprend-il, et leurs trajectoires sont constamment faussées par les caprices du temps et de l'espace. Il est généralement impossible de prédire le lieu où doit se matérialiser un objet qui pénètre ainsi dans le Daziarn, mais le fait que nous connaissions les coordonnées de votre propre arrivée devrait faciliter mes calculs. » Lentement, les symboles s'évanouissent les uns après les autres jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que trois. « Dans l'ignorance de l'instant exact, à l'échelle du temps d'Aon, où les Pierres de Nyxator ont pénétré dans la Porte d'Ombre, je ne peux procéder qu'à une localisation approximative, déclare-t-il en scrutant attentivement les symboles. A l'échelle du temps de votre planète, les Pierres de la Sagesse ont fait irruption dans le Daziarn il y a quarante et une heures. Elles se sont matérialisées, ensemble et intactes, dans la forêt de la Trisection de Khat du Vhozada, un royaume situé entre les Flux Élémentaires de la Terre et de l'Eau. C'est pour vous de bonne augure, humain, car le Vhozada est un domaine stable et tempéré, riche en éléments nécessaires à l'existence des formes de vie mortelles. De plus, il est une personne d'une grande clairvoyance qui en a fait sa patrie. Elle se nomme Serocca. Je pense qu'il serait sage de votre part de lui demander son aide dans votre quête des Pierres de la Sagesse, car elle sait certainement où elles sont. » Ces paroles vous laissent silencieux et méditatif car, si elles ravivent passablement vos espoirs déclinants, la peur mortelle de voir les précieux objets de votre quête vous échapper irrémédiablement n'en continue pas moins de vous tenailler cruellement. Percevant le doute et l'appréhension qui vous rongent, le Spectateur s'efforce d'apaiser vos craintes en vous proposant un moyen de transport particulier afin de vous rendre dans le royaume du Vhozada. Il vous promet un passage des plus rapides, mais

lorsque vous apprenez ce que signifie exactement ce « voyage », votre sang se glace dans vos veines ! Rendez-vous au [188](#).

123

Poussant un long cri d'agonie, le guerrier tombe lourdement à la renverse, les bras en croix, recroquevillant spasmodiquement ses doigts dans le vide comme s'il tentait désespérément de retenir sa vie qui s'enfuit. Par un hasard aussi funeste qu'extraordinaire, ils s'entortillent dans l'échelle de corde alors qu'il rend son dernier souffle, et l'oiseau géant, prenant son envol, emporte au même instant son cadavre dans les airs ! Une vague de panique vous envahit et, dans un réflexe désespéré, vous bondissez et frappez de votre arme le petit sac de velours dans l'espoir de l'arracher à la ceinture de son défunt propriétaire. Votre coup parvient seulement à déchirer l'enveloppe de velours, et l'une des deux Pierres de Nyxator s'en échappe, tombe dans l'allée funéraire en contrebas, rebondit, et finit par l'immobiliser près de la porte du Sépulcre. Aussi furieux que déconfit, vous voyez le géant oiseau noir disparaître au-dessus de la cime des arbres et écoutez, empli d'une rage impuissante, le battement de ses ailes décroître progressivement dans le lointain... Rendez-vous au [237](#).

124

T'uk T'ron donne une tape sur l'épaule du cocher et, aussitôt, celui-ci tire d'une main sur les rênes tandis qu'il actionne de l'autre un levier commandant les freins qui agissent sur les roues du char, immobilisant votre équipage dans un long et déchirant grincement. Les autres chars viennent stopper près du vôtre et les gardes descendent de leurs plates-formes d'un pas mal assuré, vacillant sur leurs jambes engourdis par les longues heures de chevauchée que vous venez de passer sur cette route cahoteuse. Ce village leur est visiblement familier, et c'est sans l'ombre d'une hésitation qu'ils se dirigent vers une hutte coiffée d'un toit de chaume bâtie en retrait de la route. Emboîtant le pas du capitaine et de son cocher, vous pénétrez dans ladite hutte en

vous baissant pour franchir le seuil prévu pour la courte taille des Ookors. Les villageois semblent positivement ravis de recevoir un hôte tel que vous et ils s'empressent de vous faire asseoir derrière une table sur laquelle viennent s'entasser en un clin d'oeil quantités de victuailles et de vin. Une vieille femelle aux yeux doux et bienveillants vient en clopinant à côté de vous et pose un jeu de cartes sur la table. « Elle dire bonne aventure, lire avenir dans cartes, vous explique T'uk T'ron. Vous vouloir elle dire bonne aventure à vous, oui ? » Si vous voulez vous faire dire la bonne aventure, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez refuser poliment son offre, rendez-vous au [18](#).

125

Vous avez à peine achevé de tracer les symboles sur le panneau vierge qu'ils commencent à s'effacer. Soudain, une violente bouffée de vapeur glacée jaillit d'un minuscule orifice dissimulé dans le flanc du porche et vous frappe en plein visage. Crachant et toussant, vous sentez une atroce nausée vous envahir à mesure que l'amertume du gaz empoisonné pénètre vos poumons. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale et avez atteint au moins le rang de Maître Mentor, rendez-vous au [223](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore atteint le niveau de Maîtrise Kaï requis, rendez-vous au [99](#).

126

Les os fracassés et blanchis de ce qui fut un jour une formidable créature jonchent le sol autour de l'entrée de la crevasse. Vous dégainez nerveusement une arme en approchant de l'étroite ouverture et risquez prudemment un coup d'œil dans ses profondeurs obscures. Vous sentez monter à vos narines une odeur douceâtre et malsaine qui vous fait aussitôt vous figer sur place. Mais le rugissement assourdissant de la tornade qui s'approche à une vitesse terrifiante vous oblige à ravalé sans délai votre peur, et vous pénétrez aussi bravement que possible dans le réduit fétide. Brandissant votre arme devant vous, vous

descendez avec précaution dans la puante obscurité, prêt à contrer dans l'instant toute attaque traîtresse. Si vous possédez une Sphère de Feu de Kalte, une Lanterne, ou une Torche et un Briquet d'Amadou, et si vous désirez en faire usage, rendez-vous au 611. Si vous ne possédez aucun de ces Objets, mais ^désirez néanmoins continuer de vous enfoncer dans la fissure pour échapper à la fureur de la tornade déchaînée, rendez-vous au [313](#). Si vous décidez de ne plus faire un pas en avant, préférant demeurer où vous êtes, rendez-vous au [236](#).

127

Votre flèche touche l'abdomen de la créature, mais se contente d'y creuser une estafilade superficielle, qui ne la dissuade nullement de vous assaillir en vous menaçant de ses monstrueux crocs aiguisés comme des cimenterres !

VER DE TAZGAR

HABILETÉ : 22

ENDURANCE : 28

Cette immonde créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [162](#).

128

Vous parvenez à dégainer votre arme et frappe/, rageusement la créature en pleine face, barrant son muflé répugnant d'un sillon sanglant. Sous la douleur, elle recule brusquement en émettant un atroce gargouillis, vous libérant ainsi de l'étreinte de ses griffes et vous permettant de vous extirper de la brèche du pont. Mais si vous l'avez cruellement blessée, vous n'avez pas encore tué la bête. Mue par l'aiguillon de la douleur qui taraude son horrible face et par une soif aveugle de revanche, elle bondit de sous le pont en faisant voler en éclats les planches du tablier et se rue sauvagement sur vous.

AGTAH

HABILETÉ: 21

ENDURANCE: 27

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [289](#).

129

Votre Maîtrise Kaï vous permet d'identifier ces plantes sans grande difficulté : il s'agit en effet d'Herbes de Senara, excessivement rares dans le Magnamund, mais apparemment fort abondantes ici, en Vhozada. Les boutons non éclos de cette herbe remarquable ont des vertus hautement reconstituantes et vous permettent, une fois ingérés, de regagner des points d'ENDURANCE malencontreusement perdus. Chaque Portion de Senara ingurgitée vous vaudra de récupérer 3 points d'ENDURANCE, et il y a dans ce champ suffisamment de Boutons pour constituer 100 Portions. Si vous désirez emporter tout ou partie de ces boutons de Senara, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure* avant de vous rendre au [115](#).

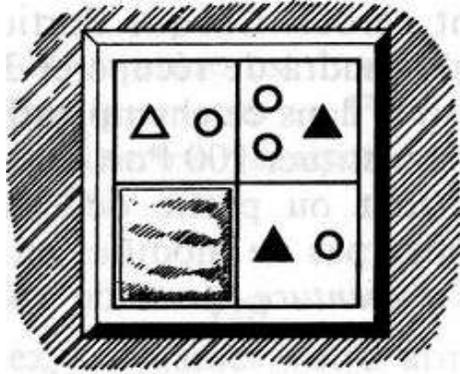
130

Vos commandements silencieux parviennent tout juste à ralentir l'avance de l'animal, mais ne parviennent pas à le persuader de renoncer à l'opportunité d'un repas si appétissant ! Poussant un grondement quelque peu affaibli, mais néanmoins dangereusement affamé, il se met à onduler nerveusement pour passer à l'attaque. Rendez-vous au [227](#).

131

La porte est verrouillée par une massive serrure métallique dont la surface noircie par les ans est divisée en quatre carrés égaux. Des symboles différents sont gravés à l'intérieur de trois de ces cadres, mais le quatrième, qui est recouvert d'une matière malléable semblable à de l'argile, est vierge de toute inscription. Votre instinct inné de Seigneur Kaï vous indique que ces symboles composent les clés d'un code Mélédorien commandant le verrouillage de la grande porte. En traçant sur la surface

tendre de la case vierge le symbole complétant le code secret, vous obtiendrez l'ouverture de la porte. Étudiez attentivement la séquence formée par les trois premiers symboles :



Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, ou de l'Intuition, rendez-vous au [116](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces deux Disciplines, rendez-vous au [25](#).

132

Visiblement irrités par votre mutisme, les géants se renfrognent d'inquiétante façon, abaissant sur vous des regards lourds de mépris. Semblant perdre patience, leur chef tire un bâton d'argent de sous son gilet en écailles de Khozinda et le pointe d'un geste menaçant sur votre poitrine avant de répéter lentement les mêmes paroles. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition et si vous voulez tenter de communiquer par Télépathie avec cet être étrange, rendez-vous au [347](#). Si vous décidez de dégainer une arme pour vous préparer à défendre chèrement votre peau, rendez-vous au [184](#). Si vous jugez plus sage de lever les bras en signe de reddition, rendez-vous au [98](#).

133

Aussitôt que le dernier de vos répugnants adversaires s'est effondré à vos pieds, telle une infecte masse de gélatine visqueuse, vous vous hâtez de rengainer votre arme pour traîner leurs cadavres ensanglantés et mutilés hors du seuil de la grande porte. Cette pénible tâche achevée, vous refermez derrière vous

ses lourds battants et, vous étant assuré qu'ils sont solidement verrouillés, vous grimpez rapidement l'escalier conduisant sur le toit. Rendez-vous au [27](#).

134

La poutre se trouve dans une position si fautive qu'il vous est rigoureusement impossible d'exercer sur elle le moindre bras de levier pour tenter de lui faire réintégrer son logement initial. L'unique moyen de parvenir à la déplacer serait d'utiliser une corde. Si vous possédez une corde et si vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [198](#). Si vous n'en avez pas, ou ne désirez pas en faire usage, rendez-vous au [43](#).

135

Vous rebroussez rapidement chemin en direction du ruisseau mais, après seulement quelques dizaines de pas, vous vous figez brusquement sur place en apercevant les courtes silhouettes d'un groupe de bipèdes velus et trapus progressant droit vers vous à travers la végétation. Vous remarquez qu'ils avancent en brandissant devant eux des lances grossières, tels des chasseurs traquant leur proie. Si vous voulez vous dissimuler dans l'épaisseur de la végétation en espérant qu'ils passent sans vous voir, rendez-vous au [75](#). Si vous possédez un arc et désirez l'utiliser, rendez-vous au [256](#). Si vous préférez tenter de les éviter en revenant au monolithe, rendez-vous au [301](#).

136

Pour toute réponse, l'homme éclate d'un rire moqueur en laissant percer l'insolence de ses yeux de chat à travers les fentes de son heaume et, d'un geste vif, referme ses mains gantées sur les Pierres de la Sagesse avant de les faire prestement disparaître dans un petit sac de velours suspendu au ceinturon de son épée ! Aussi furieux devant son incroyable effronterie que rempli d'horreur à l'idée de voir les précieux objets de votre quête vous échapper une nouvelle fois à l'instant même où vous touchiez au but, vous dégainez rageusement une arme et vous vous ruez sur

lui, déterminé à empêcher sa fuite coûte que coûte ! Rendez-vous au [22](#).

137

Roulant des yeux paniqués, T'uk T'ron hurle d'une voix frénétique au cocher de stopper le char. S'arc-boutant furieusement sur les rênes, celui-ci jette ses Onipas hors de la route, vous écartant in extremis du pont dans une violente embardée. Mais ni lui ni son chef n'ont le temps d'actionner les freins du char ; ils n'ont que celui de se couvrir les yeux des mains en hurlant de terreur lorsque apparaissent devant vous les eaux boueuses de la rivière vers laquelle votre équipage, emporté par son élan, se précipite à toute vitesse ! Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [85](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, vous pouvez soit sauter en marche du char en vous rendant au [299](#), soit vous cramponner du mieux que vous pouvez et prier avec ferveur pour que les Onipas parviennent à s'arrêter avant que vous ne basculiez dans la rivière, en vous rendant au [243](#).

138

Au bout de plusieurs kilomètres, la piste finit par sortir de la sinistre zone du chaos et de ses arbres dénudés aux formes torturées pour s'enfoncer en sinuant dans l'épaisseur de la végétation à nouveau luxuriante de la Forêt du Nahgoth. Votre voyage se poursuit sans encombre au lent rythme de vos pas, jusqu'au moment où, au terme d'interminables heures de marche, vous atteignez enfin la lisière de la Plaine de Guakor. Cette très longue marche a durement sollicité vos forces et votre estomac crie maintenant famine : il vous faut sans délai absorber 1 Repas, ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Estimant par ailleurs qu'il serait peu sage d'entamer la traversée de l'immense plaine désertique qui s'étend devant vous dans l'état de fatigue où vous êtes à présent, vous décidez de profiter une dernière fois de l'abri des arbres pour vous abandonner à un sommeil aussi amplement mérité qu'indispensable avant de

poursuivre votre interminable périple. Dix heures plus tard, vous vous éveillez frais comme un gardon et plein d'une énergie retrouvée qui vous donne envie d'entamer au plus vite l'étape suivante de votre voyage vers la cité d'Haagadar. Après avoir vérifié votre équipement et soigneusement consulté votre carte, vous quittez le couvert des arbres pour vous engager d'un pas énergique sur l'immense plateau désertique qui s'étend à perte de vue devant vous. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [318](#). S'il est compris entre 3 et 9, rendez-vous au [202](#).

139

Retournant dans la première pièce, vous allez vous accouder à une haute fenêtre qui offre une vue plongeante sur la cité. Loin en contrebas, vous pouvez apercevoir les silhouettes minuscules d'innombrables Yoacors emplissant une avenue conduisant à un niveau extérieur de Yanis. La façon si rigoureuse, si déterminée, qu'ils ont de se déplacer les fait ressembler, vus d'une telle hauteur, à une immense communauté de fourmis ouvrières. Durant plusieurs heures, vous demeurez au bord de cette fenêtre, laissant votre regard se promener sur cette étrange et admirable cité et sur ses industriels citoyens, tout en méditant sur votre situation non moins étrange et en vous efforçant d'en discerner le sens. Après mûre réflexion, vous finissez par vous résoudre à essayer d'obtenir autant de renseignements que vous pourrez en tirer de celui que le chef Yoacor a appelé « Le Spectateur ». Qui sait, après tout, s'il ne pourra pas vous aider à localiser les Pierres de la Sagesse et trouver un chemin de retour vers le Magnamund ? Ruminant ce vague espoir, vous allez vous allonger et sombrez rapidement dans un profond sommeil. Rendez-vous au [317](#).

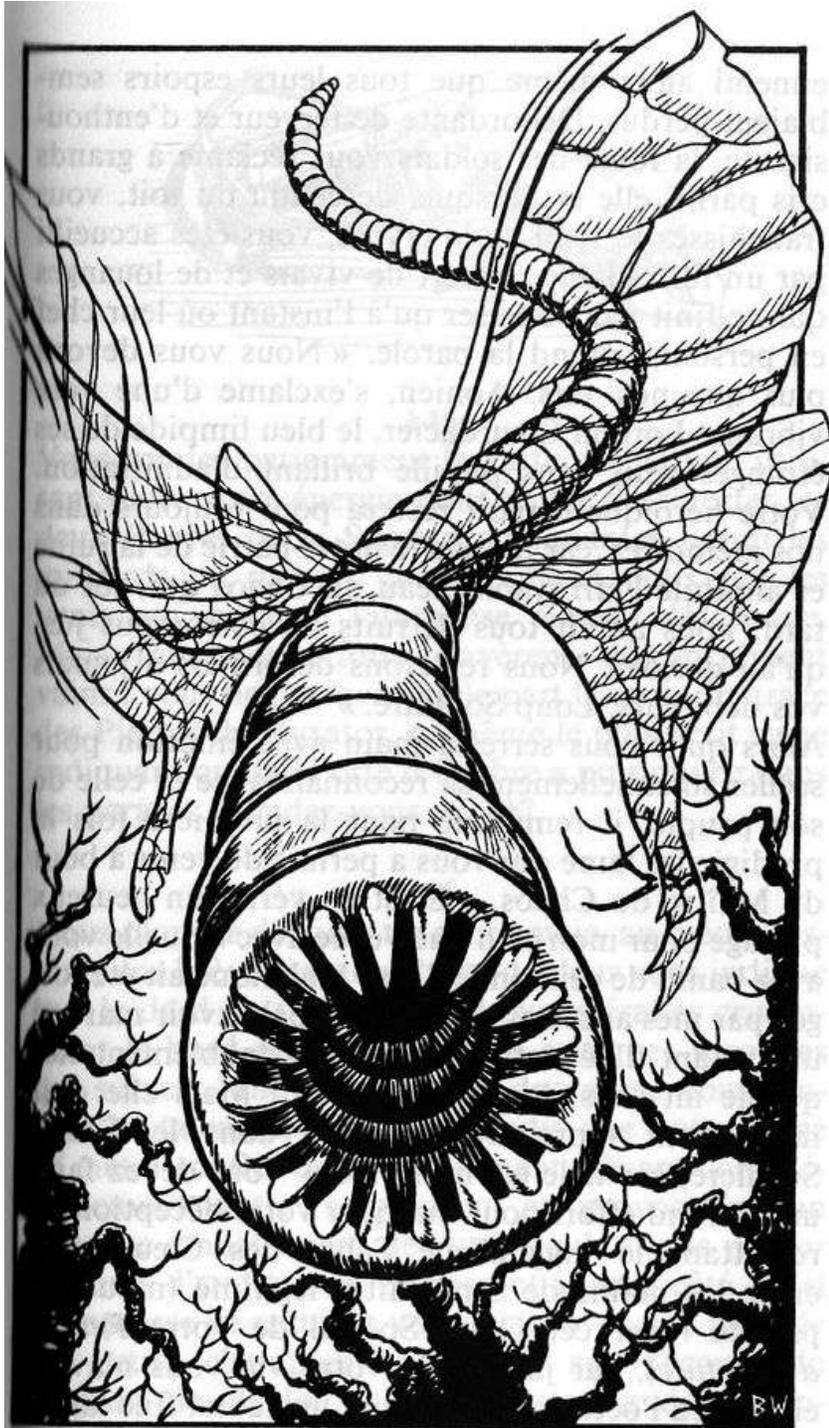
140

Les barreaux rongés de rouille de la grille n'offrent qu'une résistance toute symbolique et il vous suffit de deux coups de pied bien placés pour pouvoir vous introduire sans autre

difficulté dans le boyau circulaire du déversoir. A l'intérieur, longeant le canal où bouillonnent les eaux fétides, une étroite allée, formée d'une succession de plans inclinés et de volées de marches suivant la pente de l'égoût, vous permet de progresser à pied sec et sans difficulté. La pierre noire et gluante d'humidité des parois est couverte de moisissure et constellée de plaques de minuscules champignons phosphorescents qui baignent le conduit nauséabond dans un irréel demi-jour verdâtre. Au terme d'une ascension interminable, vous finissez par atteindre un palier au niveau duquel un chenal secondaire rejoint le flot principal de l'égout. Alors que vous venez de le franchir et posez le pied sur la première marche de la rampe suivante, vous vous figez sur place en percevant soudain un bruit inquiétant, semblable au bruissement du cuir frottant la pierre. Dans la seconde qui suit, vos sens vous indiquent que quelque chose d'affamé s'approche de vous le long du tunnel ! Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [3](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [168](#).

141

L'écho de votre voix n'a pas achevé de se dissiper qu'un fulgurant trait d'argent étincelant jaillit en tourbillonnant de l'obscurité. Le phénomène provoque un tel déplacement d'air que vous basculez brutalement en arrière avant de voir monter dans les airs une gigantesque monstruosité en forme de ver, propulsée par de larges ailes translucides semblables à celles d'une libellule géante. L'incroyable créature décrit en vrombissant un vaste cercle au-dessus de la clairière avant de piquer droit sur vous en ouvrant toute grande une énorme gueule débordant de longs crocs effilés comme des sabres ! Si vous possédez un Arc et jugez que le moment est venu d'en faire usage, rendez-vous au [284](#). Si vous voulez dégainer une arme de poing pour défendre chèrement votre peau, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez tenter d'échapper à ce monstre en décampant à toutes jambes le long de la piste qui s'enfonce dans la forêt, rendez-vous au [60](#).



141 *Une gigantesque monstruosité en forme de vers vous propulse en arrière.*

142

Les étranges créatures anthropoïdes passent à moins d'un mètre du fourré dans lequel vous vous dissimulez, mais aucune d'elles ne détecte votre présence. Après avoir patiemment attendu qu'elles disparaissent au loin, vous quittez sans bruit votre cachette et vous vous éloignez prestement du monolithe et de ses inquiétants gardiens. Rendez-vous au [153](#).

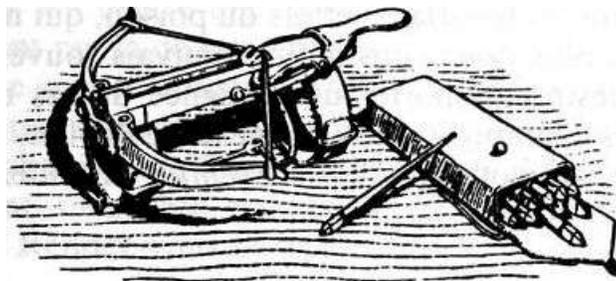
143

Rejetant d'un geste nonchalant la fleur rouge, vous ramenez votre regard sur le long ruban poussiéreux de la route qui défile inlassablement devant vous. Peu de temps après, votre estomac, par quelques tiraillements et gargouillis bien sentis, ne se prive pas de vous rappeler que vous n'avez encore rien avalé de la journée : vous devez sans délai ingurgiter un Repas, ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Si, toutefois, vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, vous pouvez en cette occasion l'utiliser pour vous nourrir plutôt que d'alléger votre Sac à Dos d'un des Repas qu'il contient. Rendez-vous au [117](#).

144

Lorkon et ses soldats Mélédorien accueillent la défaite et l'anéantissement du Maître du Chaos par une folle explosion de joie, car votre victoire inespérée vient de les débarrasser de leur plus mortel ennemi alors même que tous leurs espoirs semblaient perdus. Débordante de ferveur et d'enthousiasme, la foule des soldats vous réclame à grands cris parmi elle et, lorsque, descendu du toit, vous franchissez le seuil de la crypte, vous êtes accueilli par un formidable concert de vivats et de louanges qui ne finit par s'apaiser qu'à l'instant où leur chef en personne prend la parole. « Nous vous devons plus que nos vies, Aonien, s'exclame d'une voix vibrante Lorkon Cœurdacier, le bleu limpide de ses étranges yeux sans pupille brillant d'admiration. Votre héroïque exploit restera pour toujours dans

nos mémoires, car il a sauvé notre patrie de la ruine et annihilé l'effroyable fléau du Chaos qui, tôt ou tard, nous aurait tous détruits ou corrompus jusqu'au dernier. Nous resterons désormais à jamais vos débiteurs, Loup Solitaire. » Alors qu'il vous serre la main avec émotion pour sceller solennellement sa reconnaissance et celle de son peuple, il remarque pour la première fois la prodigieuse lame qui vous a permis de venir à bout du Maître du Chaos. « C'est en vérité un heureux présage pour mon clan que l'épée avec laquelle vous avez banni de ce monde l'Être Maléfique ait été forgée par mes ancêtres, ajoute-t-il après avoir marqué un instant d'hésitation, et je suis doublement fier qu'elle ait su si bien vous servir! Mais elle doit maintenant reprendre sa place dans le Grand Sépulcre, car telle est notre loi. » Vous devez faire un profond effort pour masquer votre déception en remettant le magnifique Sabre des Cœurdacier entre les mains de son maître légitime (n'oubliez pas de rayer cet Objet Spécial de votre *Feuille d'Aventure*), car jamais de votre vie vous n'aviez encore eu l'occasion de manier une aussi fine lame, Rendez-vous au [173](#).



145

Vous sondez patiemment la vaste désolation, utilisant toute votre énergie pour tenter de détecter les deux Pierres de la Sagesse manquantes parmi les milliards de rochers et de cailloux polis par les vents qui jonchent l'immense plateau désertique. Mais tous vos efforts s'avèrent désespérément vains : vous ne percevez nulle part la moindre trace des Pierres de Nyxator, ni même le plus petit signe indiquant qu'une Porte d'Ombre a pu s'ouvrir dans les parages. Rendez-vous au [297](#).

146

Vous plongez derrière un arbre mais, au même instant, une brève mais cinglante douleur vous indique que le dard du tireur vient de vous érafler cruellement le bord du cou. Dans les quelques secondes qui suivent, une atroce vague de nausée vous soulève brutalement l'estomac tandis que votre gorge le met à gonfler douloureusement, gênant considérablement votre respiration et provoquant un brusque emballement de votre pouls : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Surgissant à votre côté, Odel l'empresse de nettoyer votre plaie avec une poignée de petits champignons cueillis sur l'écorce du rameau de Baylon. L'action curative des champignons se fait rapidement sentir, dissipant en peu de temps les terrifiants effets du poison, qui ne sont bientôt plus pour vous qu'un mauvais souvenir. Si vous désirez emporter une poignée de ces remarquables champignons du Rameau de Baylon, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [82](#).

147

Manquant largement sa cible, votre flèche ricoche sur l'épaulière de son armure et disparaît derrière le parapet du toit. Ses yeux de chat luisant d'un éclat insolent, le guerrier explose d'un rire moqueur et fait prestement glisser les Pierres de la Sagesse dans un petit sac de velours suspendu au ceinturon de son épée. Rendu furieux par son rire, et par votre maladresse, vous remettez promptement votre arc à l'épaule et dégainez une arme de poing en vous ruant en avant, déterminé à l'empêcher de s'échapper coûte que coûte. Rendez-vous au [22](#).

148

Ne parvenant pas à détecter le moindre signe de vie intelligente dans les alentours, vous finissez par abandonner votre observation. Vous décidez de suivre un ruisseau qui coule non loin dans l'espoir qu'il finisse par vous mener à une rivière le long de laquelle vos chances de trouver un village ou quelque

établissement civilisé seront assurément plus importantes. Rendez-vous au [248](#).

149

Dans un hurlement d'outre-tombe, les ombres maléfiques s'évanouissent et se dissolvent dans les nuages tourbillonnants. Un grand vent se lève, sifflant furieusement à vos oreilles et portant jusqu'à elles l'écho lugubre d'une cloche lointaine sonnante le glas. Au centre des nuages apparaît soudain un puissant rayon de lumière dorée palpitant au même rythme que le sinistre carillon. Vous vous sentez attiré par son hypnotique éclat d'or comme si une force obscure annihilait en vous toute volonté, vous rendant incapable de résister à son mystérieux appel. Rendez-vous au [160](#).

150

Vos sens de Maître Kai vous révèlent que ces trois guerriers sont des éclaireurs Mélédorien. Ils ont été dépêchés par leur chef, Lorkon Coeurdacier, pour venir à votre rencontre et vous escorter directement Jusqu'à son quartier général. Si vous voulez leur révéler votre présence, rendez-vous au [189](#). Si vous préférez vous approcher d'eux en restant dissimulé sous le couvert des arbres, rendez-vous au [330](#).

151

Vous visez soigneusement la partie la plus faible de «on armure, là où sa cote de mailles rejoint la base de son heaume, et relâchez d'un coup la corde de votre arc tendue à bloc. Mais le guerrier écarlate a les réactions d'un jeune léopard : se sentant vulnérable, il pivote brusquement sur le côté pour échapper à votre flèche. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez au nombre obtenu tous les points supplémentaires dont vous pouvez bénéficier. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [147](#). S'il est compris entre 5 et 8, rendez-vous au [326](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [17](#).

152

« Venez, laissez-moi vous montrer quelques-unes des merveilles de mon royaume », vous propose avec affabilité le Spectateur, tandis que la grande porte noire se referme lentement sans bruit. « Il est pour moi si rare de pouvoir divertir un hôte, je serais très honoré si vous vouliez accepter mon invitation. » La seule issue de la pièce se trouvant maintenant verrouillée, vous n'avez d'autre choix que d'accepter, bien que sa politesse vous mette quelque peu mal à l'aise. Car bien qu'il vous parle comme si vous étiez libre de vous en aller à tout instant, vous êtes bel et bien son prisonnier ! Rendez-vous au [164](#).



153

Soucieux de mettre une bonne distance entre le monolithe et vous, vous décidez de courir le long du ruisseau aussi longtemps que vos jambes voudront bien vous porter. Dès lors, le temps s'écoule très rapidement, bien que le terrain ne change pratiquement pas jusqu'au moment où vous rejoignez une rangée de collines basses qui s'étendent devant vous comme un colosse endormi. Découvrant alors un sentier qui part de la berge du ruisseau en direction de la crête de la colline, vous décidez de le suivre. Parvenu sur la crête, vous découvrez un spectacle pour le moins étonnant. Rendez-vous au [186](#).

154

La chambre est remplie de tapisseries et de meubles précieux, mais ne contient guère d'objets qu'il soit possible d'emporter aisément. Certain de ne rien avoir trouvé qui puisse vous être utile, vous vous dirigez vers le toit afin d'épier les créatures du Chaos. Rendez-vous au [27](#).

155

D'un geste furtif, vous dégainez une arme et vous vous tenez prêt à frapper. Vous pouvez sentir que la créature est toute proche et s'apprête à passer à l'attaque. Percevant un brusque bruissement de fourrure, vous relevez les jambes juste à temps pour échapper à l'étreinte de deux pattes griffues avant de tailler d'un coup furieux une balafre sanglante dans le groin immonde de la créature. Poussant un atroce cri de douleur, elle jaillit hors du trou, aiguillonnée par la souffrance et un aveugle désir de vengeance.

AGTAH

HABILETÉ: 21

ENDURANCE: 27

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [289](#).

156

Les géants accueillent vos paroles avec scepticisme, mais, en dépit de leurs doutes, ils demeurent visiblement fascinés par votre apparence physique et le son de votre voix. « Nous sommes les Yoacors, finit par vous déclarer fièrement leur chef. Nous sommes les Seigneurs de Yanis, la Cité étincelante, maîtres de l'Entiaxe de Czenos. Venez, nous allons vous emmener dans notre royaume afin que vous puissiez narrer votre étrange histoire au Spectateur. Il saura y discerner la vérité. » Sur ces mots, il vous fait signe de grimper sur l'échiné de son dragon. Vous vous passeriez bien d'une telle « invitation », mais la perspective de vous retrouver abandonné au beau milieu de ce désert aride suffit à vous persuader d'obéir à son ordre. Rendez-vous au [205](#).

157

Cette plaine dénudée comporte bien peu d'emplacements susceptibles de vous abriter du regard perçant de ce redoutable prédateur aérien. Vous foncez à toutes jambes vers un groupe de

rochers qui semble constituer le plus proche d'entre eux et vous vous lovez au milieu d'eux en priant pour échapper aux yeux acérés du terrible Zhenga. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, ajoutez au nombre obtenu 1 point supplémentaire pour chaque Discipline Magnakaï que vous maîtrisez. Si le résultat est inférieur ou égal à 8, rendez-vous au [349](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [230](#).

158

Vous regardez T'uk T'ron et son cocher courir sur le pont, pliés en deux pour bénéficier de la couverture du parapet. Ils ont atteint le milieu de l'ouvrage et commencent à examiner les dégâts lorsqu'un cri terrifiant, semblable au hurlement de loups déchaînés, jaillit des arbres qui bordent la route. Vous n'apercevez tout d'abord que de vagues silhouettes grises qui se bousculent dans l'ombre du sous-bois, mais elles apparaissent bientôt en pleine lumière, et à cet instant votre cœur se pétrifie d'horreur ! Émergeant des arbres de chaque côté du pont, d'épouvantables hordes de créatures contrefaites avancent sur vous d'un pas traînant. Leurs formes ne sont ni humaines, ni animales, mais empruntant aux deux dans une invraisemblable fusion de cauchemar. Si leurs corps, dans leur monstruosité hybride, paraissent dans l'ensemble assez semblables, on retrouve dans leurs têtes différents types rivalisant dans l'horreur : certaines d'entre elles évoquent celle d'un chat affublé d'immenses yeux verts ; certains une hure de sanglier dont le groin s'orne de terribles défenses recourbées ; d'autres encore ont des têtes de béliers pourvues de dents de sabre jaunies et rongées de caries. A vos côtés, les gardes Ookors ne peuvent s'empêcher de trembler de peur et murmurent d'une voix sourde le mot « Agtah » tandis que ces monstruosité se rapprochent. Si vous possédez un arc et désirez l'utiliser, rendez-vous au 77. Si vous voulez tirer une arme de poing pour vous préparer à défendre chèrement votre peau, rendez-vous au [226](#). Si vous préférez vous éloigner des chars pour rejoindre T'uk T'ron sur le pont, rendez-vous au [335](#).



158 *D'épouvantables hordes de créatures
avancent sur vous.*

159

Une vague d'énergie psychique déferle brutalement dans votre esprit, ondulant à travers vos pensées. A la recherche de la moindre trace d'intention hostile. Déployant votre Écran Psychique, vous résistez fermement à l'intrusion et la vague d'énergie adverse reflue rapidement hors de votre cerveau. Rendez-vous au [314](#).

160

Lentement, les nuages se séparent, laissant apparaître face à vous une haute tour étincelante de pierre blanche. Suspendu dans les airs à la verticale de son toit conique, un globe de lumière dorée balaye rythmiquement, irradiant sa chaleur et son pouvoir comme un petit soleil venant d'éclorre. Son rayonnement bienfaisant vous attire vers une porte ouverte dans le flanc de la tour. Au-delà de son seuil, vous découvrez un tunnel sombre descendant vers une tache brumeuse de lumière jaune. Si vous avez complété le Cercle de la Sagesse de l'Esprit, rendez-vous au [312](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [106](#).

161

un sourd grognement croissant monte du fond de la caverne et, soudain, deux fentes irradiant une sinistre lueur orange apparaissent dans l'obscurité. Le souffle court, vous voyez une inquiétante silhouette émerger lentement de l'ombre : celle d'une longue créature écailleuse affublée de courtes pattes et d'une tête de lézard. Les contours de son corps, que sa couleur cramoisie camoufle à la perfection. Contre la roche rouge volcanique des parois, s'agitent de pulsations régulières tandis qu'elle émerge progressivement de sa torpeur. Faisant pivoter son inquiétante tête cornue, elle fixe sur vous ses yeux de serpent luisant de férocité. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal et avez atteint au moins le rang de Maître Primat, rendez-vous au [13](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si

vous n'avez pas encore atteint le niveau de Maîtrise Kai requis, rendez-vous au [271](#).

162

Votre dernier coup décapite presque le ver et envoie la vile créature s'écraser dans les arbres en tournoyant follement dans un geyser de sang pestilentiel. Sans attendre de savoir s'il était ou non l'unique représentant de sa malfaisante espèce, vous rengainez votre arme et décampez au plus vite de la clairière. Rendez-vous au [138](#).

163

Ces jolies petites pousses en forme de baies ont uni-odeur aussi douce que délicieuse qui réveille votre appétit et vous rappelle que vous n'avez rien mangé depuis plusieurs heures. Si vous désirez déguster une poignée de ces baies orange, rendez-vous au [234](#). Si vous préférez ignorer votre faim et poursuivre votre route sans gaspiller un instant, rendez-vous au [247](#).

164

Marchant aux côtés du Spectateur et de son imposant porteur, vous franchissez un corridor et pénétrez dans une vaste galerie circulaire. En son centre se dresse un immense récipient en forme de cloche, constitué d'une matière transparente semblable au verre, qui contient une gigantesque et bouillonnante boule de feu. Son éclat incandescent illumine un étrange appareillage disposé contre les murs et encombrant une interminable rangée de tables, mais sa chaleur ne se fait pratiquement pas sentir. Vous poursuivez votre chemin sans vous arrêter jusqu'à une autre galerie dont le sol d'acier poli étincelle comme un gigantesque miroir. La voûte bombée qui la surplombe se perd dans une lointaine obscurité, mais vous remarquez qu'elle comporte en son centre un étroit portail en forme de disque. Faisant arrêter son robuste serviteur, votre hôte promène son regard sur une rangée de cristaux encastrés dans le mur qui s'illuminent aussitôt, répondant instantanément à son ordre

psychique. « On m'appelle le Spectateur, vous dit-il de sa voix fluette dont l'écho se répercute puissamment sous le vaste espace vide du dôme. J'observe tout ce qui se passe dans le Daziarn. J'ai assisté A votre arrivée sur le Plateau de Zhamin, et je sais d'où vous êtes venu. Il est si rare que ceux de votre espèce survivent à un tel transfert que j'avais perdu tout espoir de vous rencontrer. En vérité, si vous n'aviez pas eu la chance de rencontrer un de mes troupes de chasse, il ne fait aucun doute qu'à cette heure vos os blanchiraient sur le sable de ce désert aride. Vous semblez donc appartenir par nature à ce que je me plais d'appeler la race des survivants. » A peine a-t-il achevé ces paroles que jaillit soudain du disque ouvert dans le centre du dôme une tourbillonnante colonne de lumière. Elle projette en Contrebas un cercle étincelant qui s'étend peu à peu pour envahir finalement toute la surface du sol délimitée par la galerie. « Soyez sans crainte, observez, et peut-être saurez-vous comprendre la nature de votre nouvel univers. Car il vous faudra vous y adapter si vous devez y survivre... jusqu'à la fin de vos jours. » Rendez-vous au [268](#).

165

Chassant la boue de vos yeux, vous voyez les Onipas décrire un brusque virage juste à temps pour éviter à l'attelage de piquer droit dans la rivière. Le char finit par s'immobiliser brutalement à moins de dix centimètres du bord de l'eau et, tandis que vous vous en approchez en pataugeant, les têtes hagardes de T'uk T'ron et de son cocher émergent lentement au-dessus du tablier du véhicule, vous fixant d'un regard vide, encore pétrifié par le choc. Les autres chars viennent s'arrêter derrière celui de T'uk T'ron et toute la troupe s'attelle aussitôt à le haler hors de la boue. Tandis que les Ookors le ramènent sur la route, vous allez examiner le pont et découvrez qu'il est endommagé en son milieu. Plusieurs de ses planches ont été arrachées et rejetées en désordre lur le tablier, camouflant grossièrement le trou béant ainsi formé. Vous rejoignez rapidement T'uk T'ron dans le char et vous l'informez de ce que vous avez vu. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakai de l'Exploration, et avez atteint le rang de

Maître Tutélaire, rendez-vous au [69](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore atteint le rang de Maîtrise Kaï requis, rendez-vous au [196](#).



166

Alors que vous courez vers la tombe de Baylon aussi vite que vous le permet le sol défoncé et rempli de broussailles, vous êtes soudain assailli par deux abominables Aghtahs maniant d'énormes blocs de maçonnerie. Réagissant comme un fauve, vous les expédiez promptement de deux coups bien placés et atteignez le seuil de la tombe sans dommage. Vous découvrez alors que la porte du monument comporte le même type de serrure que celle du Grand Sépulcre. Comme précédemment, vous avez sous les yeux trois groupes de symboles et une case vierge, quoique les symboles qui sont inscrits ici soient passablement différents de ceux auxquels vous avez été confronté à la porte du Grand Sépulcre. Examinez-les avec soin : (voir illustration). En traçant le symbole approprié dans la case vierge, vous déclencherez l'ouverture de la porte. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration ou de l'Intuition, rendez-vous au [197](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces deux Disciplines, rendez-vous au [315](#).

167

Gardant tout votre sang-froid, vous utilisez votre maîtrise de l'Invisibilité pour échapper aux yeux Inquisiteurs des étranges créatures anthropoïdes. Leur groupe passe à moins d'un mètre

de vous, mais aucune d'elles ne parvient à détecter votre présence. Après avoir prudemment attendu qu'elles aient disparu au loin, vous quittez sans bruit votre Cachette et vous vous éloignez prestement du monolithe et de ses curieux protecteurs. Rendez-vous au [153](#).

168

Un puissant claquement de crocs et une froide odeur d'ophidien vous avertissent qu'un serpent gigantesque se laisse glisser vers le palier, attiré par **la** chaleur et l'odeur prometteuses de votre corps. Il se déplace extrêmement rapidement, et vous réalisez instantanément que votre seul espoir de lui échapper est de trouver un moyen de ralentir sa progression. Si vous possédez un minimum de 4 Repas, rendez-vous au [12](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [327](#).

169

Après avoir tracé de votre index le groupe de symboles dans la matière pâteuse de la case vierge, vous exercez une vigoureuse poussée sur le lourd battant **de** la porte, pensant le voir pivoter en grondant sur ses gonds. Mais, à votre grand désappointement, il **ne** bouge pas d'un millimètre et votre inscription Commence progressivement à s'effacer jusqu'à ce qu'il n'en reste plus la moindre trace. Une brusque bouffée de terreur prémonitoire vous coupe le souffle une brève seconde avant qu'une massive décharge d'énergie crépitante ne jaillisse du haut de la porte pour vous frapper vicieusement en pleine poitrine : vous perdez 10 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette sérieuse blessure, revenez au [25](#) et étudiez avec un soin extrême les symboles restants avant de tenter une nouvelle fois d'ouvrir la porte.

170

Pénétrant avec circonspection dans la pièce, vous êtes immédiatement frappé de constater qu'elle baigne dans une chaude lumière ambrée en dépit de l'absence totale de fenêtre et de torche. Cette étrange lueur opalescente jaillit en fait des murs

eux-mêmes, illuminant une imposante table sur laquelle est disposé un vaste assortiment de mets colorés, ainsi qu'un gigantesque divan placé à côté d'elle. Les dimensions monumentales du mobilier Yoacor vous donnent l'impression d'être un petit enfant explorant une salle à manger pour adultes, mais la faim qui vous tenaille sourdement l'estomac a tôt fait de dissiper votre malaise et de vous attirer vers la table. Votre long vol vers Yanis vous a furieusement creusé l'appétit et vous devez sans délai vous rassasier d'un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au 78. Si vous désirez goûter à la nourriture Yoacor, rendez-vous au [119](#). Si vous préférez vous contenter d'un Repas tiré de votre Sac à Dos, ou encore ne rien manger du tout (n'oubliez pas, dans ce dernier cas, de retrancher 3 points de votre total d'ENDURANCE), rendez-vous au [231](#).

171

Manquant sa cible de quelques centimètres, votre flèche frappe la pièce du heaume protégeant l'arête du nez du guerrier. Le métal se déchire sous le choc, lui entaillant cruellement le visage et l'étourdissant momentanément, mais il conserve assez de lucidité pour faire disparaître les Pierres de la Sagesse dans **un** petit sac de velours qu'il porte accroché à la ceinture. Sentant la panique vous gagner, vous remettez prestement votre arc à l'épaule et dégainez une arme de poing en vous ruant en avant pour l'empêcher coûte que coûte de s'échapper. Rendez-vous au 97.

172

Les trois cartes que vous avez tirées comportent Chacune un symbole coloré frappé sur le cuir de leurs surfaces. Le premier représente un oiseau noir, le second un arbre et le troisième deux épées entrecroisées sur un feu flamboyant. Face à vous, la vieille Ookor promène lentement un doigt crochu **en** marmottant continuellement dans sa barbe. Oubliant momentanément son bol de nourriture, T'uk T'ron se penche en avant et s'efforce

obligeamment de vous traduire ses incompréhensibles murmures : « Elle dit vous avez un ennemi dans le ciel. Il vient se nicher dans les arbres et combat vous. Il gagne pas mais vous gagne pas non plus, **non**. Vous faire bien attention cet ennemi-là, parce qu'il se repose pas tant que vous pas mort, non ! » Rendez-vous au [96](#).

173

Lorkon ordonne que des messagers soient immédiatement dépêchés aux quatre coins du royaume pour annoncer à son peuple la nouvelle de la victoire, et commande qu'on prépare une grande célébration en votre honneur. Mais vous vous excusez aussitôt auprès de lui en expliquant que l'urgence de votre quête vous commande de renoncer aux festivités pour entamer sans délai votre voyage vers Haagadar. Comprenant la nécessité de votre hâte, Lorkon vous offre alors de vous aider en vous assignant un nouvel éclaireur pour vous guider à travers la forêt de Nahgoth jusqu'à la Plaine de Guakor. Si vous désirez accepter la proposition du chef Mélédorien, rendez-vous au [5](#). Si vous préférez poursuivre seul votre quête, rendez-vous au [183](#).

174

La soudaineté et la brutale intensité de l'intrusion psychique du Spectateur prend de court vos réflexes de défense. Réagissant avec un temps de retard, vous puisez dans vos réserves d'énergie et parvenez, à ériger à la hâte une barrière psychique afin de protéger votre système nerveux. Mais il est déjà trop tard pour empêcher le Spectateur de sonder votre esprit : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Un bref instant plus tard, il met fin à sa fouille psychique sur un clignement de paupières et un étrange sourire éclaire lentement son petit visage gris et flétri. Rendez-vous au [23](#).

175

Les spectres se dissolvent dans la brume et une étrange sérénité vient apaiser votre esprit torturé. De nouvelles silhouettes prennent maintenant forme devant vous. Elles ressuscitent sous vos yeux le souvenir d'épisodes lointains de votre vie. Vous redécouvrez avec émotion les visages souriants de votre mère et de votre père ; le village de Dage, où vous avez vécu jusqu'à votre entrée au monastère Kaï ; votre sœur Kari vous appelant pour le dîner au soir d'une chaude journée d'été. Et vous apparaît aussi le triste souvenir de votre frère Jen qui donna sa vie pour vous sauver lorsque, le jour de Votre sixième anniversaire, vous étiez tombé dans les flots tumultueux de la rivière Tor... Tandis que vous regardez avec stupeur le défilé des images de votre passé qui continue de se dérouler devant Vous, l'évidence de leur signification profonde se cristallise lentement dans votre esprit. Ces gens et ces événements ont tous joué un rôle, grand ou petit, dans le façonnement de votre destinée. Rendez-vous au [100](#).

176

Alors que le fracas des armes et l'effroyable mugissement des créatures du Chaos déchaînées redoublent d'intensité et de fureur, vous travaillez fiévreusement à remettre en place les planches du tablier pour permettre aux chars de franchir le pont sans encombre. La plupart des dommages sont superficiels, mais vous constatez avec une grimace de dépit qu'une poutre maîtresse a été retirée de son logement. Sans elle, le tablier du pont ne peut que s'effondrer sous le poids des lourds chars de bronze. Essayant de garder votre sang-froid, vous vous attellez de toutes vos forces à la remettre en place, mais elle refuse obstinément de bouger d'un seul millimètre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Nexus, rendez-vous au [29](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [134](#).



177 Vous épluchez avec précaution la
couverture en métal de la statue.

177

La statue est drapée dans une fine enveloppe de métal argenté dont la surface froissée reflète une mosaïque de lumière scintillante sur les parois de roche brute du cairn. Poussé par la curiosité, vous épluchez avec précaution la couverture de métal et découvrez que l'intérieur de la statue n'est en fait constitué que d'un enchevêtrement d'ossements jaunis et desséchés, restes macabres d'une créature depuis longtemps décédée. A en juger par la taille de son squelette, elle devait mesurer près de trois mètres de haut ! Tout ce qu'elle pouvait porter sur elle est depuis longtemps tombé en poussière, mais vous découvrez, gisant près de sa cage thoracique, un étrange bâton d'argent luisant comme s'il était neuf. Si vous désirez garder ce Bâton d'Argent, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case des Objets Spéciaux que vous transportez passés dans votre ceinturon. Rendez-vous au [334](#).

178

Le corps grisâtre et grassex de l'infecte créature n'est vêtu que d'un pagne en peau de bête répugnant de crasse et souillé du sang noir qui a coulé de sa blessure. Sa main crochue est recroquevillée sur une sarbacane grossièrement taillée dans un fémur de Mélédorien. Odel maudit entre ses dents le cadavre puant de ce rejeton du Chaos puis se relève, visiblement perturbé par ce qu'il vient de voir. Se tournant vers vous, il vous suggère d'une voix chargée d'inquiétude de rejoindre Tolakos au plus vite. Rendez-vous au [185](#).

179

Fonçant à toutes jambes le long de la piste qui s'enfonce dans la forêt, vous bénissez l'épaisse voûte des arbres de l'efficace protection qu'elle vous offre contre les attaques aériennes du monstre. Ce n'est qu'au bout de longues minutes, une fois vraiment certain que tout danger est écarté, que vous stoppez enfin votre course pour reprendre haleine et vérifier votre

équipement. C'est alors que vous découvrez, avec horreur que votre Sac à Dos s'est ouvert lors de l'attaque de la créature, et que vous avez semé derrière vous une partie de son contenu au cours de votre fuite ! Rayez de votre *Feuille d'Aventure* les articles figurant en troisième, quatrième et cinquième positions sur la piste des Objets Contenus dans votre Sac à Dos. Rendez-vous ensuite au [138](#).

180

L'odeur douceâtre des herbes vous rend soupçonneux quant à leur innocuité. Dans le doute, vous préférez vous abstenir de consommer un seul de leurs boutons et reprenez votre route le long du chemin qui monte vers la croupe de la colline. Rendez-vous au [115](#).

181

Concentrant toute votre attention sur les ondes d'énergie qui irradiant des Pierres de la Sagesse, vous sentez vos yeux inexorablement attirés vers le plafond de la salle. Rien ne bouge ni ne luit dans la pénombre de la voûte, et pourtant vous sentez avec certitude que les précieux objets de votre quête sont tout proches. C'est alors que vous remarquez l'escalier et la trappe circulaire et comprenez qu'ils doivent donner accès au toit plat du Sépulcre. Le cœur battant à tout rompre, vous escaladez les marches de l'étroit escalier quatre à quatre, certain que les Pierres de la Sagesse vous attendent sur le toit. Rendez-vous au [320](#).

182

Vous n'avez pas fait plus de quelques pas sur les planches du pont rongées par les intempéries qu'un mugissement terrifiant jaillit des arbres environnants. Pivotant sur les talons, vous voyez avec un frisson d'horreur une horde de silhouettes contrefaites émerger d'un pas traînant de la pénombre des bois. Ces créatures ne semblent ni humaines, ni animales, mais empruntent leurs formes aux deux espèces dans une épouvantable fusion de

cauchemar ! Arrivant par-derrière, T'uk T'ron et son cocher vous dépassent en courant, fonçant vers les chars en brandissant leurs épées de cristal. « Aidez-nous... vous hurle le chef Ookor au passage. Nous devons sauver les chars ou nous tous morts ! » Si vous voulez aider T'uk T'ron et ses gardes à défendre les chars, rendez-vous au [273](#). Si vous décidez de rester au milieu du pont pour tenter de réparer la brèche, rendez-vous au [176](#). Si vous jugez plus sage d'abandonner les Ookors pour vous enfuir en traversant le pont à pied, rendez-vous au [10](#).



183

Après avoir pris quelques heures de sommeil, vous faites vos adieux à Lorkon et à ses guerriers et vous vous enfoncez dans la forêt du Nahgoth. Guidé par la carte que vous a donnée Serocca, vous vous engagez sur une vieille piste forestière qui n'a encore jamais été foulée par le pied d'un être humain. Cette piste vous conduit dans une partie de la forêt où les arbres sont affreusement courbés et tordus dans toutes les formes les plus bizarres qu'un esprit torturé puisse concevoir. Certains d'entre eux ont la silhouette noueuse d'un vieillard courbé par les ans, d'autres des troncs droits comme des « I » affublés de branches en spirale, d'autres encore sont noirs comme du charbon et pétrifiés comme des fossiles... Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [235](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [292](#).

184

A votre grande surprise, le chef des géants dorés semble fort apprécier votre farouche attitude. Il est visiblement impressionné par le courage dont vous osez faire preuve dans la situation d'infériorité manifeste où vous vous trouvez, et il vous observe désormais d'un regard teinté de respect, celui qu'un noble guerrier ne peut s'empêcher de vouer à un ennemi qu'il considère comme son égal. Rengainant son bâton d'argent, il dit à l'un de ses soldats d'approcher. Puis, d'un hochement de tête, il lui ordonne de vous affronter, commandement que le géant à la peau dorée exécute sans se faire prier. Si vous possédez un arc et désirez l'utiliser, rendez-vous au [72](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [225](#).

185

L'étau glacial de la peur vous noue brutalement l'estomac lorsque vos yeux se posent pour la première fois sur la cité funéraire de Tolakos. Une surnaturelle lueur bleuâtre, dispensée par des grappes de champignons bactériens, illumine un épais brouillard rasant qui suinte des tombes et des cryptes de l'antique nécropole. Un vaste mur d'enceinte retient ses lentes et inquiétantes fumerolles. A l'intérieur du lugubre cimetière, bien que les arbres et leurs racines aient ouvert de nombreuses brèches dans ses pierres rongées par les siècles. L'arme au poing, vous suivez Odel jusqu'à l'une de ces failles dans le mur qui s'ouvre dans l'ombre d'un grand mausolée. « C'est le caveau de Sedron, vous murmure Odel en escaladant les décombres avant de se tapir contre le mur gris et humide du caveau. Le vieux Roi Kalon repose ici. » Puis, tirant un poignard de lancer de sa botte, il vous désigne de sa pointe les autres principaux monuments funéraires de Tolakos et les identifie un à un : « Voici la Crypte de Julior. Plus loin, ce sont les Sépultures des Fidèles et, là-bas, la Tombe de Baylon. Le Maître du Chaos et ses serviteurs nous ont tenus écartés de Tolakos pendant presque une génération entière, mais Lorkon est déterminé à la lui arracher coûte que coûte et à restaurer sa gloire passée. Enfin, là-bas, près du

centre, c'est le Grand Sépulcre. C'est la dernière demeure de ceux du clan des Cœurdacier. » A l'instant même où vos yeux se posent sur ce macabre monument, vous sentez soudain tout votre corps s'électriser' brutalement. Le Sépulcre est un bâtiment certes impressionnant, mais ce n'est pas la sinistre splendeur de son architecture qui vous bouleverse de la sorte. Ce qui enflamme ainsi tout votre être, c'est la soudaine certitude que là, quelque part dans le Grand Sépulcre des Cœurdacier, vous attendent les deux dernières Pierres de la Sagesse de Nyxator, les objets sacrés de votre quête ! Rendez-vous au [300](#).

186

A vos pieds, au fond d'une étroite vallée boisée, l'étend une étrange cité aux bâtiments en forme de pyramide entourée d'un solide mur d'enceinte. Près de son centre, dominant fièrement les autres Constructions de sa silhouette élancée, se dresse une haute tour de pierre du même gris-brun que le ciel. Vous observez d'un œil admiratif les motifs compliqués des habiles ciselures qui ornent ses murs, mais votre enthousiasme est rapidement refréné lorsque vous vous apercevez que les rues de la cité fourmillent de créatures semblables à celles que vous avez rencontrées aux abords du monolithe ! Vous vous apprêtez à faire demi-tour pour quitter cet endroit au plus vite, lorsqu'une étrange et soudaine impulsion ramène votre regard sur la citadelle de pierre grise : votre sixième sens Kaï vous avertit ainsi que c'est dans cette tour que réside Serocca, celle qui peut vous aider dans la recherche des Pierres de la Sagesse. La piste descend le flanc de la colline et longe sur quelques centaines de mètres le fond de la vallée avant d'aboutir dans la cité par une large porte ouverte dans le mur d'enceinte, devant laquelle deux de ses simiesques habitants montent la garde. Si vous voulez approcher de la porte de la cité, rendez-vous au [215](#). Si vous préférez chercher une entrée qui ne soit pas surveillée, rendez-vous au [294](#).



187 *Vous êtes engagé dans un combat mortel
contre un horde d'horribles vermines.*

187

Vous êtes engagé dans un combat mortel contre une gigantesque horde d'horribles vermines grouillantes qui n'ont d'autre désir que de vous dévorer vif jusqu'aux os !

RATS DU CHAOS

HABILETÉ : 26

ENDURANCE : 62

Ces créatures sont insensibles à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Passé les trois premiers Assauts, il vous est possible de fuir ce combat en battant en retraite vers le Grand Sépulcre pour y pénétrer en vous frayant un passage à la force des armes : rendez-vous dans ce cas au [298](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [71](#).

188

«Cet appareil, dit le Spectateur en désignant l'ardent et gigantesque récipient qui domine la galerie, est une Porte Dimensionnelle. Elle vous permettra de passer directement dans le royaume de Vhozada à travers une déchirure de la structure du Daziarn. » Stupéfait, vous contemplez d'un œil incrédule le petit soleil flamboyant emprisonné dans la cloche transparente en essayant en vain de comprendre quelle mystérieuse sorcellerie peut bien rendre une telle chose possible ! « Vous finirez par apprendre, reprend-il d'un ton toujours égal, répondant à vos interrogations avant même que vous ne les ayez formulées, que les lois qui gouvernent mon monde sont sensiblement différentes de celles qui gouvernent l'univers d'Aon. Ici, le temps et l'espace peuvent être manipulés par ceux qui ont un pouvoir suffisant pour les plier à leur» volontés. » Sur ces mots, il demande à son serviteur de l'amener devant un autre globe qui se dresse non loin. Il entreprend alors une complexe manipulation sur une rangée de cristaux, et vous voyez progressivement se former à la surface de l'immense cloche de verre une ombre grise et circulaire. Elle est agitée d'un intense miroitement qui vous empêche de concentrer pleinement votre regard sur elle. «Avancez-vous et entrez, vous ordonne le Spectateur. La porte

du Vhozada est ouverte ! » Vous sentez votre peau se hérissier et votre estomac se nouer à cette seule perspective, mais vous parvenez rapidement à maîtriser votre peur en vous concentrant uniquement sur vos facultés de Maître Kaï. Vous sentez alors soudain avec certitude que le Spectateur vous dit la vérité : la porte grise conduit bien au royaume du Vhozada. Alors, le cœur battant à tout rompre, vous lui dites adieu et, faisant un pas en avant, pénétrez dans l'inconnu... Rendez-vous au [208](#).

189

Sortant de derrière un arbre, vous agitez les bras et criez un salut aux trois éclaireurs Mélédorien. Ils longent instinctivement sur le côté pour se mettre couvert, croyant à une embuscade, et l'un d'eux déclenche le tir d'une sorte de petite arbalète sanglée sur son avant-bras. Dans un sifflement strident, son carreau à pointe de bronze file avec une précision infallible droit vers votre poitrine ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez au nombre obtenu 1 point supplémentaire pour chaque Discipline que vous maîtrisez en plus des trois premières (si, par exemple, vous maîtrisez au total 5 Disciplines Magnakaï, ajoutez 2 points au nombre que vous avez tiré). Si le résultat est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [104](#). S'il est compris entre 3 et 7, rendez-vous au [269](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [342](#).

190

Soudain, les créatures d'ombre projettent de terribles décharges d'énergie psychique contre votre esprit, mais vous percevez le danger à temps pour mobiliser vos propres défenses mentales afin de détourner leur attaque. La vague d'énergie hostile enfonce votre bouclier psychique et vous laisse tremblant sous le choc. Si vous avez atteint le rang de Maître Éminent, rendez-vous au [79](#). Si vous n'avez pas encore atteint ce rang de Maîtrise Kaï, rendez-vous au [336](#).

191

Une fraction de seconde avant que la mortelle décharge d'énergie ne vous frappe la poitrine, vous l'interceptez d'un geste désespéré avec votre propre-bâton d'argent. Vous êtes brutalement repoussé en arrière par une aveuglante explosion de lumière tandis qu'une ardente vague de douleur déferle dans votre bras, vous obligeant à lâcher les restes rougis du bâton et à porter à la bouche votre main cruellement brûlée : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Laissant échapper un rire sourd et guttural, le chef des géants s'avance vers le cairn, mais il s'immobilise lorsqu'il vous voit sauter au bas du monticule rocheux, visiblement déterminé à vendre chèrement votre peau. Rendez-vous au [184](#).

192

Alors que vous pénétrez dans la flaque de lumière entourant l'arbre déraciné, vous entendez soudain un léger « tut ! », comme si non loin quelqu'un chassait d'un souffle un insecte de sa bouche. Le sang se glace dans vos veines, car vous reconnaissez, instantanément le son d'un tir de sarbacane ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez au nombre obtenu 1 point supplémentaire pour chaque Discipline que vous maîtrisez en plus des trois premières (par exemple, si vous maîtrisez en tout 6 Disciplines Magnakaï, ajoutez 3 points au nombre que vous avez tiré). Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [65](#). S'il est compris entre 4 et 7, rendez-vous au [146](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [304](#).

193

La terrifiante créature est recouverte de solides écailles cornées qui se chevauchent de façon à protéger la presque totalité de son gigantesque corps.

Les seules parties de son anatomie qui soient vulnérables aux flèches sont ses étincelants yeux verts. Utilisez la *Table de*

Hasard et ajoutez au nombre obtenu tous les points d'HABILETÉ supplémentaires dont vous pouvez bénéficier. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [95](#). S'il est compris entre 5 et 8, rendez-vous au [19](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [241](#).

194

« Vous apporter message de Lorkon Cœurdacier, oui ? Lui nous aider, oui ? Envoyer beaucoup guerriers, oui ? » questionne la petite créature trapue d'une voix surexcitée. Vous cherchez à gagner du temps par quelques paroles évasives, mais votre Incapacité à lui fournir des réponses précises finit par éveiller ses soupçons. Vous percevez les mots « Chaos » et « espion » dans les sourds murmures qu'échangent ses compagnons, et remarquez qu'ils deviennent de plus en plus nerveux et agités. Leur chef réitère à plusieurs reprises ses questions puis, dans un accès de rage, vous accuse avec véhémence d'être un imposteur. Vous avez tout juste le temps de dégainer une arme de poing tandis que les Ookors se ruent furieusement sur vous en brandissant leurs lances.

OOKORS

HABILETÉ: 21

ENDURANCE: 45

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous **au** [203](#).

195

Entrant rapidement dans le temple, vous vous engagez dans un long corridor qui s'enfonce dans le temple en décrivant une lente courbe. Des rangées de portes, toutes peintes du symbole d'un serpent entortillé, défilent des deux côtés du passage. Toutes les portes sont closes et leurs lourds verrous de fer sont soigneusement tirés. Vous les ignorez et continuez d'avancer d'un pas rapide vers un lointain palier situé à l'autre extrémité du corridor, car vous sentez que c'est là que le rayonnement du pouvoir de la dernière Pierre de la Sagesse est le plus fort. Le palier débouche sur une mezzanine qui surplombe une vaste salle circulaire. Le sol est ici constitué d'une immense plaque de

marbre noir bleuté miroitant comme les eaux calmes du lac. A un coin de la pièce se dresse une table massive encombrée d'instruments et d'objets bizarres, de rouleaux de parchemin, de cornues et de récipients divers contenant une grande variété de poudres et de potions étranges trahissant la pratique de l'alchimie. Du côté opposé de la pièce s'élève une arche dont les hauts montants sont ornés de sculptures représentant toutes sortes de créatures, pour la plupart si repoussantes que leur seule vue vous soulève le cœur. Au-dessous de l'arche règne une totale obscurité ; aucun atome de lumière ne parvient à pénétrer ou à se réfléchir dans cette opaque noirceur abyssale, car ce que vous contemplez là n'est autre que la Porte d'Ombre de Sandaï, la porte de retour vers votre monde natal ! Rendez-vous au [84](#).

196

T'uk T'ron et son cocher sautent de la plate-forme du char et courent jusqu'au pont examiner les dégâts qu'il a subis. Pendant ce temps, les autres Ookors viennent ranger leurs chars de part et d'autre de celui de leur chef, puis attendent patiemment son retour. Si vous désirez rejoindre T'uk T'ron afin d'évaluer les dégâts par vous-même, rendez-vous au [182](#). Si vous préférez attendre son retour dans son char, rendez-vous au [319](#).

197

Une nouvelle fois, votre pouvoir Kaï vous avertit que la porte de ce tombeau est protégée par un puissant sortilège. Si vous avez le malheur d'inscrire un symbole erroné dans le panneau vierge, vous déclencherez le sortilège et libérerez son énergie destructrice. Rendez-vous au [315](#).

198

Vous avez retiré votre Sac à Dos et commencez à dégrafer les boucles de son rabat lorsque deux pattes velues et griffues agrippent soudain les semelles de vos bottes et vous tirent brutalement vers le bas. La violence de la secousse vous fait lâcher votre sac qui tombe dans la rivière (rayez de votre *Feuille*

d'Aventure tous les objets, y compris les Repas, que vous transportiez dans votre Sac à Dos), et vous vous retrouvez suspendu d'une main à la poutre tout en tentant désespérément de dégainer une arme de l'autre. Votre assaillant, une énorme et bestiale créature difforme couverte d'une fourrure brune rayée de noir, donne de furieux coups de tête en avant en tentant de planter ses énormes crocs dans vos cuisses. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, ajoutez 3 points au nombre obtenu. Si le résultat est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [128](#). S'il est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [214](#).

199

Ramassée sur elle-même, la créature est sur le point de bondir en avant lorsqu'elle marque soudain un temps d'hésitation. Son instinct primitif vient de lui faire sentir que vous n'êtes pas une proie aussi faible et sans défense qu'elle le semble, et l'ombre du doute vient un instant ternir l'éclat cruel de ses yeux d'ambre. Saisissant aussitôt votre chance, vous passez à l'attaque sans attendre que l'appétit féroce de la bête ne reprenne le dessus sur son discernement.

KHOZINDA

HABILETÉ: 32

ENDURANCE: 48

L'impétuosité de votre attaque vous permet d'augmenter votre total d'HABILETÉ de 3 points supplémentaires pour la durée de l'affrontement. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [245](#).

200

Perché sur une grosse branche surplombant le toit, un gigantesque oiseau noir achève lentement de replier ses ailes immenses. Il est chevauché par un magnifique guerrier vêtu de soie écarlate et de mailles d'argent poli. Sa tête est coiffée d'un heaume d'une forme aussi étrange qu'élaborée dont la visière représente un dragon rugissant aux yeux de rubis et au souffle ardent. L'entrelacs de branches qui saillent au-dessus du toit



200 *Votre cœur s'arrête lorsque le guerrier tend deux mains avides vers les Pierres de la Sagesse.*

empêche l'oiseau géant de s'y poser, mais le guerrier déroule promptement une échelle de corde fixée à sa selle et se laisse descendre en souplesse. Il abrège sa descente en franchissant d'un bond le dernier mètre qui le sépare du toit, et son atterrissage provoque un remous dans la dense couche de brume poisseuse qui en tapisse la surface, dévoilant pratiquement à ses pieds deux étincelantes sphères de cristal doré emplies d'un feu ardent. Votre cœur s'arrête presque de battre lorsque vous le voyez s'accroupir et tendre deux mains avides vers les Pierres de la Sagesse ! Si vous possédez un arc et désirez l'utiliser pour neutraliser ce guerrier, rendez-vous au [32](#). Si vous voulez dégainer une arme de poing pour l'empêcher par la force de s'emparer des Pierres de la Sagesse, rendez-vous au [274](#). Si vous voulez lui ordonner de ne pas toucher aux précieuses Pierres de la Sagesse, rendez-vous au [136](#).

201

Vous vous écartez du cadavre de l'Agtah juste à temps pour esquiver le bond meurtrier d'une grondante créature de la taille d'un chien, munie de grosses pattes d'ours aux griffes tranchantes. A peine a-t-il touché le sol qu'il fait volte-face et bondit à nouveau pour se retrouver agrippé à votre bras, battant furieusement l'air de ses postérieurs griffus pour tenter de vous éventrer. Vous lui assenez un coup qui lui ouvre une affreuse entaille dans le cou, mais il refuse obstinément de lâcher prise et se venge en plantant sauvagement ses crocs dans votre poignet : vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

MOLOSSE AGTAH

HABILETÉ : 20

ENDURANCE : 25

Cette créature puante est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroïement Psychique). Si l'arme que vous utilisez pour vous défendre est un Glaive, un Bâton ou une Lance, retranchez 2 points de votre total D'HABILETÉ pour la durée de cet affrontement. Si vous sortez vainqueur de ce combat au terme de trois Assauts ou moins, rendez-vous au [254](#). Si vous

êtes vainqueur et que le combat s'est prolongé au-delà de trois Assauts, rendez-vous au [37](#).

202

La Plaine de Guakor s'étale jusqu'aux limites de l'horizon nuageux comme un vaste océan de poussière dont la monotonie n'est rompue que de loin en loin par un tas de rochers ou un bouquet d'arbustes squelettiques. C'est un décor sinistre : celui d'une terre, jadis riche et fertile, assassinée par la malédiction du Chaos. Dans un premier temps, son triste spectacle instille en vous une crainte insidieuse, mêlée d'une angoissante incertitude mais, à mesure que les kilomètres défilent lentement et péniblement sous vos pas, il vient au contraire renforcer votre détermination et votre soif d'accomplir jusqu'au bout votre quête. Car vous savez que le Sommerlund connaîtra le même terrible destin que le Guakor si vous échouez pour retrouver la dernière Pierre de la Sagesse et si vous ne parvenez pas à regagner votre univers pour défaire l'infâme Seigneur des Ténèbres Gnaag... Peu après la seconde halte que vous vous voyez contraint d'observer pour reprendre quelques forces, vous percevez soudain un bruit étrange loin sur votre droite. Braquant les yeux dans cette direction, vous apercevez dans le gris du ciel un petit point sombre grossissant assez rapidement pour vous permettre bientôt de distinguer la forme d'une créature ailée. Votre sang se glace dans vos veines lorsque vous reconnaissez la silhouette de dragon d'un Zhenga, le fléau du Guakor ! Si vous voulez tenter d'échapper au regard du monstre, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez rester où vous êtes pour attendre son arrivée, rendez-vous au [281](#).

203

Vous fouillez rapidement le corps de vos ennemis vaincus. Parmi les différents objets que vous découvrez sur eux, voici la liste de ceux qui pourraient vous être utiles :

6 Lances (Armes) 2 Épées (Armes) 1 Hache (Armes)

Suffisamment de nourriture pour 3 Repas (Repas) 1 Conque (Objet à ranger dans votre Sac à Dos)

Si vous désirez garder certains de ces objets, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [153](#) pour poursuivre votre aventure.

204

Brandissant d'un geste rapide le puissant glaive au-dessus de votre tête, vous visez au cœur et frappez de toutes vos forces le Maître du Chaos, bien qu'il ait perçu votre mouvement du coin de l'œil et pivote sur le côté pour esquiver votre coup. Votre lame acérée ouvre une terrible entaille dans la chair immonde de son flanc répugnant, mais elle manque sa cible vitale. Poussant un atroce hurlement de souffrance, l'être maléfique recule en chancelant et lâche son gigantesque gourdin pour étreindre son flanc blessé. Mais la douleur qui le terrasse se mue rapidement en fureur vengeresse et, poussant un monstrueux hurlement de rage, il se rue sauvagement sur vous en cherchant à vous broyer dans SES gigantesques mains dégoulinantes de sang !

MAÎTRE

DU CHAOS HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 58 (grièvement blessé)

Cet être monstrueux est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Le Glaive des Cœurdacier est une arme magique qui vous permet de bénéficier de 8 points d'HABILITÉ supplémentaires pour la durée de ce terrible affrontement. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [302](#).

Dans un cri rauque et puissant, les dragons s'arrachent du sol dans un même formidable élan, faisant vibrer vos tympanes sous le tonnerre du battement de leurs vastes ailes. Vous sentez votre estomac se soulever dangereusement lorsque, tirant sur ses rênes, le chef des géants lance votre monture presque à la verticale dans le ciel de feu orange. Vous voyez le sol s'éloigner de vous à une vitesse affolante et, en l'espace de quelques minutes, vous filez comme une flèche à quelque deux cents mètres au-dessus du plateau, la vue brouillée par le vent de votre course. Au-dessous de vous, le désert aride s'étale sans limite jusqu'aux confins de l'horizon de flammes. En l'absence de soleil, de lune, ou même du moindre changement dans la luminosité du ciel, vous ne parvenez pas à percevoir l'écoulement du temps. A deux reprises, vous succombez au sommeil, sans pouvoir estimer combien de temps vous vous êtes assoupi. Mais à chacun de vos réveils, vous constatez que vos montures ailées poursuivent Imperturbablement leur vol en conservant leur impeccable formation en flèche, tandis que les Yoacors eux-mêmes ne montrent pas le plus petit signe de fatigue. Au bout d'un temps indéterminé, les étendues désolées du désert finissent par laisser la place à d'épaisses prairies violettes parsemées de taches malsaines formées par des marécages et des vasières. L'atmosphère devient humide et les relents délétères de végétation pourrissante qui montent jusqu'à vous vous ramènent en mémoire les souvenirs des jours périlleux que vous avez passés dans le Daziarn. Peu à peu, les basses terres s'élèvent et vous reprenez de la hauteur pour survoler de hautes vallées et des alpages jonchés de rocs, des monts effondrés et des à-pics taillés par les éléments. Alors que vous approchez d'une étroite passe creusée entre deux pics montagneux, le chef des Yoacors lève un bras. A son signal, les autres dragons viennent se placer en file indienne derrière le sien. De l'autre côté du col, vous découvrez un immense cratère au cœur duquel se dresse fièrement une cité, la cité la plus belle qu'il vous ait jamais été donné de contempler ! Rendez-vous au [50](#).

206

Poussant un abominable juron, il dégaine un puissant cimenterre à lame courbe et le brandit à deux mains devant lui pour parer votre premier assaut. Vous sentez que c'est un prodigieux combattant, mais vous pouvez également vous rendre compte que sa blessure l'a grandement affaibli. Ses attaques sont lentes et désordonnées, et vous êtes déterminé à exploiter pleinement votre avantage.

GUERRIER

ÉCARLATE

HABILETÉ : 25

ENDURANCE : 30

Si vous parvenez à ramener son total CI'ENDURANCE à un niveau inférieur ou égal à 20 points, cessez le combat et rendez-vous immédiatement au [306](#). Si vous parvenez à lui faire mordre la poussière avant même que son ENDURANCE n'ait été réduite à un total de 20 points (c'est-à-dire si vous obtenez un « Tué sur le Coup » dans la *Table des Coups Portés*), rendez-vous au [123](#).

207

L'abri est occupé par deux nobles Mélédorien au teint pâle, assis de part et d'autre d'une table éclairée par de longues chandelles. Leurs vacillantes petites flammes jaunes projettent des reflets étincelants sur les formes d'un ouvrage aussi antique que parfait de leurs splendides armures et accentuent les ombres qui jouent sur leurs visages, tandis qu'ils débattent de la stratégie à adopter en vue d'une prochaine et difficile bataille. En vous voyant entrer, ils mettent un terme abrupt à leur entretien et l'un des officiers se lève, puis s'incline et prend congé. Le second ordonne à l'un des éclaireurs d'approcher de la table pour faire son rapport. Le soldat lui expose brièvement comment ils vous ont rencontré et ce qui est arrivé aux malheureux Ookors de votre escorte. Puis il montre à l'officier le Sceau d'Obsidienne que Serocca vous a donné avant que vous ne quittiez la cité de Thas. Le chef Mélédorien referme la main sur la pierre pyramidale puis, relevant la tête, vous fixe droit dans les yeux. La surprise

vous fait presque sursauter lorsque vous lui renvoyez son regard, car ses yeux sont d'un bleu vaporeux où n'apparaît nulle trace de blanc ni de pupille ! Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, rendez-vous au [159](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [293](#).

208

A l'instant même où vous pénétrez dans la Porte Dimensionnelle, vous êtes assailli par une sensation d'incroyable vitesse. Une gigantesque spirale de lumière tournoyante se déroule devant vos yeux et vous vous précipitez comme un bolide droit vers son cœur, emporté par une enveloppe de vapeur grise. Aveuglé, vous fermez les yeux, mais la lumière traverse vos paupières et ne cesse de croître à chaque instant. Elle emplit votre cerveau d'un affolant tourbillon de couleurs et arrache à vos lèvres un silencieux cri de terreur : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Puis, une soudaine absence d'air vous amène au bord de l'asphyxie, mais cela ne dure qu'un instant et, lorsque vous parvenez à ouvrir à nouveau les yeux, vous découvrez que votre voyage est achevé : vous êtes arrivé dans le Vhozada ! Rendez-vous au [228](#).

209

Du sol incurvé de cette chambre sphérique s'élève soudain une étrange brume aux épaisses volutes ondoyantes. Vous enveloppant de toutes parts, elle oblitère votre vision et engourdit tous vos sens. Comme dans un rêve, vous vous sentez soulevé par ce léger nuage et emporté à travers un vaste espace ténébreux où des formes spectrales, semblables à des traînes de soie blanche, tournoient autour de vous dans un mouvement incessant. Vous ne parvenez d'abord pas à discerner la nature de ces étranges silhouettes filandreuses, mais elles deviennent lentement de plus en plus nettes, jusqu'au moment où vous parvenez à distinguer leurs traits. Une terreur glacée s'empare soudain de votre esprit lorsque vous réalisez enfin ce que vous avez exactement devant les yeux ! Si vous maîtrisez la Discipline

Magnakaï de l'Écran Psychique, rendez-vous au [290](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [30](#).

210

Il vous semble que vous venez à peine de fermer les yeux lorsque vous êtes tiré du sommeil par le son mélodieux de la voix de Serocca résonnant directement dans votre esprit : « Il est temps pour toi d'entamer ton voyage, Loup Solitaire. » Vous vous habillez rapidement et rassemblez votre équipement avant de la rejoindre devant la Table des Visions. « J'ai choisi T'uk T'ron, le plus capable et le plus fidèle de mes capitaines Ookors, et une compagnie de ses meilleurs gardes Thassiens pour t'escorter jusqu'à Tolakos, vous annonce-t-elle. Il Connaît bien les régions forestières de la Trisection de Kaht ; avec lui, tu ne risqueras pas de t'égarer. » Puis elle approche d'elle un coffret noir serti de gemmes étincelantes et ouvre son couvercle à l'aide d'une clef en forme d'étoile qu'elle porte suspendue au bout d'une fine chaîne passée autour de son cou. « Prends ceci, Loup Solitaire, et conserve-le précieusement », vous dit-elle en vous tendant un Sceau d'Obsidienne taillé en forme de pyramide. La guerre impitoyable qu'ils mènent contre le Maître du Chaos les a rendus méfiants de tout et de tous, hormis ceux de leur propre race, et ils n'hésitent pas à attaquer quiconque ils soupçonnent un tant soit peu d'être un agent du Chaos. Lorsque tu les rencontreras, montre leur ce sceau et ta sécurité sera assurée (inscrivez ce Sceau d'Obsidienne sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux que vous transportez dans votre poche). Ne parle de ta quête à personne d'autre que leur chef, Lorkon Cœurdacier. Essaie de le trouver. Tu pourras placer ta confiance en lui. Pendant que tu dormais, nous avons communiqué par la pensée, et il a fait le serment de t'aider à retrouver les Pierres de la Sagesse. Rendez-vous au [211](#).

211

Elle repose le coffret noir et se dirige avec grâce vers l'étroite issue de la chambre. Dans la pièce suivante, vous découvrez un robuste Ookor trapu vêtu d'une armure de bronze poli, attendant patiemment votre venue. « Voici T'uk T'ron, dit-elle d'une voix câline. Il sera ton guide. » La créature se met aussitôt au garde-à-vous et vous salue fièrement. « Ça grand honneur pour moi être choisi ! » s'exclame-t-il dans un langage approximativement semblable au vôtre. Vous lui retournez son salut puis, un peu ému, vous remerciez Serocca et lui faites vos adieux. « Tu réussiras, vous murmure-telle au creux de l'oreille en vous embrassant sur la joue. Tu dois réussir ! » Rendez-vous au [4](#).

212

D'un pas lourd, vous vous mettez péniblement en marche vers le cairn rocheux. Vos pieds s'enfoncent jusqu'à la cheville dans le brûlant sable rouge et vous êtes contraint d'avancer complètement penché contre le vent furieux pour parvenir à maintenir votre équilibre. Le simple fait de mettre un pas devant l'autre devient rapidement une difficile épreuve et c'est presque totalement épuisé que vous atteignez finalement votre abri. Le souffle court et douloureux, vous vous blottissez contre le monticule rocheux et priez pour que la tempête s'apaise bientôt. C'est alors que vous remarquez que le cairn n'est pas d'origine naturelle : les rochers qui constituent sa structure ont été empilés de façon nette-nient symétrique et régulière, par quelqu'un ou quelque chose qui a voulu imprimer sa marque sur cette étendue sauvage. En examinant les blocs de plus près, vous remarquez que l'un d'eux est passablement différent des autres. Ses abords rectangulaires sont parfaitement réguliers et sa surface est lisse comme un miroir. Par ailleurs, cette dernière est gravée de curieuses petites marques en forme de pattes d'araignée. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, rendez-vous au [44](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [260](#).

213

Votre Intuition Kaiï vous indique que l'armée de Lorkon Cœurdacier se trouve à moins d'une lieue de Tolakos et sera là dans moins d'une heure. D'ici là, il vous faut absolument trouver un endroit où vous serez à l'abri de la terrifiante Horde du Chaos, faute de quoi vous serez fatalement submergé sous le nombre de sa grouillante multitude et mis en pièces. Parcourant rapidement du regard les cryptes qui vous entourent, vous constatez qu'à l'exception du Grand Sépulcre et de la Tombe de Baylon, tous les autres monuments sont réduits à l'état de ruines croulantes. Si vous décidez d'attaquer les abominables créatures du Chaos qui vous barrent l'entrée du Grand Sépulcre, rendez-vous au [298](#). Si vous préférez courir jusqu'à la Tombe de Baylon pour tenter de vous y dissimuler, rendez-vous au [166](#).

214

Une douleur fulgurante déferle dans tout le bas de votre corps lorsque les mâchoires de la monstrueuse Créature se referment comme un étau sur votre cuisse. Ses crocs tranchants comme des rasoirs sectionnent votre artère fémorale tandis qu'elle vous entraîne d'une dernière traction dans les glauques profondeurs de la rivière. Affaibli par le choc de In douleur et une massive perte de sang, vous perdez/ rapidement conscience pour vous abandonner à l'étreinte glaciale et éternelle de la mort... Votre vie et votre quête prennent tristement fin ici.

215

Aussitôt que les gardes vous voient approcher, ils se précipitent en se dandinant sur leurs courtes pattes à l'intérieur du mur de la cité et referment prestement la porte. Quelques secondes plus tard, vous les voyez réapparaître en haut des remparts, d'où ils vous interpellent en déversant sur vous un flot de gazouillis inintelligibles. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration et avez atteint le rang de Maître Éminent, ou si

vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [325](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [337](#).

216

A l'aide de votre index, vous tracez soigneusement les symboles sur la surface malléable du panneau vierge. Dans un premier temps, il ne se passe absolument rien. Puis, votre inscription commence à s'effacer avant de s'évanouir complètement. Inquiet, vous commencez à reculer, mais pas assez rapidement ; la terrible décharge d'énergie qui jaillit d'un minuscule orifice placé juste au-dessus de la porte vous frappe en pleine poitrine : vous perdez 10 points d'ENDURANCE ! Si vous survivez à cette terrible blessure, retournez au 25 et étudiez avec plus d'attention les symboles restants avant de tenter à nouveau d'ouvrir la porte.

217

Dans le brouillard et l'obscurité qui règnent sur la cité, vous parvenez sans guère de difficulté à atteindre le sommet du temple sans être vu. La cheminée est assez large pour vous permettre de vous y introduire aisément, mais l'odeur pestilentielle qui monte de son conduit vous rend horriblement malade, manquant vous faire rendre tripes et boyaux : à moins de maîtriser la Discipline Magnakaï du Nexus, ces fumées nauséabondes vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. Vous pouvez apercevoir une vague lueur brillant faiblement dans les profondeurs du conduit obscur, et le son monotone et lointain d'une lourde machinerie parvient jusqu'à vous, accompagnant chaque bouffée d'air vicié. Serrant les dents pour ne pas vomir, vous laissez glisser avec précaution dans le vertigineux puits encroûté de suie et parvenez, après plusieurs dizaines de mètres de descente à un croisement où un autre conduit traverse horizontalement le vôtre. A dix mètres de là, vous découvrez une trappe. Ce panneau mobile s'ouvre sur une salle vide en forme de rotonde d'où partent en étoile plusieurs corridors, tels les rayons d'une immense roue. Rendez-vous au [195](#).

218

Vous alertez votre guide d'un discret chuchotement puis vous plongez simultanément sur le côté pour vous mettre à couvert derrière le même arbre, sortant de la ligne de tir de la créature embusquée, en effectuant une habile roulade, Odel se réceptionne sagement, assis dos contre le tronc, et arme dans le même mouvement la petite arbalète de métal fixée à son avant-bras. Aussitôt qu'il est prêt, vous 'bondissez en avant et franchissez comme une flèche l'espace vide qui vous sépare de l'arbre le plus proche dans l'espoir d'attirer sur vous le tir de la créature du Chaos. Votre calcul fonctionne à merveille : le tireur embusqué s'empresse de souffler un dard sur votre silhouette fuyante, vous manquant d'un bon mètre mais permettant à Odel de repérer sa position. Ajustant soigneusement sa cible, ce dernier expédie son carreau de bronze droit dans l'abdomen squameux d'un franc-tireur Aghtah. Poussant un cri perçant, la créature tombe de son perchoir et, dans un écoeurant bruit d'os brisés, s'écrase sur le sol non loin de la souche déracinée du Rameau de Baylon. Après avoir félicité Odel pour son adresse, vous vous précipitez, courbé en deux, vers le cadavre de la créature du Chaos afin de la fouiller, Rendez-vous au [178](#).

219

La pièce est vaste et aérée par de hautes fenêtres qui offrent une vue plongeante sur la cité. Loin en contrebas, vous pouvez apercevoir les silhouettes minuscules d'une foule de Yoacors emplissant une avenue qui conduit à un niveau extérieur de Yanis, La façon si rigoureuse, si déterminée, qu'ils ont de se déplacer les fait ressembler, vus de si haut, à une immense communauté de fourmis ouvrières, Durant plusieurs heures, vous laissez votre regard se promener sur cette étrange et admirable cité et sur ses industriels citoyens, tout en vous efforçant de discerner le sens véritable de votre non moins étrange situation. Après mûre réflexion, vous finissez par vous résoudre à tenter d'obtenir autant d'informations que vous pourrez en soutirer auprès de celui que le chef Yoacor à nommé

le « Spectateur » Qui sait, après tout, s'il ne pourra pas vous aider à localiser les Pierres de la Sagesse et à trouver une Voie de retour vers le Magnamund ? Ruminant cet hypothétique espoir, vous allez vous étendre pour dormir. Rendez-vous au [317](#).

220

Votre flèche décrit un ample arc de cercle au-dessus de l'abdomen du monstre avant de se perdre dans la forêt sans lui avoir causé le moindre mal. Sans Vous laisser le temps d'encocher un nouveau trait, il plonge vers le sol et s'immobilise en vol stationnaire juste au-dessus de votre tête, prêt à vous engloutir dans son énorme gueule garnie de terrifiantes rangées de crocs en dent de sabre !

VER DE TAZGAR HABILITÉ : 24 ENDURANCE : 34

Cette abominable créature est insensible à la PuisSance Psychique (mais pas au Foudroiemment Psychique). Son attaque est si soudaine qu'il vous faut livrer le premier Assaut à mains nues, mais vous pourrez dégainer une arme de poing et l'utiliser dans le second Assaut et les suivants. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [162](#).

221

«Lorsque votre ombre tombe sur la porte bleue, elle commence soudain à vibrer doucement et sa surface devient progressivement pâle et vaporeuse. Dans les secondes qui suivent, vous voyez avec stupéfaction le solide panneau de métal ou, du moins, ce qui en avait toute l'apparence, s'estomper lentement avant de disparaître totalement ! Au-delà du passage désormais libre de tout obstacle, vous découvrez bouche bée le spectacle époustouflant d'une cave à trésor emplie d'un prodigieux amoncellement de somptueuses merveilles et d'ineestimables richesses réunies là au cours des siècles par le clan des Cœurdacier. Si vous voulez pénétrer dans cette cave à trésor, rendez-vous au [7](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [181](#).

222

Entourée par un solide mur d'enceinte, la cité de Thas, capitale du peuple Ookor, s'étend au fond d'une étroite vallée boisée. Ses étonnantes maison» pyramidales sont bâties tout autour d'une haute tour de pierre du même gris que le ciel. Elle est sillonnée d'une toile d'araignée de rues étroites et rectilignes qui fourmillent d'Ookors déambulant et vaquant paisiblement à leurs affaires. Descendant dans la vallée, la piste pénètre dans la cité par une vaste porte ouverte dans le mur d'enceinte, devant laquelle deux de ces humanoïdes aux membres trapus montent la garde. Lorsqu'ils vous voient approcher, entouré par la patrouille de L'yan-K'ril, il» lancent un cri sonore et une grande foule jaillit de la porte de la cité. Vous êtes bientôt pressé de toute part par une masse pépiante et gazouillante d'Ookors surexcités que L'yan-K'ril s'efforce à grand-peine de calmer. Rendez-vous au [86](#).

223

Votre pouvoir Kaï vous sauve d'une mort rapide en neutralisant en quelques secondes les toxines mortelles contenues dans la vapeur. Cependant, lorsque vous vous approchez à nouveau de la porte, vous découvrez que sa serrure diffère en fait de celle du Grand Sépulcre par un aspect non négligeable : elle reste bloquée pendant plusieurs heures après toute tentative infructueuse ! Conscient que les hordes du Chaos se rapprochent de minute en minute, vous n'avez d'autre choix que d'abandonner la Tombe det Baylon pour chercher abri ailleurs. Si vous voulez VOUS cacher dans la Crypte de Juilor, rendez-Vous au [272](#). Si vous préférez vous dissimuler dans le Caveau de Sedron, rendez-vous au [331](#). Si vous décidez de retourner au Grand Sépulcre pour tenter d'y entrer par la force, rendez-vous au [34](#).

224

Vous retournez les trois cartes et constatez que chacune d'elles expose un symbole différent. La première représente un château sur la colline, la seconde un dragon crachant le feu et la troisième un serpent noir aux crocs rouges. Face à vous, la vieille créature trace d'étranges signes dans les airs tout en marmonnant dans sa barbe un flot continu de sons Incompréhensibles. Interrompant son repas, T'uk p"ron se penche en avant et vous offre fort obligeamment ses talents de traducteur: «Elle dire Vous aller un jour dans château très loin où dragon crache feu. Dans château, il y a serpent. Attention un serpent, parce que beaucoup venimeux. Si lui Mordre vous, alors vous mort ! » Rendez-vous au [96](#).

225

Aussi impassible qu'un roc, le géant s'approche d'un pas résolu et, tel un monstrueux lutteur de foire, balance lentement ses mains gigantesques pour vous empoigner et vous broyer les os un à un. Désireux de lui épargner ce plaisir, vous dégainez prestement une arme de poing pour le recevoir Sagement.

VOACOR

HABILETÉ : 30

ENDURANCE : 40

Votre gigantesque adversaire est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [56](#).

226

Du coin de l'œil, vous apercevez T'uk T'ron et son cocher qui reviennent au galop vers vous pour défendre les chars. Il vous hurle dans sa course de tenir bon et vous vous apprêtez à lui répondre lorsqu'une abominable créature aux crocs proéminent vous bondit soudain à la gorge ! D'un coup terrible, vous faites jaillir les boyaux de sa panse immonde, mais à peine le monstre s'est-il effondré à vos pieds qu'un de ses semblables jaillit d'un autre côté !

AGTAH

HABILETÉ : 25

ENDURANCE : 42

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). SI vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [201](#).

227

Le lézard affamé vous fixe avec des yeux voraces. Il ouvre une gueule béante hérissée d'effroyables rangées de crocs courbes et jaunis et son haleine fétide déferle sur vous lorsqu'il se lance brutalement à l'attaque avec la sauvagerie du désespoir.

LÉZARD GÉANT

DE GUAKOR

HABILETÉ : 23

ENDURANCE : 42

En raison de son état de faiblesse, cette créature est particulièrement sensible aux agressions psychiques. L'effet de toutes les attaques psychiques que vous pourrez lancer au cours de ce combat devra donc être multiplié par deux. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [265](#).

228

Perrché au sommet d'une colline herbeuse, vous laissez courir vos yeux sur un paysage étrangement familier. Devant vous s'étend une vaste prairie verdoyante parsemée de bouquets d'arbres et sillonnée de ruisseaux sinueux. La douce chaleur de l'air chargé de mille senteurs bucoliques est agréablement tempérée par la fraîcheur et la pureté d'une bise légère dont le souffle vous apporte les mélodies joyeuses de lointains chants d'oiseaux. Si ces terres n'étaient coiffées d'un ciel uniformément gris et dépourvu d'astre solaire, vous pourriez facilement croire être de retour dans votre monde natal. vous sentez soudain votre cœur se serrer sous l'assaut d'une sourde vague de mélancolie mais, refusant de laisser votre détresse affaiblir votre résolution, vous la chassez fermement de votre cœur pour ne plus penser qu'au présent, et entreprenez de scruter l'horizon à la recherche

d'une quelconque forme d'habitation. Si vous maîtrisez la Discipline magnakaï de l'Art de la Chasse et avez atteint au moins le rang de Maître Principal, rendez-vous au [64](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore atteint le rang de Maîtrise requis, rendez-vous au [148](#).

229

Chaque guerrier porte une petite arbalète fixée par UNE courroie métallique à son avant-bras. La vue de ces armes, dont le tir meurtrier peut être déclenché presque instantanément, vous persuade qu'il serait sage de votre part d'éviter d'effaroucher ces éclaireurs. Si vous voulez les appeler de là où vous êtes sans leur révéler votre position, rendez-vous au [242](#). Si vous préférez sortir du couvert de la végétation les bras en l'air, rendez-vous au [15](#).

230

Le gigantesque monstre ailé arrive en vol plané à la verticale de votre position et décrit deux lents cercles avant de se désintéresser de ce qui ne semble être qu'un tas de rochers vide de toute vie. N'osant ni remuer un muscle, vous conservez stoïquement une immobilité de pierre jusqu'à ce que le lourd battement de ses ailes ait totalement disparu dans le lointain. Alors seulement, vous vous autorisez à quitter votre position recroquevillée et vous vous relevez en massant vos membres ankylosés avec un long soupir de soulagement. Rendez-vous au [265](#).

231

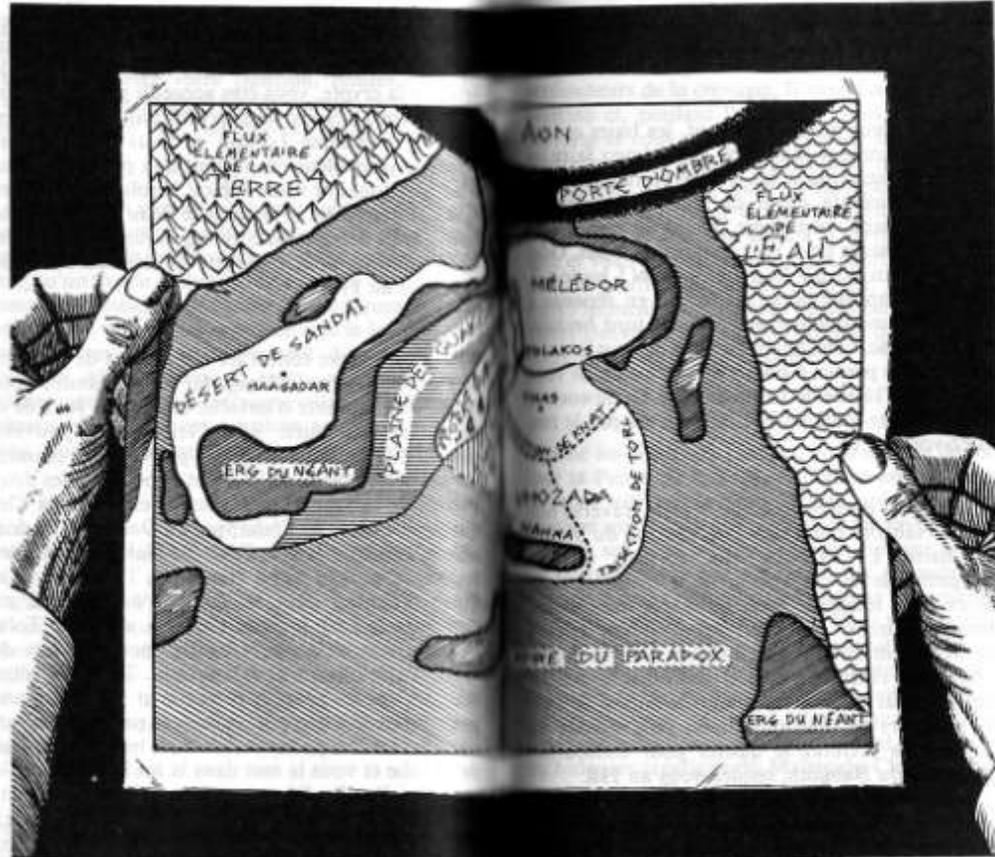
Rempli d'une extrême méfiance, vous décidez, d'examiner avec plus d'attention la pièce et son contenu. Vos recherches poussées ne révèlent d'abord rien d'intéressant mais, en fouillant le divan, vous découvrez un poignard Yoacor profondément enfoui entre deux coussins. Étant donné la taille plus que respectable de cette arme, inscrivez-la sous le terme d'Épée sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez la garder. Rendez-vous au [139](#).

232

La spectaculaire défaite du Maître du Chaos déchaîne une explosion de joie dans les rangs de» Mélédorien, car votre victoire inespérée les débarrasse à jamais de leur plus grand ennemi. Ils vous crient avec ferveur de descendre du toit pour venir les rejoindre et, lorsque vous apparaissez sur le seuil de la crypte, vous êtes accueilli par un concert de louanges. « Nous vous devons plus que nos vies, AOnien ! s'exclame Lorkon en vous fixant de ses étranges yeux bleus où brillent une profonde lueur d'admiration. Par votre exploit héroïque, vous avez sauvé notre patrie et anéanti le fléau du Chaos qui NOUS aurait détruits ou corrompus jusqu'au dernier, nous sommes pour toujours vos débiteurs. » Rendez-vous au [173](#).

233

Et où se trouve cette Clef qui permet de franchir la Porte d'Ombre d'Haagadar?» demandez-vous d'une voix vibrante d'anxiété. Levant les yeux de la table, Serocca sourit. «La Clef, c'est le pouvoir, pond-elle lentement. Et ce pouvoir est maintenant à portée de ta main. C'est le pouvoir des deux pierres de la Sagesse de Nyxator : elles sont la Clef qui te permettra de t'échapper du Daziarn ! Tu dois aller à Tolakos, dans la Forêt du Nahgoth, pour les trouver, puis tu iras à Haagadar. Tu trouveras la porte d'Ombre dans le Temple des Sandaï, au centre de la cité. Je peux t'aider à atteindre Tolakos, mais au-delà du Nahgoth, mes pouvoirs de vision s'affaiblissent et se troublent. Tu devras alors compter sur tes propres pouvoirs et sur cette carte pour parvenir à bon port. » Sur ces paroles, elle sort une Carte d'une poche cachée dans les replis soyeux de sa robe et vous la mettez dans la main (inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets spéciaux que vous transportez sous votre tunique), vous déroulez le parchemin et étudiez attentivement les indications qu'il porte (voir illustration), remarquant avec consternation la vaste distance qui sépare la Forêt du Nahgoth de la cité d'Haagadar. Rendez-vous au [238](#).



233 Vous déroulez le parchemin et étudiez attentivement les indications qu'il porte.

234

En dépit de leur arôme alléchant, les baies oranges ont un goût amer et cendreux. Vous devez faire un effort pour parvenir à les avaler et retenez avec peine une violente envie de tousser lorsqu'elles s'enfoncent dans votre gorge. Jetant un regard par dessus son épaule pour voir ce qui ne va pas, Odel prend soudain un air horrifié. « NON ! hurle-t-il, Elles sont empoisonnées ! » Comme en réponse à ses paroles, une douleur atroce vous tord brutalement l'estomac, vous pliant en deux et vous jetant à genoux : vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous possédez de l'Herbe de Laumspur, de Laumwort ou d'Oede, rendez-vous au [277](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [11](#).

235

Vos sens vous préviennent que la piste traverse une zone du Nahgoth qui a subi l'occupation du Maître du Chaos. Les troncs aux formes tordues témoignent de la corruption qu'il instillait dans tout ce qu'il touchait. Bien qu'il soit maintenant vaincu à jamais, bien du temps devra encore s'écouler avant que ne disparaissent complètement les horribles cicatrices de son abominable malversation. Si vous désirez continuer de suivre ce chemin à travers la zone du Chaos, rendez-vous au [292](#). Si vous préférez le quitter pour contourner cette partie du Nahgoth, rendez-vous au [118](#).

236

Le furieux mugissement de la trombe qui approche devient de plus en plus assourdissant et le sol se met à trembler violemment sous vos pieds. Brutalement aspiré par la tornade, un nuage compact de poussières et de débris rocheux jaillit soudain des profondeurs de la crevasse. Il vous frappe en pleine poitrine et, perdant l'équilibre, vous tombez à la **ren**verse et vous vous entaillez cruellement le crâne contre la roche. Aveuglé par la douleur soudaine et engourdi par le choc, vous n'êtes maintenant plus capable de résister à la force monstrueuse de la

trombe qui se déchaîne juste à la verticale de la fissure et vous êtes aspiré dans son tourbillon comme dans le gouffre du néant. C'est ici, quelque part dans l'immensité désertique du plateau de Zhamin, dans l'Univers Parallèle du Daziarn, que s'achèvent votre vie et votre longue quête.

237

Perché au-dessus du parapet, vous essayez de localiser la Pierre de la Sagesse, mais il est impossible de rien voir sous l'inquiétant tapis de brume bleuâtre qui suinte des tombes et recouvre entièrement le sol de la nécropole. Vous êtes sur le point de descendre du toit lorsque vous entendez une étrange rumeur rythmée, une sorte de battement de tambour sauvage et discordant. Vous vous penchez dans la direction d'où provient le bruit et apercevez Bientôt une longue rangée de lourdes silhouettes pataudes avançant à pas traînants vers les brèches ouvertes dans le mur d'enceinte. Vous les reconnaissez instantanément : ce sont des Agtahs, les hideuses créations du Maître du Chaos ! Aiguillonné par la colère et la peur, vous dévalez l'escalier et sortez en trombe du Grand Sépulcre avant de Stopper brutalement votre course à quelques mètres de sa grande porte. A vos pieds, enveloppé dans le brouillard, gît le corps de votre guide, la poitrine atrocement déchirée et noircie par une décharge d'énergie qui a emporté sa vie. Alors que vous vous agenouillez pour lui fermer les yeux, vous sentez soudain que la Pierre de la Sagesse est toute proche ! Vous laissant guider par votre instinct, vous vous précipitez droit vers elle mais, alors que vous passez en courant devant l'entrée d'une crypte, vous êtes sauvagement attaqué par deux grondantes créatures du Chaos. Rendez-vous au [68](#)

238

« Viens, tu dois te reposer avant d'entreprendre ton voyage vers Tolakos. Mes Ookors viendront TE prendre ici lorsque tu auras dormi et repris de» forces. » Sur ces mots, Serocca se lève et vous invite à la suivre jusqu'à une chambre adjacente où vous

attendent de la nourriture, un bain chaud et un lit moelleux. Vous laissant seul, elle retourne auprès de la table magique pour consulter ses visions tandis que vous vous efforcez de vous détendre malgré les lourds pressentiments qui hantent votre esprit, Ramenez votre total d'ENDURANCE à son niveau d'origine avant de vous rendre au [210](#).

239

Pour franchir ce périlleux obstacle, vous devez vous écarter de la paroi, vous pencher en arrière, agripper d'une main l'angle du surplomb puis, ramenant l'autre, vous hisser à la force des bras en laissant vos jambes pendre dans le vide. Vous attendez, patiemment que le vent vous offre une accalmie pour entamer votre délicate manœuvre mais, A l'instant critique où votre seconde main relâche sa prise pour empoigner le rebord de la saillie, une violente rafale contrarie votre mouvement en vous projetant comme un fétu sur le côté. Brutalement déséquilibré, vous lâchez prise et tombez à la renverse dans le vide. Battant frénétiquement l'air de vos bras, vous ne pouvez que pousser un long hurlement de terreur durant les quelques interminables secondes que dure votre chute avant de vous écraser sur les rochers qui tapissent la base de la falaise. Votre vie et votre quête s'achèvent au pied des murailles d'Haagadar.

240

Les créatures parviennent à dépister votre odeur et mettent aussitôt une sorte d'étrange gazouillement haut perché pour prévenir leurs semblables de leur découverte. Dégainant une arme de poing, vous bondissez sur vos pieds pour prendre la fuite mais, avant d'avoir pu faire un pas, vous êtes encerclé et sauvagement assailli.

PATROUILLE

OOKOR

HABILETÉ: 21

ENDURANCE:45

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [203](#).

241

Votre flèche file avec un sifflement strident droit vers sa cible et, dans une gerbe de sang, transperce l'œil du Zhenga et disparaît au fond de son orbite, Fou de douleur, le monstre ailé pousse un mugissement déchirant et monte droit vers le ciel à une Vitesse vertigineuse. Soudain à bout de course, il semble un instant s'immobiliser dans les airs, puis il exhale son dernier souffle de feu et plonge vers le sol en tournoyant comme une gigantesque feuille morte avant de s'écraser dans un fracas de fin du monde. Rendez-vous au [265](#).

242

Vos paroles ont à peine eu le temps de franchir vos lèvres qu'elles reçoivent en réponse une volée de carreaux à pointes de bronze. Fendant la végétation, deux des projectiles passent en sifflant à quelques centimètres de votre tête, mais le troisième décrit une trajectoire plus basse et vous entaille proprement la cuisse avant de disparaître dans le sol : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Dans l'instant qui suit, les trois éclaireurs jaillissent à travers la végétation et vous entourent en braquant sur vous leurs arbalètes à nouveau prêtes à tirer pour vous dissuader de toute velléité de résistance. L'un d'eux se penche sur vous et vous remet sans ménagement sur vos pieds, exigeant que vous vous identifiez sur-le-champ si vous tenez un tant soit peu à la vie. Vous lui dites qui vous êtes et vous lui suggérez de regarder dans la poche de votre tunique s'il tient à s'assurer de la véracité de vos dires. Rendez-vous au [87](#).

243

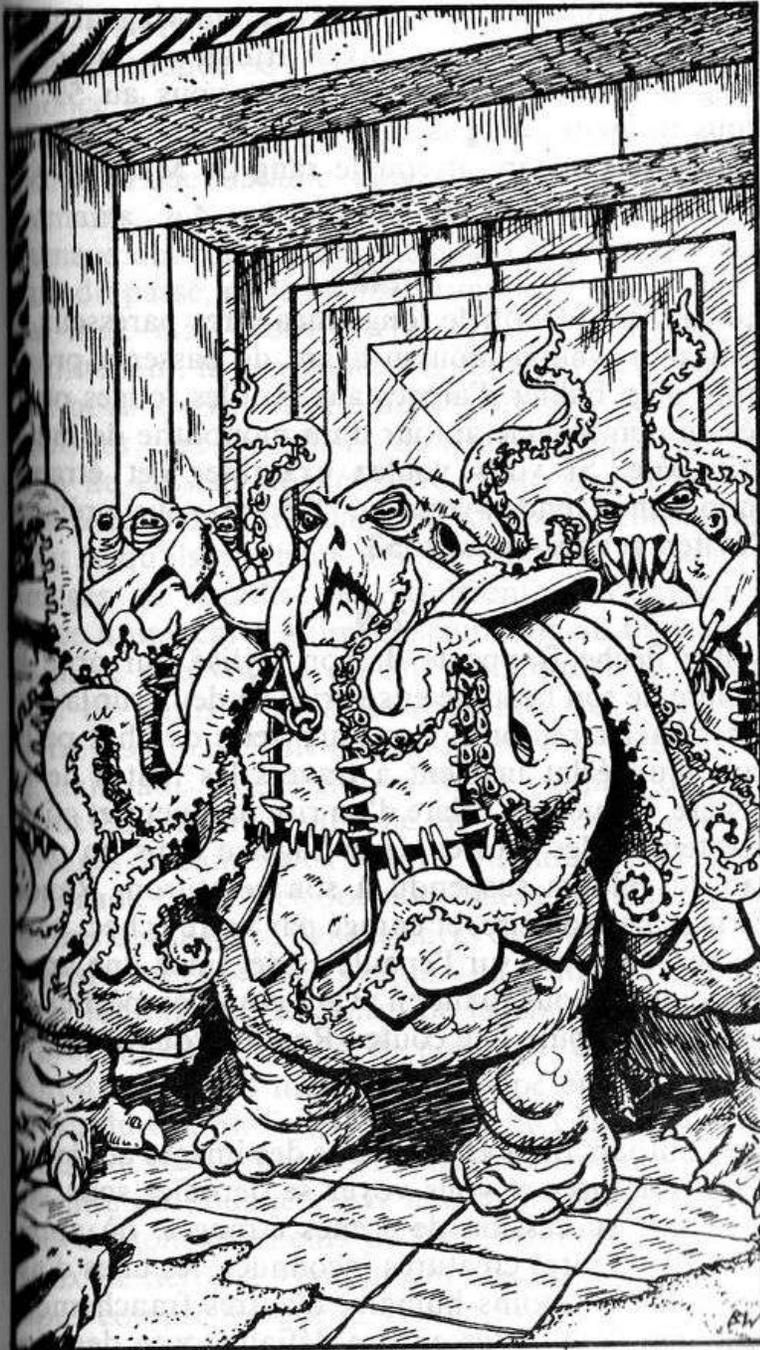
Dans un épouvantable grincement de roues, le char dévale la berge boueuse de la rivière en tanguant violemment d'un bord sur l'autre. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez complété le Cercle de Solaris, ajoutez 3 points au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [57](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [110](#).

244

Malgré le vent glacial qui bat furieusement la paroi et sa pente pratiquement verticale, votre habileté innée de Seigneur Kaiï vous permet de gravir ses premières difficultés sans trop de mal. Cependant, parvenu à mi-hauteur de l'éperon, vous vous retrouvez arrêté par un incontournable surplomb rocheux saillant de la paroi sur près d'un mètre, utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez une corde, ajoutez 1 point au nombre obtenu. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la chasse et si vous avez atteint le rang de Maître Primat ou un rang supérieur, ajoutez 3 points au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 4 rendez-vous au [239](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [279](#).

245

Le Khozinda s'effondre lentement sur le sol de la caverne, fouettant spasmodiquement la poussière et sa vaste queue. Lorsque le monstre a enfin définitivement cessé de bouger, vous vous approchez de son cadavre, curieux d'examiner de plus près cette étrange créature du Daziarn. Bien que son corps ait la silhouette générale d'un reptile, vous remarquez que ses écailles sont assez différentes de toutes celles que vous avez pu voir auparavant sur les lézards. Bien que très fines, elles sont d'une incroyable dureté, et sont formées d'une substance qui semble plus proche du verre que de la peau ou de l'os. Vous vous interrogez un long moment sur le mystère des origines d'une si curieuse créature, jusqu'à ce que la fatigue de vos épreuves ait finalement raison de vos réflexions (vous devez maintenant manger 1 Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE). Incapable de résister plus longtemps à la torpeur qui vous envahit, vous laissez vos paupières se fermer et sombrez dans un sommeil sans rêve. Rendez-vous au [264](#).



246 *Vous vous retrouvez confronté à trois horreurs à longs tentacules.*

246

Émergeant des profondeurs obscures de la Forêt du Nahgoth, une armée de cauchemar de grondantes créatures du Chaos déferle comme une marée grise du Tolakos. Elles sont dirigées par une abomination sans nom, obéissant comme des esclaves zélés à ses ordres silencieux. Le cœur glacé de terreur, vous courez vers le Grand Sépulcre tandis que leurs silhouettes contrefaites se déversent en nombre sans cesse croissant par les brèches du mur d'enceinte et se répandent dans la cité funéraire. Vous parvenez à échapper à leurs lances et à leurs pierres mais, lorsque vous arrivez devant la grande porte du Sépulcre, vous vous retrouvez confronté à trois horreurs à longs tentacules portant de lourdes armures plaquées sur leurs peaux scrofuleuses. Leurs corps boursoufflés occupent toute la largeur du seuil, vous barrant totalement le passage. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, de l'Art de la Chasse, ou de l'Exploration, rendez-vous au [213](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces trois Discipline, vous pouvez soit attaquer ces trois créatures en vous rendant au [298](#), soit vous enfuir et chercher une autre cachette en vous rendant au [55](#).

247

La froide pénombre qui règne sous les hauts arbres de la Forêt du Nahgoth vous semble, au fil de votre marche, ne jamais devoir prendre fin, quand vous arrivez devant la vaste silhouette couchée d'un gigantesque tronc déraciné. En s'abattant, il a ouvert une brèche dans l'épaisse voûte de la forêt, et la pénombre est ici trouée par une étroite colonne de lumière oblique. « Voici le Rameau de Baylon, murmure Odel en désignant le tronc mort, Plus qu'une lieue à franchir et nous serons à Tolukos. » Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [59](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore atteint le rang de Maîtrise Kaï requis, rendez-vous au [192](#).

248

Le ruisseau décrit de longs méandres paresseux le long d'un vallon moussu avant de passer à proximité d'un hallier d'arbres aux feuilles rouges plantés en demi-cercle autour d'un monolithe de métal gris pâle. Si vous voulez examiner cet étrange monolithe, rendez-vous au [275](#). Si vous préférez l'éviter, rendez-vous au [53](#).

249

Votre flèche frappe le dragon stylisé qui orne la visière de son heaume et se brise en deux sur la surface d'acier renforcé. Ses yeux verts de chat pétillant d'un éclat insolent à travers les fentes de sa visière, le guerrier éclate d'un rire moqueur et glisse prestement les Pierres de la Sagesse dans un petit sac de velours suspendu à son ceinturon. Rendu furieux par son rire, et enragé par votre échec, vous rejetez votre arc sur l'épaule et dégainez une arme de poing en vous ruant en avant pour l'empêcher de s'échapper coûte que coûte ! Rendez-vous au [22](#).

250

Les contours flous et vacillants des images achèvent de se stabiliser et vous voyez se dérouler sous vos yeux une succession de scènes étranges, où apparaissent maintes créatures inconnues, les unes d'aspect plus ou moins humain, d'autres franchement bestiales, et d'autres encore défiant toute description. «Nombre des événements qui sont survenus sur ton monde se reflètent ici, dans le Daziarn », inonde la voix douce de Serocca tandis que vous contemplez avec une croissante fascination la vision d'une bataille opposant des bêtes et des humains. «Nous sommes comme vous sous la menace des forces des ténèbres. Dans un âge lointain du passé, nous avons triomphé de la puissance du mal, mais notre victoire fut incomplète. Et maintenant, la vengeance des ténèbres s'est abattue pour nous sous la forme du Maître du Chaos. Partout, les vers grouillants de son immonde corruption ne cessent de

s'étendre et de gagner sur les beaux royaumes du Daziarn, tordant et consumant tout ce qu'ils touchent. » Sur la Table de Vision, les Images de bataille s'évanouissent pour laisser la place à une carte animée, semblable au tableau de lumière que vous avait fait contempler le Spectateur de Yanis. « Voici les royaumes qui s'étendent contre les Flux Élémentaires de la Terre et de l'Eau. C'était jadis une région riche et peuplée de créatures de lumière, mais elle gît maintenant sous les ravages du cancer de l'Empire du Paradoxe. Seuls le Vhozada et le Méléodor continuent de résister, les autres ont disparu dans les Ergs du Néant ou ont été transformés en déserts arides. Là... dit-elle en pointant le doigt sur le centre de la table, se trouve la Forêt du Nahgoth, un de nos plus fertiles massifs forestiers ; il est maintenant coupé en deux par le fléau du Chaos. Et ici, la Plaine de Guakor, le plus puissant royaume que le Daziarn ait jamais connu, réduite en poussière par une invasion de Zhenga, des dragons cracheurs de feu... » Sur ces mots, les yeux de Serocca s'emplissent soudain de larmes et vous comprenez que la vision du Guakor a ravivé en elle de douloureux souvenirs. Si vous désirez lui demander ce qui lui cause ce chagrin, rendez-vous au [288](#). Si vous préférez ne pas la déranger dans sa peine, rendez-vous au [345](#).

251

Vous quittez la cave à trésor et reprenez vos recherches. Concentrant toute votre attention sur les ondes d'énergie qui irradient des Pierres de la Sagesse. Vous sentez vos yeux inexorablement attirés vers le plafond de la salle. Rien ne bouge ni ne luit dans la pénombre de la salle, et pourtant vous sentez avec certitude que les précieux objets de votre quête sont tout proches. C'est alors que vous remarquez l'escalier et la trappe circulaire, et comprenez qu'ils doivent donner accès au toit plat du Sépulcre. Le cœur battant à tout rompre, vous escaladez les marches de l'étroit escalier quatre A quatre, certain que les deux précieux objets de votre quête vous attendent sur le toit. Rendez-vous au [320](#).

252

Votre haut niveau de Maîtrise Kaï vous permet de comprendre ce que ces êtres veulent vous dire. L'un vous demande de quel droit vous avez osé violer la tombe sacrée de Ztuul, un de leurs chasseurs le plus vénérés, tandis que l'autre veut savoir comment vous avez pu arriver jusqu'ici, seul et sans moyen de transport. Vous sentez qu'ils ne s'expriment pas dans leur langue natale, mais dans un langage qu'ils présument être le vôtre. Si vous voulez, leur expliquer que vous venez d'un monde appelé Magnamund et que vous êtes arrivé ici en tombant à travers une Porte d'Ombre, rendez-vous au [156](#), Si vous décidez d'ignorer leurs questions et de garder le silence, rendez-vous au [280](#).

253

la serrure émet un sourd dé clic et la porte pivote en grinçant sur ses gonds, révélant un long corridor sombre. Sans perdre une seconde, vous entrez dans le monument et claquez la lourde porte derrière Vous pour en interdire l'accès à la horde hurlante des créatures du Chaos qui s'assemblent au dehors. Disposés dans des niches le long des murs, des rangées de tubes de verre phosphorescents dispensent une pâle lueur verte qui vous permet de guider vos pas jusqu'à la chambre funéraire, au cœur du tombeau. Là, vous découvrez un somptueux sarcophage d'argent étincelant constellé de gemmes, à l'intérieur duquel reposent les restes de Baylon, ancien souverain de Méléodor. Dans le fond de la chambre, Vous remarquez un escalier montant jusqu'à la Voûte où, comme dans le Grand Sépulcre, est ménagée une trappe circulaire donnant accès au toit. Si vous voulez fouiller la chambre funéraire, rendez-vous au [154](#). Si vous préférez examiner le sarcophage, rendez-vous au [66](#). Si vous décidez plutôt de monter sur le toit pour espionner les mouvements de la Horde du Chaos, rendez-vous au [27](#).

254

T'uk T'ron arrive en courant à vos côtés, son visage et son épée de cristal tout éclaboussés du sang noir de ses adversaires. « Vite ! Bataille perdue. Vous partir... partir maintenant ! » vous crie-t-il en désignant les collines qui s'élèvent de l'autre côté du pont. Un bref coup d'œil circulaire suffit à vous confirmer ses sinistres paroles. De la totalité de Votre escorte, seuls lui et deux de ses gardes sont encore debout, et encore l'un d'eux combat-il de la main gauche, son bras droit pendant inerte et brisé le long de son côté. Tous les autres, y compris les Onipas, ont été sauvagement massacrés par les hurlantes créatures du Chaos. A contrecœur, vous finissez par obéir à l'ordre de T'uk T'ron et traversez le pont à toutes jambes, tandis que les courageux gardes Ookors et leur vaillant capitaine livrent un combat désespéré pour couvrir votre fuite. Ce n'est qu'après avoir atteint la première crête des collines que vous vous retournez vers le pont avec, au fond du cœur, l'espoir secret de voir T'uk T'ron et ses gardes victorieux. Mais c'était une vaine espérance : les seules créatures encore vivantes sur l'autre rive sont les Agtahs de l'immonde horde grise qui festoient goulûment au milieu des corps dépecés de leurs victimes... Rendez-vous au [114](#)

255

Utilisant vos puissants pouvoirs de guérison, vous provoquez dans votre corps un intense dégagement d'antitoxines naturelles qui se répandent en quelques secondes dans tout votre système sanguin pour combattre les effets du poison. En peu de temps, le venin mortel est neutralisé et votre métabolisme retrouve ses fonctions normales. Rendez-vous au [82](#).

256

Utilisant le couvert que vous offre un arbre feuillu, vous vous accroupissez, encochez une flèche et bandez silencieusement la corde de votre arc. Deux des créatures se sont frayé un chemin en clopinant à travers la végétation et viennent de faire une halte A

moins de dix pas de là, formant des cibles parfaites, Vous décochez sèchement votre flèche qui va se ficher en vibrant dans la poitrine de l'une d'elles, la projetant de plusieurs mètres en arrière sous la violence du choc. Instantanément, son compagnon émet une sorte d'étrange gazouillement haut perché, révélant votre position à ses semblables. Sans Vous laisser le temps de bander à nouveau votre arc ou de vous enfuir, ils jaillissent de tous les côtés à la fois et passent à l'attaque.

PATROUILLE

OOKOR

HABILETÉ: 21

ENDURANCE: 43

si vous ne maîtrisez pas la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, déduisez 2 points de votre total d'HABILETÉ pour la durée du premier Assaut en raison de la rapidité de l'attaque de l'ennemi. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [203](#).

257

le ver géant aux fines ailes d'argent plonge droit sur vous et s'immobilise en vol stationnaire juste au-dessus de votre tête, projetant par à-coups sa gueule béante en avant pour tenter de vous déchiqueter entre ses longs crocs tranchants comme des sabres.

VER

DE TAZGAR

HABILETÉ: 24

ENDURANCE: 34

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous ou [162](#).

258

Le petit capitaine Ookor hausse ses épaules velues et fait signe au cocher de ne pas s'arrêter. Tandis que vous traversez le village au

galop, un groupe d'enfants Ookors vous acclame joyeusement en lançant des fleurs sur les chars. Une de ces fleurs aux pétales rouges atterrit dans le creux de votre bras. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [74](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [143](#).

259

Soudain, les gardes passent brutalement à l'action, dégainant leurs terribles épées à lames dentelées en bondissant en position de combat. Votre ruse n'a pas réussi à les tromper et ils sont décidés à s'emparer de vous, mort ou vif !

GARDES DU TEMPLE

DES SANDAI HABILITÉ: 28 ENDURANCE: 33

Si vous sortez victorieux de ce combat, rendez-vous au [195](#).

260

Bon nombre des rochers poreux qui entourent la pierre gravée ont été érodés par le sable et les vents, ils sont creusés de trous qui vous permettent, en y posant l'œil, de constater que l'intérieur du cairn est creux. Mû par la curiosité et la nécessité d'un abri plus sûr, vous entreprenez de dégager la pierre de son logement. Après de durs efforts, vous parvenez enfin à la dégager, parvenant ainsi à ménager une ouverture de la taille d'une trappe dans le flanc du monticule. Vous vous y faufilez avec précaution et découvrez dans la pénombre qui règne à l'intérieur une vaste statue métallique reposant à l'horizontale sur un lit de sable clair et cristallin. Vous tentez de l'examiner plus en détail, mais l'obscurité ambiante vous en empêche. Si vous possédez une Sphère de feu de Kalte, une Lanterne, ou une Torche et un briquet d'Amadou, et si vous désirez illuminer l'intérieur obscur du cairn, rendez-vous au [177](#). Si vous le possédez aucun de ces objets ou ne désirez pas en faire usage, rendez-vous au [334](#).

261

Le vin a été envoûté au moyen d'un puissant sortilège magique qui lui confère d'exceptionnelles propriétés curatives et reconstituantes. Après en avoir bu une rasade, il n'en reste plus que l'équivalent de deux autres rasades dans la Flasque d'Argent. Chaque rasade vous permet de regagner 4 points 'ENDURANCE. Si vous désirez garder cette Flasque 'Argent, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets contenus dans votre Sac à dos. Rendez-vous au [323](#).

262

La vision de la Forêt du Nahgoth s'estompe et une autre image apparaît à sa place. Celle d'une cité perchée au sommet d'un escarpement rocheux et entourée d'une haute muraille flanquée de tours et les bastions menaçants. D'éclatantes flammes fougues brillent furieusement derrière une rangée de minuscules meurtrières et son gigantesque portail de pierre s'orne d'un blason représentant un puissant dragon ardent. « Voici Haagadar, dit sombrement Serocca. C'était jadis la cité des Sandaï, les Souverains des Grandes Plaines qui s'étendaient jusqu'au bord même du Flux Élémentaire de la Terre. Ils furent les premiers à succomber au Chaos et leurs plaines ne sont maintenant plus que des étendues vides et mortes de roche stérile et de sable empoisonné. Le Maître du Chaos revendiqua Haagadar et en fit sa demeure mais, comme son empire puant s'étendait, il finit par s'en lasser et l'abandonna pour d'autres cités, moins lointaines. Elle demeura désertée pendant un siècle avant que des proscrits et des réfugiés du Guakor ne viennent y chercher asile contre les créatures du Chaos. C'est maintenant une cité oubliée, mais cependant elle recèle dans son cœur un secret que même le Maître du Chaos n'est pas parvenu à percer: les Sandaï étaient les gardiens d'une Porte d'Ombre. Ils l'ont longtemps gardée cachée, pendant qu'ils cherchaient un moyen d'y entrer. Car contrairement aux Portes d'Ombre de ton monde, celles du Daziarn sont fermées. Seul celui qui possède une Clef

peut passer de ce domaine dans l'Univers d'Aon. » Rendez-vous au [233](#).

263

Votre flèche pénètre obliquement sa cotte de mailles, déchire sa chemise matelassée et lui balafre cruellement la poitrine. La violence du choc l'étourdit momentanément et il pousse un hurlement de douleur. Mais la souffrance ne l'empêche pas de faire disparaître les Pierres de la Sagesse dans un petit sac de velours suspendu à son ceinturon d'épée. Rejetant prestement votre arc sur l'épaule pour dégainer une arme de poing, vous vous ruez en avant pour l'empêcher de fuir coûte que coûte, Rendez-vous au [97](#).

264

Vous vous réveillez en sursaut, brutalement ramené à la conscience par le battement lointain de vastes ailes dans un ciel sans vent. Tendant l'oreille et constatant que le bruit se rapproche, vous vous hâtez de rassembler votre équipement et de sortir de la caverne pour en découvrir l'origine. La tempête s'est calmée pendant votre sommeil et plus un souffle de vent ne dérange maintenant le sable du désert. Depuis la crête de la ravine, vous pouvez apercevoir six silhouettes noires se détachant sur l'horizon de flammes. Avec leurs longs cous de serpents et leurs ailes en guenilles de chauves-souris géantes, ces énormes créatures ressemblent fort à des dragons. Elles sont chevauchées par des êtres d'apparence passablement humaine, si l'on fait abstraction de leur absence totale de chevelure, de leur peau dorée et de leur taille gigantesque ! Apercevant votre silhouette, le chef de la formation fait virer son dragon sur l'aile et pique droit sur la crevasse, suivi de près par les autres. Vous commencez à craindre qu'ils ne s'apprêtent à vous attaquer, mais au dernier moment ils virent à nouveau et décrivent un cercle au-dessus de la crevasse avant de se poser à proximité. Avec une aisance coutumière, le chef des géants et deux de ses frères mettent pied à terre. Chacun d'eux vous domine d'une

bonne longueur de bras, et, bien que leurs lourds corps musculeux semblent a priori incapables de la moindre agilité, ils avancent vers vous avec la souplesse de grands lions approchant leur proie. «Zeeu klo-ka n'ra?» vous demande leur chef d'une voix profonde et sonore. «Ryl'aan noorma ? » ajoute un autre avec impatience. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration et avez atteint le rang de Maître Éminent, rendez-vous au [305](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas atteint le degré d'entraînement requis, rendez-vous au [132](#).

265

Échaudé par votre récente rencontre et souhaitant vous sortir au plus vite de cette plaine maudite, vous décidez de faire désormais halte le moins souvent possible. Kilomètre après kilomètre, vous avancez d'un pas mécanique, seulement à demi-conscient de l'immuable paysage désertique à travers lequel vous vous déplacez. La fatigue engourdit de plus en plus vos sens, si bien que vous n'arrivez pas à vous souvenir du moment exact où vous avez pénétré dans l'Erg du Néant ; comme dans un rêve, vous avez l'impression de marcher depuis toujours dans cet étrange endroit. Des nuages vaporeux tourbillonnent sous vos pieds, et pourtant ils supportent votre poids. Vous flottez dans une mer et un ciel de lumière grise sans horizon ni frontière, une éternité d'espace sans limite. Vous entendez des sons lointains, comme des voix étouffées mais, lorsque vous vous efforcez de les comprendre, elles s'évanouissent et vous ne pouvez plus en saisir les paroles. Le temps s'écoule, et il n'a pourtant aucune signification, car vous êtes incapable de dire dans quel ordre les événements se déroulent. Des fumerolles de nuage émergent trois globes de ténèbres, Ils dérivent vers vous, planent de-ci et de-là, se déroulant et changeant pour prendre la forme de trois cavaliers aux longs capuchons noirs chevauchant des montures démoniaques. Des crânes grimaçants vous scrutent sous l'ombre de leurs manteaux et vous voyez vos propres yeux se refléter dans leurs orbites vides. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de

l'Écran Psychique, rendez-vous au [190](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [81](#).

266

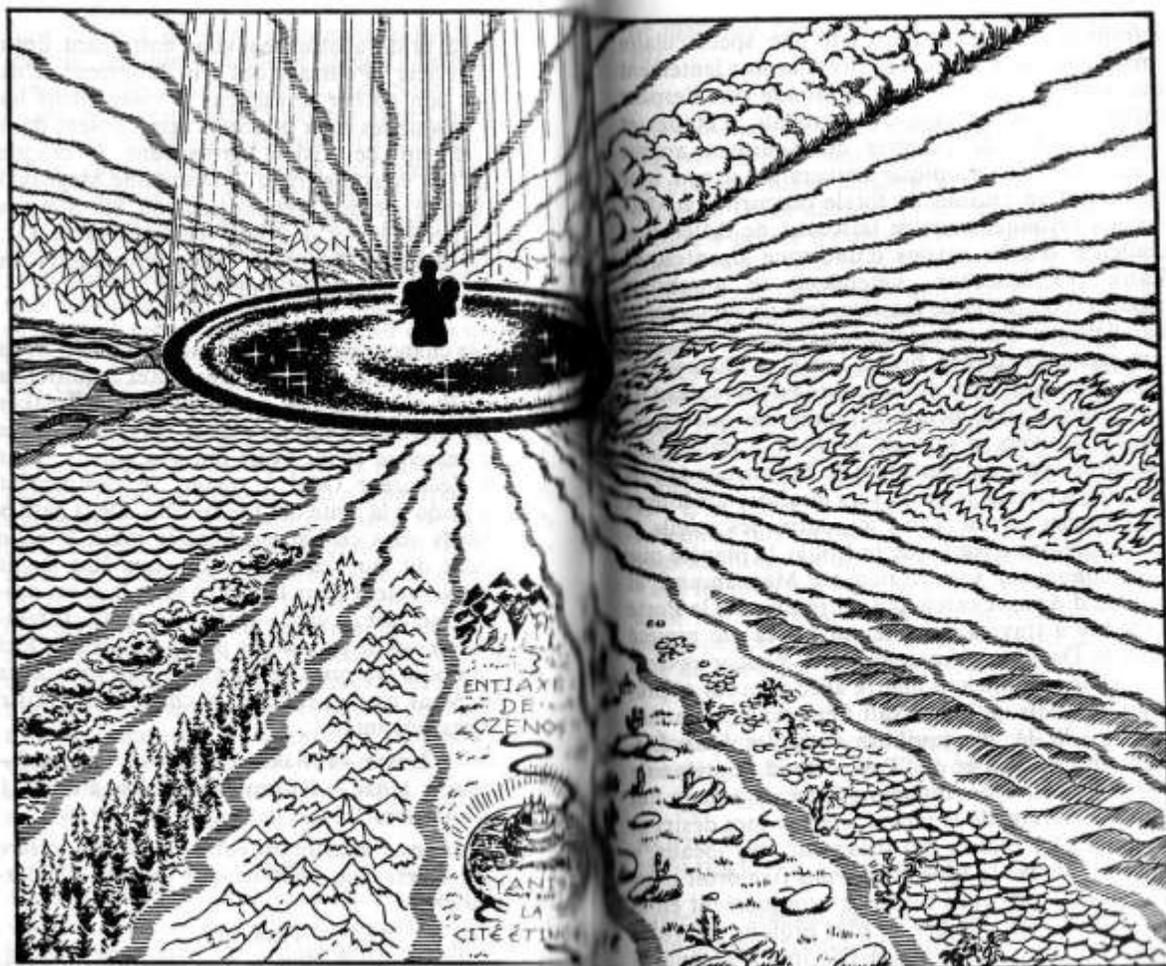
Arrachant les rênes des mains du cocher stupéfait, vous les tirez violemment sur la gauche, obligeant les Onipas à virer en évitant le pont. Mais votre manœuvre ne les a pas ralentis, et ils continuent de galoper à bride abattue en vous entraînant droit vers la rivière ! Poussant des cris de terreur, T'uk LT'ron et son cocher se cachent le visage dans les mains lorsque les eaux boueuses apparaissent dans votre champ de vision, grossissant à chaque Seconde ! Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [85](#). Si vous voulez tirer le levier de frein, rendez-vous au [332](#). Si vous préférez lâcher les rênes pour sauter en marche du char, rendez-vous au [299](#).

267

Que la chance vous accompagne, Aonien ! » vous dit Lorkon, comme vous vous apprêtez à quitter sa hutte. « Et n'oubliez pas, je marcherai sur Tolakos aussitôt que mes renforts seront arrivés. » Après l'avoir remercié et lui avoir fait vos adieux, vous suivez l'éclaireur Odel à travers le campement affairé jusqu'à la tente des fournitures. Deux gardes rébarbatifs vous en barrent l'entrée mais, lorsque Odel leur dit sur l'ordre de qui vous êtes là, ils écartent vivement leurs lances et vous laissent passer en se mettant au garde-à-vous. La tente est remplie d'armes et de provisions parmi lesquelles Odel vous propose de prendre tout ce dont vous avez besoin. Vous pouvez faire votre choix dans la liste des objets suivants :

' 1 Épée - 1 Lance - 1 Masse d'armes - 1 Poignard -6 Flèches - 1 Arc - 1 Carquois - 1 Sac à dos - 1 Bâton - 1 Sabre

N'oubliez pas d'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* tous les objets que vous désirez garder. Rendez-vous au [285](#).



268 « Ce que vous voyez devant vous est un

tableau de nos mondes. »

La lumière tourbillonnante se concentre progressivement sur l'immense miroir du sol et vous vous retrouvez bientôt entouré par une spectaculaire image cosmique. En son centre tournoie lentement une ombre, aussi noire et profonde que l'espace infini, comme lui peuplée de soleils, d'étoiles et des myriades de planètes qui tournent autour d'eux. Ce microscopique univers est à son tour entouré d'un anneau de totale obscurité, au-delà duquel rayonnent quatre faisceaux de différentes couleurs, tels les rayons d'une roue gigantesque. Entre ces faisceaux, s'étendent de nombreux espaces d'ombre et de lumière, les uns adjacents et parallèles, et d'autres isolés, mais tous reliés entre eux par une étrange brume, pâle et chatoyante. « Ce que vous voyez devant vous est un tableau de nos mondes, une peinture lumineuse qui représente l'Univers d'Aon et le Plan Parallèle du Daziarn, explique lentement le Spectateur tandis que son serviteur le porte vers le centre ténébreux du plancher miroir. C'est ici, parmi les soleils et les nébuleuses d'Aon, que se trouve la planète que vous connaissez sous le nom de Magnamund, et au-delà d'Aon, ce cercle obscur représente la Porte d'Ombre à travers laquelle vous avez été projeté dans le Daziarn. » Lentement, le Yoacor revient vers vous, portant son maître avec douceur et précaution tandis qu'il poursuit fièrement son monologue : « Et là, en équilibre entre les Flux Élémentaires du Feu et de l'Eau, s'étend l'Entiaxe de Czenos. C'est mon domaine, mon royaume. J'ai choisi d'y vivre, de le façonner selon mes désirs et de le peupler d'êtres qui incarnent mes idéaux. » Sur ces paroles, le Spectateur vous fixe droit dans les yeux et vous vous raidissez brusquement en le sentant soudain plonger au plus profond de votre esprit ! Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, rendez-vous au [174](#). Si vous **ne** maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [102](#).

269

Vous pivotez sur le côté, mais pas assez vite pour esquiver parfaitement le rapide projectile qui trace un profond sillon sanglant entre vos côtes avant d'aller se ficher dans un tronc derrière vous : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Étouffant un cri de douleur, vous vous laissez tomber sur les genoux et rampez aussi rapidement que vous le pouvez à travers la végétation, de peur qu'ils ne tirent à nouveau à l'endroit où vous êtes tombé. Vous ne vous arrêtez qu'un bref instant pour étancher le sang qui coule de votre blessure mais, à la seconde où vous alliez repartir, les éclaireurs jaillissent soudain des fourrés comme des diables et vous encerclent en braquant sur vous leurs armes prêtes à vous achever. L'un d'eux se penche sur vous et vous remet rudement sur vos pieds avant de vous ordonner de vous identifier ou de faire rapidement votre prière. Vous lui dites qui vous êtes, puis vous lui suggérez aussi calmement que possible de regarder dans la poche de votre tunique s'il veut s'assurer de la véracité de vos dires. Rendez-vous au [87](#).

270

Concentrant toute votre énergie sur les trois ombres qui s'approchent, vous vous préparez à leur livrer un mortel combat psychique.

RODEURS

D'OMBRE

HABILETÉ : 25

ENDURANCE : 40

Livrez ce combat mental en suivant la procédure d'un combat normal, si ce n'est que, dans cette circonstance, vous ne pouvez utiliser de points supplémentaires liés à la maîtrise des armes pour accroître votre total d'HABILETÉ initial. Cependant, vous pouvez ajouter 1 point supplémentaire à votre total d'HABILETÉ pour chaque Discipline que vous maîtrisez en plus des Trois premières. Par ailleurs, si vous possédez un Anneau Psychique, ou un Anneau de Cristal Gris, vous pouvez encore ajouter 3

points (par objet) à votre total d'HABiLETÉ. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [149](#).

271

Le lézard pousse un bâillement, exhibant un bec vicieusement recourbé et une impressionnante rangée de crocs effilés comme des poignards. Puis il émet une sorte de féroce hennissement, semblant savourer à l'avance la pensée de vous mettre en pièces et de vous dévorer à loisir. Si vous possédez un arc et désirez l'utiliser, rendez-vous au [322](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [31](#).

272

En atteignant la crypte, vous la trouvez envahie par d'abominables horreurs boursouflées en forme de crapauds, affublées de têtes énormes et d'une peau constellée de pustules visqueuses ! Elles se mettent à coasser et gronder avec appétit dès qu'elles perçoivent votre odeur. Si vous possédez une Graine de Feu et si vous voulez la lancer, rendez-vous au [2](#).

Si vous préférez dégainer une arme de poing pour affronter ces monstruosité, rendez-vous au [103](#). Si vous décidez de revenir en courant vers le Grand Sépulcre et d'affronter les trois créatures qui en barrent l'entrée, rendez-vous au [298](#).

273

Vous atteignez les chars à l'instant même où la première vague des Créatures du Chaos se lance à 1 assaut. Hurlant et grondant comme une meute de bêtes enragées, elles se battent sauvagement à coups de crocs, de griffes et de défenses jaunâtres, bavant d'excitation devant le spectacle de la mort ! Bondissant du dos d'un Onipa affolé, une horreur hurlante au corps rayé de bandes ocre plonge droit sur vous en ouvrant toute grande son immonde gueule écarlate. Bandant vos muscles en une fraction de seconde, vous êtes prêt à frapper avant qu'il ne soit sur vous.

AGTAH

ZÉBRÉ

HABILETÉ : 24

ENDURANCE : 35

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Étant donné la vitesse et la férocité de son attaque, vous ne pouvez prendre la fuite, ni utiliser un arc. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [201](#).

274

La rapidité et la détermination de votre attaque prennent votre adversaire par surprise. Avant qu'il n'ait pu recueillir les Pierres de la Sagesse pour les glisser dans un petit sac de velours suspendu à son ceinturon d'épée, vous lui décochez un coup qui l'oblige à battre vivement en retraite. A cet instant, vous sentez déferler dans votre corps une enivrante bouffée d'énergie causée par la proximité des Pierres de Nyxator dont vous n'êtes plus qu'à quelques centimètres. Mais cette merveilleuse sensation engourdit momentanément vos réflexes, vous empêchant d'anticiper la contre-attaque de votre ennemi. Faisant jaillir de son fourreau un long cimeterre à lame courbe, il bondit en avant et vous assène une furieuse rafale de coups à hauteur de la tête, vous contraignant à esquiver et reculer à votre tour pour éviter d'être instantanément décapité ! Il en profite pour ramasser prestement les Pierres de la Sagesse et les fait disparaître dans son sac avant de bondir en avant comme un gros chat pour continuer le combat.

GUERRIER

ÉCARLATE

HABILETÉ : 29

ENDURANCE : 38

Si vous faites chuter son total d'ENDURANCE à un niveau inférieur ou égal à 20 points, cessez immédiatement le combat et rendez-vous au [306](#). Si vous lui faites mordre la poussière avant que son total d'ENDURANCE ne chute au niveau de 20 points (c'est-à-dire si vous obtenez un « Tué sur le Coup » sur la *Table des Coups Portés*), rendez-vous au [123](#).

275

La base du monolithe est envahie d'herbes folles et de fleurs sauvages, ce qui tendrait à indiquer qu'il se dresse là depuis un temps considérable, et pourtant sa surface métallique ne porte aucun signe visible d'altération. Son sommet est surmonté d'une pointe transparente qui ressemble à une courte épée de verre. En plaçant votre oreille contre sa flèche lisse comme un miroir, vous pouvez entendre un léger bourdonnement. Ce son étrange semble provenir d'une grande profondeur sous terre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration et avez atteint au moins le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [283](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline ou si vous n'avez pas encore atteint le rang de Maîtrise Kaï requis, rendez-vous au [6](#).

276

Vous finissez par émerger des marécages et tombez rapidement sur un sentier traversant la forêt dans la direction que vous souhaitez. Vous suivez cette grossière piste forestière durant un nombre incalculable d'heures avant d'atteindre enfin la lisière de la Plaine de Guakor. Votre longue et pénible marche dans la forêt vous a mené au bord de l'épuisement et vous devez impérativement reprendre des forces en avalant dès maintenant 1 Repas, à moins de vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Estimant que vous êtes dans un trop grand état de fatigue pour entamer sur-le-champ la traversée de cette immense désertique, vous décidez de vous reposer ici et de ne vous remettre en route qu'après avoir récupéré tout le sommeil en retard que vous avez accumulé ces temps derniers. Dix heures plus tard, vous vous éveillez frais et dispos, prêt à entamer immédiatement l'étape suivante de votre long voyage vers Haagadar. Après avoir inspecté votre équipement et consulté votre carte, vous laissez la forêt derrière vous pour vous engager d'un bon pas sur l'immense plateau désolé qui s'étend à perte de vue devant vous. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [318](#). S'il est compris entre 3 et 9, rendez-vous au [202](#).

Vous parvenez entre vos dents serrées à faire comprendre à Odel de chercher dans votre sac la potion guérisseuse et de vous en vider le contenu dans la bouche. Odel s'exécute avec promptitude et en l'espace de quelques secondes, vos terribles crampes d'estomac s'évanouissent comme par enchantement, tandis que vos forces commencent à revenir à mesure que la potion neutralise les toxines mortelles répandues dans votre organisme. Essuyant d'un revers de manche la sueur dégoulinant de son front, Odel laisse échapper un profond soupir de soulagement. Les Mélédoriens ne disposent d'aucun antidote connu au poison de Khetu et, pendant un moment, il a bien cru que vous alliez mourir ! Si vous désirez récolter une poignée de ces mortelles Spores de Khetu, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets contenus dans votre Sac à Dos. Rendez-vous au [247](#).

Dégainant votre arme, vous vous dressez en position de combat, prêt à abattre quiconque oserait s'avancer à votre portée. Les chars s'immobilisent dans un long grincement de roues et une vingtaine de gardes Ookors bondissent de leurs plates-formes. Ils viennent vers vous au pas de course, brandissant leurs lances à pointes de verre devant eux. Arrivé à quelques pas de vous, leur chef vous fait signe de rengainer votre arme ou d'en subir les conséquences. Ignorant ses gestes avec dédain, vous vous apprêtez à l'attaquer. Mais, juste au moment de passer à l'action, vous voyez d'autres chariots émerger en nombre de la cité pour venir renforcer la première patrouille. La supériorité numérique de vos adversaires est désormais tellement écrasante que vous décidez, à contrecœur, de lever les bras et de laisser ces hommes singes vous emmener sous bonne escorte dans leur cité. Rendez-vous au [86](#).

Avec la grâce d'une panthère des neiges, vous vous écartez d'un souple balancement de la paroi et prenez appui des deux mains sur le rebord de la saillie, avant de vous hisser d'une vigoureuse traction pardessus l'obstacle. La suite de l'ascension vous semble en comparaison d'une facilité presque enfantine, et vous atteignez bientôt le sommet de l'escarpement pour vous retrouver au pied du haut portail orné d'un dragon. Là, deux portes cerclées de fer fixées dans la pierre donnent accès à la cité. Elles ne se trouvent pas gardées, et c'est donc inaperçu que vous les franchissez avant de vous enfoncer dans les rues dallées de la cité. Bien peu de citadins arpentent les artères obscures de Haagadar, et la cause en est évidente : l'atmosphère y est si lourdement chargée d'une horrible et pénétrante odeur de sel et de soufre que les rares quidams qu'il vous arrive de croiser marchent le visage dissimulé sous d'épais tampons et masques de tissu qu'ils pressent en permanence sur leurs nez et leurs bouches pour tenter d'échapper à la puanteur infernale. La rue sombre que vous suivez finit par déboucher sur une place centrale qui vous offre deux visions des plus encourageantes. La première est constituée d'un monolithe de pierre dressé au centre de la place et au sommet duquel est attaché un gigantesque oiseau noir... qui n'est autre que la monture du Guerrier Écarlate. Derrière lui, le second spectacle intéressant est un imposant monument qui s'élève en gradins vers le ciel : le Temple des Sandaï ! Coiffées de heaumes rouillés grossièrement modifiés pour que leurs mentonnières demeurent hermétiquement closes, deux créatures en armures montent la garde à l'entrée du temple. Vos sens vous indiquent avec certitude que la dernière Pierre de la Sagesse est là, quelque part à l'intérieur de ce temple, et vous sondez d'un œil fébrile chaque centimètre de sa façade dans l'espoir de découvrir une entrée non gardée. Le bâtiment ne comporte finalement aucune autre porte, mais un large conduit circulaire émerge comme une cheminée du toit de son dernier niveau. Si vous décidez de grimper jusqu'au sommet du temple pour tenter de vous y introduire par ce conduit de cheminée, rendez-vous au [217](#).



279 *Derrière le guerrier écarlate, le temple de Sandai s'élève vers le ciel.*

Si vous préférez vous masquer le visage et tenter d'entrer en bernant les gardes, rendez-vous au [38](#).

280

Devant votre mutisme, les géants à peau dorée se renfrognent et vous toisent d'un air méprisant. Tirant un Bâton d'Argent de son gilet en écailles de lézard, leur chef le braque d'un geste menaçant sur votre poitrine et répète lentement les mêmes paroles. Si vous possédez un Bâton d'Argent, rendez-vous au [39](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [67](#).

281

Le grand Zhenga s'approche avec une implacable majesté, propulsé à une vitesse prodigieuse par ses gigantesques ailes gris-vert. Les fumerolles qui s'échappent de sa gueule hérissée de crocs tranchants laissent sur son passage de longues traînées dans le ciel et ses yeux d'émeraude étincellent comme une paire de bijoux maléfiques. Il décrit un lent cercle au-dessus de vous afin de jauger sa proie avant de plonger pour tuer. Si vous possédez un arc et désirez l'utiliser, rendez-vous au [193](#). Si vous avez l'intention de dégainer une arme de poing et de vous préparer à défendre chèrement votre peau, rendez-vous au [62](#).

282

Courant sur les talons des deux Ookors, vous vous engagez sur le pont en vous pliant en deux pour bénéficier de l'abri du parapet contre d'éventuels tireurs embusqués. Arrivé au milieu de l'ouvrage, vous êtes soulagé de constater que les dégâts ne sont pas irréparables ; quiconque a perpétré ce sabotage ne voulait que retarder, pas détruire. T'uk T'ron fait signe à ses gardes de venir aider aux réparations mais, à peine se sont-ils éloignés des chars, qu'un hurlement terrifiant retentit dans les arbres tout proches. « Agtah ! » gémit T'uk T'ron d'une voix assourdie par la peur. « Créatures du Chaos ! » Un violent frisson vous parcourt l'échine lorsque vous les apercevez. Des hordes grouillantes de lourdes silhouettes atrocement contrefaites émergent d'un pas

traînant des bois de chaque côté de la route, convergeant vers les chars. Leur apparence n'est ni animale, ni humaine, mais consiste en une abominable fusion des deux. Seuls deux cochers sont restés avec les attelages d'Onipas, et T'uk T'ron saisit immédiatement le danger. Il ordonne à ses gardes de courir protéger les chars et s'élançe à leur tête, brandissant bien haut son épée de cristal. Si vous voulez suivre T'uk T'ron pour l'aider à défendre les chars, rendez-vous au [273](#). Si vous décidez de rester au milieu du pont pour tenter de le réparer, rendez-vous au [176](#). Si vous préférez abandonner les Ookors à leur sort et vous enfuir en franchissant le pont à pied, rendez-vous au [10](#).

283

Vos puissants pouvoirs Kaiï détectent une probabilité d'embuscade. Un groupe de créatures hostiles approche en ce moment même du hallier, attiré par le son d'une alarme, inaudible aux oreilles humaines, que vous avez déclenchée en touchant le monolithe. Si vous voulez fuir ces créatures, rendez-vous au [135](#). Si vous décidez de rester où vous êtes pour les affronter, rendez-vous au [343](#).

284

Vous visez calmement la gueule béante de la créature tandis qu'elle plonge droit sur vous pour attaquer. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez au chiffre obtenu tous les points d'HABILETÉ supplémentaires dont vous pouvez bénéficier. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [220](#). S'il est compris entre 5 et 8, rendez-vous au [127](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [21](#).

285

Odel regarnit de carreaux un carquois qu'il porte à la hanche et vérifie que l'arbalète sanglée autour de son avant-bras fonctionne parfaitement. Satisfait de son examen, il replie sa redoutable petite arme montée sur charnières, puis glisse une paire de poignards de lancer dans les tiges de ses bottes. « Êtes-vous

prêt?» demande-t-il comme vous achevez d'ajuster votre équipement. «Oui, répondez-vous avec assurance. Allons-y ! » Vous quittez le campement en vous laissant glisser par-dessus le mur d'enceinte, et vous vous fondez rapidement comme des ombres dans l'épaisse forêt qui s'étend tout autour. Les troncs géants entre lesquels vous progressez sont surmontés d'une voûte de feuillage si dense qu'il intercepte l'essentiel de la lumière et plonge le sol de la forêt dans un crépuscule perpétuel. Un moelleux tapis de mousse étouffe chacun de vos pas, et vous remarquez que la seule forme de végétation qui pousse en abondance au niveau du sol est constituée d'épaisses touffes de lichen pourpre, parsemées de petites pousses orange d'environ un centimètre de haut. Si vous maîtrisez In Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [36](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [163](#).

286

Votre flèche pénètre droit dans l'œil globuleux de la créature, le faisant éclater comme un œuf cassé, et achève sa course en s'enfonçant profondément dans son cerveau, provoquant une mort instantanée qui lui épargne les souffrances de sa terrible blessure. Rendez-vous au [245](#).

287

Malgré son habile tentative d'esquive, votre flèche transperce sa cotte de mailles et s'enfonce profondément entre ses côtes. Il pousse un hurlement de douleur mêlé de surprise avant d'arracher sauvagement le trait offensant de son corps et de le rejeter vers vous d'un geste méprisant. Son courage est réellement impressionnant, et vous devez reconnaître malgré vous qu'il force votre admiration, mais vous ne lui en avez pas moins infligé une blessure des plus sévères ! En le voyant glisser fiévreusement les Pierres de la Sagesse dans un petit sac de velours suspendu à son ceinturon d'épée, vous rejetez vivement votre arc sur l'épaule et dégainez une arme de poing en vous

précipitant en avant pour l'empêcher coûte que coûte de s'enfuir. Rendez-vous au [206](#).

288

« C'est la cruauté du Maître du Chaos qui m'afflige ainsi, dit-elle dans un murmure, comme si elle craignait qu'on ne l'entende. Avant sa venue, la Plaine de Guakor était gouvernée par un noble et valeureux guerrier du nom de Sinay, dont le seul défaut, disait-on, était un excès d'orgueil. Il m'aimait et voulait l'union de nos royaumes mais, hélas, c'était un amour non partagé ; la réunion de Guakor et de Vhozada ne devait jamais se réaliser. Pour conquérir mon amour et restaurer son orgueil blessé, Sinay conclut un marché avec le Maître du Chaos, car conformément à la nature paradoxale de ce dieu, il est obligé d'accorder son aide à ceux qui peuvent oser la lui demander. Le Maître du Chaos lança un sortilège afin de m'enchanter et le vœu de Sinay fut exaucé : je devins amoureuse de .lui. Mais les marchés du Maître du Chaos sont en accord avec sa nature : ils sont cruels et versatiles. Au jour de nos noces, il apparut et exigea que Sinay paie sa dette en lui cédant la moitié de son royaume. Il essuya un refus, et par vengeance il m'emprisonna dans cette tour et fit subir à Sinay une telle mutation physique qu'il s'enfuit de Guakor pour cacher sa honte. » « Et savez-vous ce qu'il est advenu de lui ? » demandez-vous. « Oui, répond-elle tristement. Il gouverne un nouveau royaume. Il a retrouvé son pouvoir, mais son corps demeure pour toujours un cruel rappel de son pacte avec le Maître du Chaos. C'est lui qui t'a envoyé à moi. C'est le Spectateur de Yanis. » Rendez-vous au [345](#).

289

Vous voyez avec soulagement le cadavre de la créature disparaître dans la rivière dans une grande gerbe d'eau, puis vous reportez aussitôt votre attention sur la bataille qui fait maintenant rage autour des chars. La situation semble désespérée : lutte ni farouchement pour tenir leur position et empêcha l'ennemi de déferler à travers le pont, T'uk T'ron cl sa

poignée de gardes ne sauraient longtemps se maintenir contre les hordes de monstres qui les pressent sauvagement de toutes parts. Vous voyez le petit capitaine Ookor expédier d'un coup magistral une énorme horreur porcine, puis se mettre à courir vers vous en agitant son épée et en criant quelque chose que vous ne parvenez pas à entendre clairement. Si vous voulez savoir ce que T'uk T'ron veut vous dire, rendez-vous au [254](#). Si vous décidez d'abandonner l'Ookor et ses gardes pour vous enfuir en traversant le pont rendez-vous au [10](#).

290

Les silhouettes spectrales ont les visages de tous les ennemis dont vous avez pris la vie au cours de votre existence aventureuse. Ils grimacent et se tordent affreusement sous votre regard en vous fixant de leurs yeux vides dévorés de flammes d'un bleu de glace. Puisant frénétiquement dans toutes vos réserves d'énergie psychique, vous parvenez finalement à protéger votre esprit du terrible choc de cette confrontation de cauchemar. Rendez-vous au [175](#).

291

Vous concentrez tout votre Pouvoir Kaï sur le Spectateur et tentez de découvrir si ses intentions sont bonnes ou maléfiques. Vous percevez en lui d'immenses pouvoirs, tant physiques que psychiques, qui irradient de son corps comme les rayons d'un astre invisible. Vous vous concentrez puissamment sur ce pouvoir, mais tout ce que vous parvenez à découvrir, c'est qu'il est capable de l'utiliser autant pour le bien que pour le mal. Rendez-vous au [152](#).

292

Tandis que vous poursuivez votre route le long de cette piste, la présence des étranges arbres vous rend profondément mal à l'aise, et cela d'autant plus qu'ils sont totalement pétrifiés et immobiles. Vous arrivez bientôt dans une clairière où l'orifice béant d'un large puits obscur a localement englouti le sentier.

Intrigué, vous vous penchez dans les ténèbres du trou quand vous entendez, montant de ses lointaines profondeurs, l'écho d'un faible cri plaintif. Si vous voulez crier en réponse dans le puits, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez quitter cet endroit, rendez-vous au [138](#).

293

Un flot d'énergie psychique déferle soudain dans votre esprit. Il balaie vos pensées, cherchant à détecter des preuves d'intentions hostiles. Vous mobilisez vos propres forces mentales pour lutter contre cette intrusion, et la vague intrusive reflue rapidement, mais elle vous laisse tremblant sous la violence du choc psychique : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [314](#).

294

Vous pressez le pas vers les bois qui bordent la vallée, espérant que les arbres suffiront à vous dissimuler aux yeux vigilants des sentinelles lorsque vous escaladerez le mur d'enceinte de la cité. Mais votre présence a d'ores et déjà été remarquée par un guetteur posté dans les hauteurs de la tour grise, qui a aperçu votre silhouette sur le sommet de la colline... Cinq chars de guerre, tirés par d'effrayants quadrupèdes qui semblent ne posséder qu'un lointain lien de parenté avec le cheval, jaillissent en trombe hors de la cité et foncent droit sur vous en martelant la prairie dans un bruit de tonnerre. Votre première réaction est de courir vers la forêt mais, en voyant à quelle allure terrifiante ces chars se déplacent, vous comprenez que vous n'avez pas une chance d'atteindre les arbres avant qu'ils ne vous rattrapent. Leurs occupants se mettent à hululer de joie lorsque, arrivant sur vous, les chars se dispersent pour vous encercler. Si vous possédez un arc et désirez l'utiliser, rendez-vous au [46](#). Si vous voulez dégainer une arme de poing pour vous préparer à vous défendre, rendez-vous au [278](#). Si vous décidez de lever les bras en l'air en signe de reddition, rendez-vous au [94](#).



294 *Cinq chars de guerre jaillissent en trombe hors de la cité et foncent droit sur vous.*

295

Votre maîtrise Kai vous épargne de finir votre existence dans l'estomac de ce Léopard de Guakor géant. Après avoir poussé un dernier grondement menaçant, il se résigne à vous tourner le dos pour battre en retraite vers l'abri de sa tanière parmi les rochers. Rendez-vous au [265](#).

296

Sans un bruit, vous faites glisser votre arc de votre épaule et encochez une flèche. La créature est toute proche : vous pouvez sentir qu'elle s'apprête à passer à l'attaque. Alors, avec la vitesse et l'agilité sans égales d'un seigneur Kai, vous pivotez sur vous-même et faites chanter la corde de votre arc, décochant votre trait sur une cible invisible cachée sous le pont. Un glapissement aigu de douleur et de stupéfaction récompense instantanément votre tir, et vous avez tout juste le temps de saisir la vision fugitive d'une créature contrefaite et velue s'abîmant dans la rivière, votre flèche enfoncée jusqu'à l'empennage dans le front. Rendez-vous au [289](#).

297

Les vents torrides balaient le paysage désolé avec une férocité croissante, vous obligeant à protéger vos yeux des cinglantes et douloureuses bourrasques de sable qu'ils soulèvent. La nécessité de trouver un abri devient pour vous une priorité absolue lorsque vous commencez à comprendre que ces vents furieux ne sont que le prélude d'une formidable tempête ! Rester dans ces conditions au beau milieu de cet immense espace découvert pourrait se révéler une erreur fatale. Scrutant les environs entre vos doigts, vous essayez de trouver un endroit où vous abriter. Sur votre gauche, A moyenne distance, vous pouvez apercevoir ce qui semble être un monticule de rochers volcaniques, tandis que sur la droite, mais nettement plus loin, vous remarquez une étroite crevasse courant sous le vent. Si vous voulez vous abriter derrière

le monticule de pierres, rendez-vous au [212](#). Si vous décidez de chercher refuge dans la crevasse, rendez-vous au [89](#).

298

Les trois abominables créatures se mettent à mugir et gronder furieusement lorsque vos premiers coups se fraient un chemin sanglant entre les lourdes plaques de leurs grossières armures, et elles ripostent aussitôt en vous fouettant rageusement de leurs longs tentacules purulents. Leurs coups sont maladroits et manquent le plus souvent leur cible, mais chaque fois qu'un de leurs longs membres caoutchouteux parvient à atteindre votre corps, il y laisse un douloureux sillon sanglant.

OCTAGTAH

HABILETÉ: 12

ENDURANCE : 43

A moins de maîtriser la Discipline Magnakaï de la Science Médicale et d'avoir atteint au moins le rang de Maître Mentor, vous devez retrancher de votre total 2 points d'ENDURANCE supplémentaires pour chaque point perdu au cours de ce combat, en raison du poison que diffusent les tentacules de ces monstres. Vous pouvez fuir ce combat à tout moment en détalant vers la Tombe de Baylon : rendez-vous dans ce cas au [166](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [133](#).

299

Sautant de la plate-forme, vous heurtez la berge avec une violence qui vous coupe le souffle avant de dévaler sa pente en roulant. Vous êtes tombé sur un sol meuble, mais la berge est parsemée de nombreux galets et rochers que vous ne pouvez tous éviter dans votre chute. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, déduisez 2 points du nombre que vous avez tiré. Si votre résultat est inférieur ou égal à 3, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. S'il est compris entre 4 et 6, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. S'il est compris entre 7 et 9, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. N'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure* avant de vous rendre au [165](#).

300

« Je dois fouiller cette tombe », dites-vous en regardant fixement la porte colossale qui domine la masse gris bleuté de la façade sculptée du Grand Sépulcre. Odel prend un air sombre et se met à lancer des coups d'œil nerveux sur le brouillard qui vous entoure. « Je n'ai pas le droit d'y entrer, dit-il d'un ton catégorique. Je ne suis pas du sang du clan. Si vous décidez de franchir cette porte, vous devrez le faire seul. » Vous sentez que rien ne pourra convaincre Odel de transgresser sa loi clanique. mais vous êtes soucieux de ne pas perdre un guide d'une telle valeur. « Dans ce cas, pourrez-vous s m'attendre ici pendant que je pénétrerai dans le Grand Sépulcre ? » lui demandez-vous en espérant vivement qu'il accepte. Il réfléchit un moment en silence, la mine toujours aussi sombre. « Oui, finit-il par dire sans enthousiasme. Mais faites vite, Les créatures du Chaos sont toutes proches. Je peux le sentir dans mon sang ! » Vous échangez un sourire crispé, puis, fendant le brouillard opaque qui vous monte aux genoux, vous vous élancez vers la grande porte du Sépulcre. Rendez-vous au [131](#).

301

L'espace qui entoure le monolithe est désert mais, en un instant, les créatures simiesques jaillissent de l'ombre des arbres et vous encerclent. L'une d'entre elles vous regarde en face en émettant pendant quelques secondes un étrange gazouillis, puis plisse les yeux et lance de petits hochements de tête, comme si elle attendait que vous lui répondiez. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration et si vous avez atteint le rang de Maître Éminent, ou si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [309](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [108](#).

302

A l'instant où votre lame fend en deux l'énorme cœur noir du Maître du Chaos, il laisse échapper un terrifiant hurlement surnaturel, assez puissant pour réveiller une armée de morts, puis il s'effondre comme une masse en faisant trembler le sol sous son poids gigantesque. Son corps monstrueux se raidit, et sa peau se crispe dans un long frémissement tandis que ses détails se fondent dans un étrange miroitement. Puis, soudain, sa masse entière commence à s'estomper et disparaît en quelques secondes, ne laissant d'autre trace de sa néfaste existence que la lourde puanteur réminiscente de son immonde sang vicié... Rendez-vous au [144](#).

303

Vous vous dégagez d'un brusque bond en arrière et roulez sous un char pour échapper aux assauts forcenés du Chef de Meute. Mais le monstre, ivre de sang, est déterminé à vous mettre en pièces et il se jette sauvagement sur vos jambes en poussant un hurlement terrifiant. Esquivant sagement son attaque aveugle, vous émergez de l'autre côté du char et bondissez instantanément sur vos pieds en faisant volte-face, prêt à abattre votre arme sur votre poursuivant dès qu'il apparaîtra. Grondant féroce, son immonde face verdâtre surgit brusquement près de la roue. Un dernier éclair de folie meurtrière passe dans ses yeux rouges, un infime instant avant que vous ne fendiez proprement en deux sa tête squameuse d'un coup aussi foudroyant que précis. Rendez-vous au [254](#).

304

Vos foudroyants réflexes vous sauvent la vie : le dard mortel passe en sifflant à quelques centimètres de votre tête avant de s'enfoncer derrière vous dans le sol meuble de la forêt. Instantanément, Odel pivote sur les talons et pointe son bras tendu vers la voûte feuillue des arbres. Dans un bruit sec et métallique, la fine corde d'acier de son arbalète se détend et

projette un carreau droit dans l'abdomen écailleux d'un franc-tireur Agtah perché vingt mètres plus haut dans les branches. Poussant un cri perçant, la créature tombe comme une pierre et s'écrase au sol dans un écoeurant craquement d'os brisés. Après avoir félicité votre guide pour sa remarquable adresse, vous allez avec lui fouiller le cadavre du tireur embusqué. Rendez-vous au [178](#).

305

Votre haut niveau de Maîtrise Kaï vous permet de comprendre l'étrange langage que ces êtres utilisent. Ils veulent savoir ce que vous faites sur leur territoire de chasse et comment vous avez pu arriver là, seul et sans moyen de transport. Vous sentez qu'ils ne vous parlent pas dans leur langue natale, mais utilisent un langage qu'ils pensent être le vôtre. Si vous voulez leur expliquer que vous venez du Magnamund et que vous êtes arrivé ici en tombant à travers une Porte d'Ombre, rendez-vous au [156](#). Si vous décidez d'ignorer leurs questions et de garder le silence, rendez-vous au [132](#).

306

A bout de souffle, perdant son sang, le guerrier trouve la force d'échapper à la précision meurtrière de vos coups en s'agrippant d'un bond à son échelle de corde. Levant la tête, il crie aussitôt un ordre et le gigantesque oiseau noir prend son envol, le soulevant du toit. Envahi par une bouffée de panique, vous faites un bond désespéré et, tendu comme un arc, frappez le sac de velours suspendu à son ceinturon. Il tente de parer votre attaque, mais sa position précaire rend son geste maladroit. Votre arme atteint sa cible, éventrant le sac et entaillant profondément le dos de ses mains gantées. Poussant un sourd grognement de douleur, il lâche son cimenterre et l'une des deux Pierres de la Sagesse s'échappe du sac et tombe dans l'allée funéraire en contrebas pour s'immobiliser près du portail du Sépulcre. Cependant, il parvient de justesse à rattraper la seconde Pierre de Nyxator et, jurant de dépit, vous le regardez avec impuissance s'élever au-

dessus de la cime des arbres et s'éloigner rapidement dans le froid ciel gris. Rendez-vous au [237](#).

307

Les cartes que vous avez tirées s'ornent de symboles variés et colorés. Le premier représente un lit, le second un jeune enfant Ookor, et le troisième une épée. La vieille diseuse de bonne aventure promène ses doigts crochus autour des cartes en décrivant des signes mystérieux. Elle ne cesse, en même temps, de murmurer dans sa barbe, contraignant T'uk T'ron à interrompre son repas pour vous offrir ses talents de traducteur. « Elle dire, un jour vous rêver de quand vous être jeune. Dans rêve, beaucoup choses devient clair pour vous. Rêve est bon, très bon ! Il aide vous devenir plus fort et vaincre ennemis. » Rendez-vous au [96](#).

308

Votre parfaite imitation de leur dialecte et de leurs manières suffit à convaincre les gardes que vous êtes un des favoris dévolus au service du Maître de la Cité. Ils s'écartent lentement pour vous laisser passer, ricanant sous cape comme des garnements sournois tandis que vous franchissez le portail du temple. Jetant un coup d'œil par-dessus votre épaule, vous voyez l'un d'eux passer d'un geste évocateur son index tendu au travers de sa gorge, provoquant la grasse hilarité de son compère. Rendez vous au [195](#).

309

Votre Maîtrise Kaiï vous permet de comprendre sans trop de difficulté le curieux langage qu'ut i lisent ces créatures. Celui qui a parlé s'est présenté sous le nom de L'yan-K'rill, ancien du peuple Ookor. Il vous a ensuite demandé si vous veniez d'un endroit nommé Méléodor et, d'après le ton de sa voix, vous avez la nette impression qu'il espère que vous lui répondiez : Oui. Si vous voulez lui répondre oui, rendez-vous au [194](#). Si vous voulez

lui répondre non, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez ne rien dire du tout, rendez-vous au [108](#).

310

Vous plongez désespérément dans la poussière pour échapper à la gerbe de feu qui jaillit de la gueule du monstre mais, hélas, pas assez vite pour épargner d'atroces brûlures à vos pieds et vos jambes : vous perdez 7 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à vos blessures, rendez-vous au [329](#).

311

Vous sentez que Serocca est emprisonnée dans une cage d'énergie psychique qui entoure ses appartements et lui interdit d'en franchir le seuil. Ce champ de force est d'une puissance prodigieuse et il a été conçu et réglé de façon à ne réagir qu'au seul contact de ses ondes cérébrales. Vous ne courez aucun risque à pénétrer dans sa chambre mais, si jamais elle s'avisait de franchir ce mur invisible, elle provoquerait une décharge d'énergie suffisante pour l'annihiler en même temps que la cité entière de Thas ! Rendez-vous au [58](#).

312

Des vagues de pure énergie psychique irradient depuis la sphère dorée, planant immobiles au-dessus de la tour. Vos pouvoirs mentaux hautement développés vous permettent de capter cette énergie **et** de l'utiliser pour regagner des points d'ENDURANCE perdus. Utilisez la *Table de Hasard* (En cette occasion, 0= 10). Le nombre que vous avez tiré vous indique le nombre de points d'ENDURANCE que vous devez rajouter à votre total en cours. Après avoir modifié en conséquence votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [106](#).

313

La surface accidentée du sol est criblée d'innombrables fentes et entonnoirs qui entravent votre pénible progression. A moins d'avoir complété le Cercle de Solaris, ils vous occasionnent des blessures aux jambes qui vous coûtent 3 points d'ENDURANCE. Finalement, l'étroite fissure commence à s'élargir et, vos yeux s'accoutumant progressivement à l'obscurité, vous parvenez à deviner qu'une petite caverne s'étend devant vous. A cet instant précis, un tumulte assourdissant envahit soudain la crevasse et le sol se met à vibrer et se soulève sous vos pieds. Dans les secondes qui suivent, vous perdez brutalement l'équilibre et tombez à la renverse sous la violente poussée d'un tourbillon de poussières et de débris rocheux brusquement aspirés hors de la caverne par l'énorme trombe qui déchaîne maintenant sa furie exactement à la verticale de son ouverture. La tourmente s'apaise toutefois rapidement à l'intérieur de la grotte mais, alors que vous vous relevez, vous réalisez soudain que vous n'y êtes pas seul ! Rendez-vous au [161](#).

314

D'un geste de la main, Lorkon Cœuracier congédie les éclaireurs et vous restez seul avec lui. « Ainsi, vous êtes l'Aonien pour lequel Maîtresse Serocca voulait me faire différer la guerre contre le Chaos », dit-il sur un ton légèrement sardonique en tendant la main vers un flacon de vin rouge comme du rubis. Il remplit deux coupes de cristal et vous en offre une avant de s'exclamer en levant bien haut son verre : « Buvons au succès de votre chasse au trésor ! » « Et à votre triomphe sur les forces du Chaos ! » ajoutez-vous avec diplomatie. Il sourit en buvant le breuvage amer et, reposant vos verres, vous vous observez mutuellement avec la même prudente curiosité. Il a un visage jeune aux pommettes saillantes, des mâchoires étroites et un nez, fin, aristocratiquement ciselé. Sa chevelure argentée forme une masse de fils soyeux jaillissant en cascade des rebords de son heaume chamarré de forme conique pour se déployer sur la cape vermillon qui recouvre ses larges épaules. Mais ce sont surtout

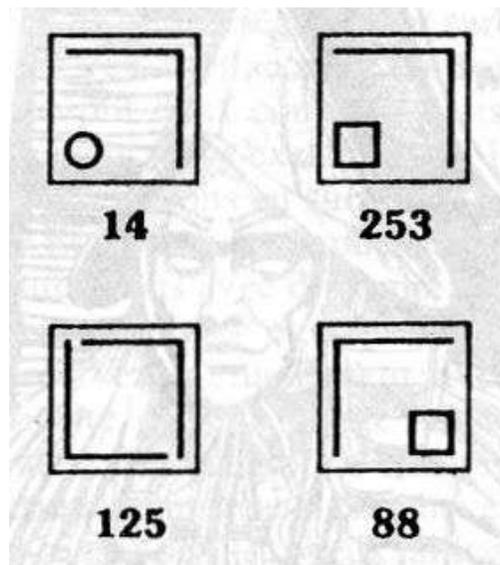


314 « Buwons au succès de votre chasse au trésor ! », s'exclame Lorkon Cœurdaicier.

ses yeux qui vous fascinent, car ils sont emplis d'un profond savoir et d'une ancienne sagesse. Vous lui exposez en détail les divers événements qui vous ont amené jusque dans la Forêt du Nahgoth pour chercher son aide, et il vous décrit en retour les dangers que vous pourrez rencontrer à Tolakos. Rendez-vous au [80](#).

315

Ci-dessous sont exposés quatre groupes de symboles. L'un d'eux, une fois inscrit sur le panneau vierge, complétera le code d'ouverture et fera jouer la serrure verrouillant la Tombe de Baylon. Étudiez ces symboles avec soin et comparez-les avec ceux qui vous sont présentés dans l'illustration accompagnant le paragraphe [166](#). Lorsque vous penserez avoir trouvé le bon groupe de symboles, rendez-vous au paragraphe indiqué directement au-dessous (voir illustration).



[14](#) [88](#) [125](#) [253](#)

316

Soudainement, deux énormes pattes velues et griffues vous agrippent les jambes par-derrière et vous tirent violemment vers la rivière à travers la brèche du pont. Vous vous balancez dans le vide, suspendu d'une main à la poutre pendant que l'autre tente désespérément de dégainer une arme. Votre assaillant, une gigantesque bête difforme couverte d'une puante fourrure brune rayée de noir, donne frénétiquement de furieux coups de tête en avant pour tenter de planter ses crocs tranchants dans vos cuisses. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, ajoutez 3 points au nombre que vous avez tiré. Si le résultat est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [128](#). S'il est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [214](#).

317

Vous êtes brutalement tiré de votre sommeil par une main vigoureuse vous secouant sans ménagement l'épaule. « Le Spectateur sollicite votre présence », annonce le chef Yoacor en s'écartant du divan et en vous faisant signe de vous lever. « Vous devez me suivre. » Entouré d'une escorte de six gardes, vous quittez à sa suite la tour de guet, traversez une cour pavée d'acier poli, et pénétrez dans la vaste salle d'entrée de la citadelle de cristal. Là, vous découvrez avec émerveillement un splendide et majestueux escalier en spirale, taillé dans la masse immense d'un minéral bleu ciel dont l'aspect vous est inconnu, qui forme l'axe central du vertigineux édifice. Les marches s'élèvent jusqu'à son toit garni de tourelles où se trouvent les appartements du Spectateur. Les Yoacors gravissent l'interminable escalier avec une aisance déconcertante, vous obligeant à peiner douloureusement pour parvenir à suivre leur rythme. Vous comptez plus de 300 marches avant de déboucher enfin dans une vaste antichambre silencieuse dont un des murs entier est occupé par une massive porte d'ébène incrustée d'or. Le chef de votre escorte fait tinter une cloche et, tandis que vous retenez votre souffle en attendant que l'énorme porte s'ouvre, vous essayez

d'imaginer à quoi peut ressembler le Spectateur. Vous songez à un puissant roi guerrier Yoacor, grand, fort et pourvu d'une sagesse et d'une intelligence dépassant le jugement des simples mortels. Cette image vous met en confiance et vous remplit d'optimisme, car un tel être saura certainement vous aider dans votre quête. Mais lorsque la porte noire pivote enfin sur ses gonds, la vision de celui qui vous apparaît anéantit brutalement vos espoirs et vous bouleverse jusqu'aux tréfonds de votre âme ! Rendez-vous au [93](#).

318

Un vaste océan de poussière s'étale devant VOUS jusqu'aux limites de l'horizon nuageux. Il offre un paysage lugubre, d'une obsédante monotonie, celui d'une plaine jadis riche et fertile anéantie par in malédiction du Chaos. Son triste spectacle instille en vous un angoissant sentiment de crainte et d'incertitude qui ne fait que s'accroître à mesure que vous franchissez péniblement chaque interminable kilomètre, de tas de rochers en bouquet d'arbustes desséchés, et d'arbustes rabougris en amas de cailloux, car ce sont là les seuls points de repère qui jalonnent cette immensité désolée. Vous vous efforcez de lutter contre le désespoir qui vous envahit, puisant des forces dans votre serment d'accomplir la Quête du Magnakaï. Car vous savez que le Sommerlund connaîtra le même terrible destin que le Guakor si vous échouez à retrouver la dernière Pierre de la Sagesse et si vous ne parvenez pas à regagner le Magnamund pour abattre le Seigneur des Ténèbres Gnaag. C'est au cours de la seconde halte que vous observez pour prendre un peu de repos que vous percevez soudain un bruit dans le silence du désert. Il vient d'un groupe de hauts rochers situés à quelques dizaines de mètres sur votre gauche. Vous bondissez sur vos pieds et dégainez vivement une arme en voyant un reptile gigantesque mais émacié, aussi gris que la poussière du sol, émerger d'entre eux pour se diriger lentement et furtivement vers vous. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [109](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [227](#).

319

Soudain, une terrifiante clameur, semblable au hurlement d'une meute de loups enragés, retentit sous es arbres bordant le pont de chaque côté, et des hordes grondantes de lourdes silhouettes tordues et contrefaites émergent en claudiquant de l'ombre. Leur apparence n'est ni humaine, ni animale, mais semble résulter d'une abominable fusion des deux espèces. « Agtah ! » murmurent en tremblant de peur les gardes Ookors tandis que les monstruosité se ruent sur les chars. Une horreur innommable dont la tête de molosse est affublée de deux énormes gueules se fraie à coups de griffes un chemin jusqu'à la plate-forme de votre char et plonge sauvagement sur vos jambes dépourvues de protection.

AGTAH

HABILETÉ: 21

ENDURANCE: 31

Cette abomination est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). La foudroyante rapidité de son attaque implique que vous réduisiez de 3 points votre total d'HABILETE pendant la durée des deux premiers Assauts (sauf si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse). Si vous sortez victorieux de ce combat, rendez-vous au [201](#).

320

Débloquant fiévreusement un levier de fermeture, vous tirez de tout votre poids sur la trappe ronde qui s'ouvre en grinçant sur ses gonds, déversant un flot de lumière grise sur votre tête et vos épaules. Tremblant d'impatience et d'espoir, vous agrippez fermement les rebords de l'orifice et commencez à vous hisser sur le toit à la force des bras. Mais, à cet instant, une vaste ombre noire accompagnée d'une brusque rafale de vent froid s'étend sur vous, vous faisant tressaillir et retomber en arrière sur les marches. En vous relevant, vous entendez au-dehors un craquement assourdissant, semblable à un violent coup de tonnerre et, aussitôt après, un atroce hurlement d'agonie résonne à travers la forêt. Un mélange d'effroi et de fureur embrase vos

sens lorsque vous réalisez que vous venez d'entendre le dernier cri d'Odel, votre guide ! Écumant de rage, vous bondissez vers le portail et vous vous hissez d'un même mouvement sur le toit, où vous attendent les Pierres de la Sagesse, et un ennemi inattendu. Rendez-vous au [200](#).

321

Vous criez à T'uk T'ron que vous sentez un danger en avant, mais il est occupé à refixer un râtelier de lances que les cahots de la route ont arraché de son logement et, trop absorbé par sa tâche, il n'entend pas votre avertissement. Vous approchez maintenant du pont à grande vitesse et le cocher ne manifeste pas l'intention de réduire l'allure. Si vous voulez empoigner les rênes pour obliger vos Onipas A éviter le pont, rendez-vous au [266](#). Si vous voulez tirer le levier de frein, rendez-vous au [33](#). Si vous décidez de secouer T'uk T'ron par l'épaule et de lui répéter votre avertissement, rendez-vous au [137](#).

322

Encochant prestement une flèche, vous ajustez soigneusement un des yeux de la créature. Mais elle perçoit instinctivement le danger et se met à balancer furieusement sa lourde tête d'un bord sur l'autre pour gêner votre tir. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science des Armes et possédez la Maîtrise de l'Arc, assurez-vous d'ajouter au nombre obtenu le nombre approprié de points supplémentaires qui vous reviennent. Si le résultat est inférieur ou égal à 8, rendez-vous au [105](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [286](#).

323

Alors que vous vous éloignez du sarcophage, vous percevez des bruits de bataille étouffés provenant de l'extérieur. Vous remontez le corridor d'entrée en courant et collez votre oreille contre la pierre froide de la lourde porte : les bruits deviennent plus distincts. Le tintement des épées et la clameur guerrière de voix Mélédorienne excite soudain votre curiosité, vous poussant à escalader l'escalier menant au toit afin de voir exactement ce qui se passe. Rendez-vous au [27](#).

324

La douleur et la nausée commencent à s'estomper, mais ils sont remplacés par un terrifiant engourdissement qui glace vos membres et leur ôte toute vigueur. Le visage d'Odel et la sombre voûte de la forêt se mettent à tourner et deviennent flous à mesure que le poison mortel paralyse inexorablement votre cœur. Vous glissez bientôt sans souffrance dans l'obscurité éternelle de la mort. Votre vie et votre quête s'achèvent ici.

325

Votre pouvoir Kaï vous permet de comprendre sans trop de difficulté leur curieux langage. Ils veulent savoir votre nom et la raison pour laquelle vous voulez entrer dans la cité de Thas, et ils vous préviennent qu'ils vont appeler la garde de la cité et vous faire arrêter si vous refusez de leur donner ces informations. Vous leur dites que vous venez de la part du Spectateur de Yanis et que vous cherchez celle que l'on nomme Serocca. Dès qu'ils entendent ce nom, les deux gardes font rouvrir la porte. Les lourds battants de pierre grise pivotent bientôt vers l'arrière et ils vous invitent à entrer. Comme vous franchissez le portail de la cité, une douzaine de-leurs semblables se pressent autour de vous, pépissant et gazouillant avec excitation. « Vous venir, vous dit l'un des gardes en vous désignant la tour. Nous escorter vous chez Serocca. » Rendez-vous au [86](#).

326

Votre flèche le frappe sur le côté du cou et déchire une bonne rangée de mailles avant de poursuivre sa course derrière le parapet du toit. Un flot de sang jaillit de sa blessure et il semble momentanément étourdi par la violence de l'impact, mais il trouve quand même la force de faire disparaître les Pierres de la Sagesse dans un petit sac de velours suspendu à sa ceinture. Sans perdre une seconde, vous rejetez votre arc sur l'épaule et dégainez une arme de poing en vous précipitant sur lui pour l'empêcher de fuir à tout prix. Rendez-vous au [97](#).

327

Une forme colossale émerge de l'ombre et vous découvrez avec horreur la monstrueuse tête triangulaire d'un serpent d'égout géant. Il se dresse devant vous au milieu de l'étroit boyau et fixe ses ardents yeux jaunes droit dans les vôtres en dardant sa langue fourchue à quelques centimètres de votre poitrine. La fente de ses pupilles se dilate soudainement et vous avez à peine le temps de dégainer uni-arme avant qu'il ne frappe.

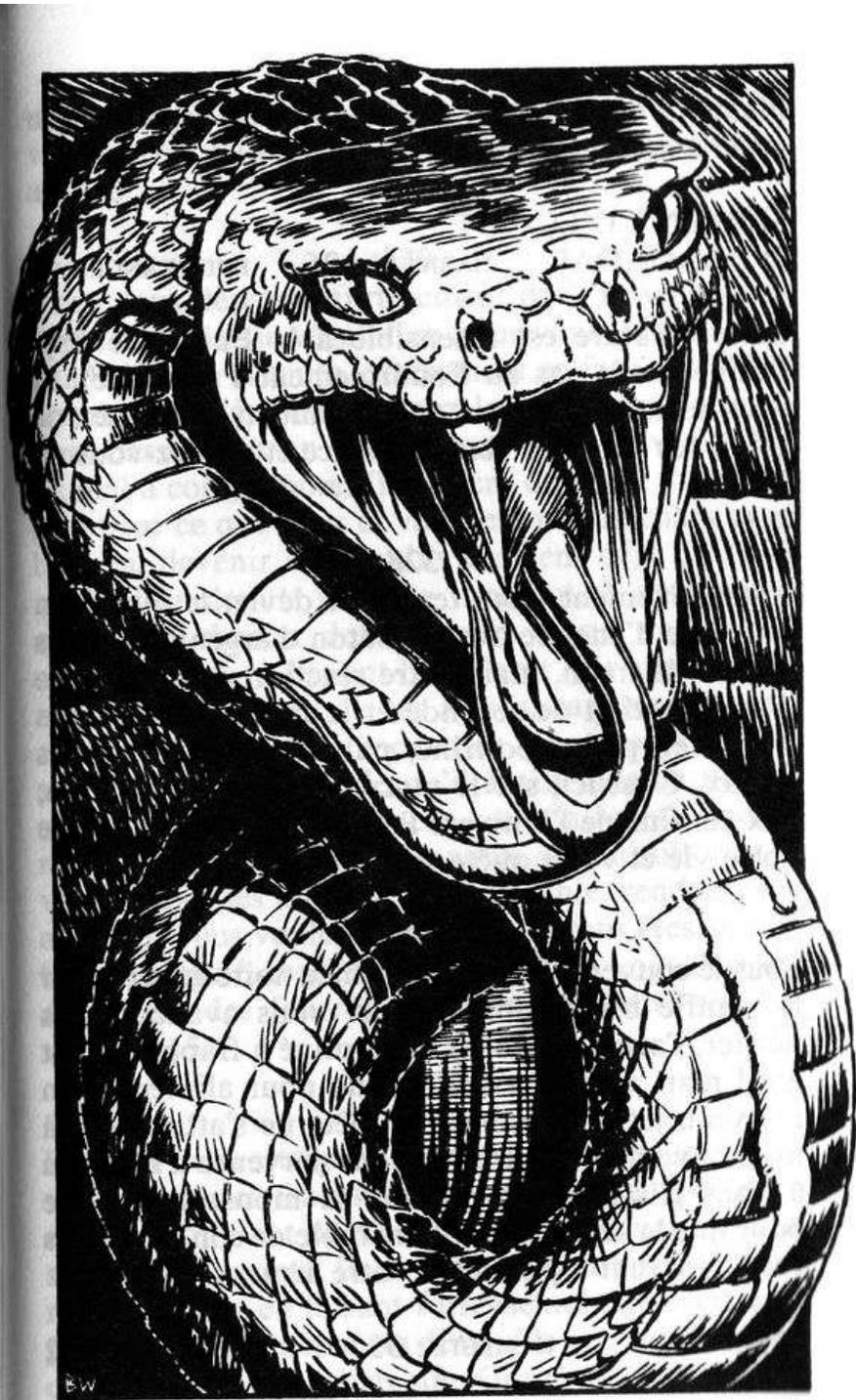
SERPENT D'ÉGOUT

D'HAAGADAR

HABILETÉ : 25

ENDURANCE: 41

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, continuez de gravir les marches vers la surface et rendez-vous au [70](#).



327 *Le serpent se dresse devant vous et fixe ses ardents yeux jaunes droit dans les vôtres.*

328

Instinctivement, vous tentez de dévier le flux de la décharge d'énergie avec le bâton d'argent que vous tenez à la main, mais votre réaction est trop lente d'une fraction de seconde et le rayon mortel vous frappe en pleine poitrine, pulvérisant vos organes vitaux. C'est ici, sur le morne Plateau de Zhamin, aux confins de l'Univers Parallèle du Daziarn, que votre vie et votre quête trouvent leur fin tragique.

329

Sous le couvert de l'épaisse fumée noire générée par le souffle brûlant du dragon, vous avancez sans hésiter, l'arme au poing, déterminé à frapper avant qu'il n'ait amassé assez de bile pour alimenter un nouveau jet de flammes. La bête ne s'attend pas à un mouvement si hardi, et vous parvenez à son insu à vous glisser assez près de sa monstrueuse tête pour que la seule partie vulnérable de son corps, ses yeux, arrivent à portée de votre arme.

ZHENGGA

HABILETÉ : 35

ENDURANCE : 42

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [265](#).

330

Vous vous déplacez furtivement dans l'enchevêtrement de l'épaisse végétation pour vous immobiliser à la lisière de la route, exactement en face des Mélédorien. De là, vous pouvez les entendre parler à voix basse dans un langage que vous n'avez guère de mal à comprendre. Ils parlent de vous, s'interrogeant sur ce que vous et votre escorte de chars avez bien pu devenir alors qu'ils auraient déjà dû vous rencontrer depuis un long moment. Vous remarquez que chacun des guerriers porte une petite arbalète fixée à l'avant-bras droit par une sangle métallique. La vue de ces armes, capables de cracher un

projectile meurtrier en moins d'une seconde, vous persuadez qu'il serait sage de ne pas surprendre inconsidérément ces éclaireurs. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition et si vous voulez les appeler par télépathie, rendez-vous au 52. Si vous voulez leur crier qui vous êtes en restant dissimulé, rendez-vous au [242](#). Si vous décidez d'émerger des fourrés les mains en l'air, rendez-vous au [15](#).

331

Lorsque vous atteignez le Caveau, c'est pour découvrir ses portes fracassées et ses murs emplis d'un essaim grouillant de répugnantes abominations aux silhouettes de rats. Ils se mettent à couiner comme mille démons en faisant furieusement grincer leurs petites dents tranchantes dès qu'ils perçoivent votre odeur. Si vous possédez une Graine de Feu et désirez la lancer sur ces infectes petites créatures, rendez-vous au [2](#). Si vous décidez de revenir en courant vers le Grand Sépulcre et d'attaquer les trois monstres qui en barrent l'entrée, rendez-vous au [298](#). Si vous préférez dégainer une arme de poing pour tailler en pièces ces immondes rats du Chaos, rendez-vous au [187](#).

332

Vous sautez par l'arrière du char et vous vous réceptionnez pieds en avant sur la berge. Le sol de la rive est assez meuble pour amortir le violent impact de votre chute, mais il est parsemé de galets et de rochers contre lesquels vous ne pouvez éviter de vous meurtrir douloureusement tandis que vous dévalez sa pente en roulant, emporté par votre élan. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, déduisez 2 points du nombre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. S'il est compris entre 4 et 6, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. S'il est compris entre 7 et 9, vos blessures vous coûtent 3 points d'ENDURANCE. Rectifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [165](#).

333

Visant droit au cœur, vous décochez votre flèche. Mais à la dernière seconde, votre adversaire a senti le danger et il pivote brusquement sur le côté dans l'espoir que votre trait le frappe de biais et ricoche sur les mailles parfaitement polies de son robuste haubert. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez au nombre obtenu tous les points supplémentaires dont vous pouvez bénéficier. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [45](#). S'il est compris entre 5 et 8, rendez-vous au [263](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [287](#).

334

A l'extérieur, le vent hurle comme cent hordes de démons. Il déchaîne de tourbillonnants cyclones de sable qui ravagent le plateau dans une furieuse sarabande destructrice. Fasciné, vous contemplez ce grandiose et terrifiant spectacle jusqu'à ce que la fatigue des épreuves que vous venez de subir ait finalement raison de vous (vous devez sans délai avaler 1 Repas, ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE). Incapable de garder les yeux ouverts plus longtemps, vous vous allongez et sombrez presque aussitôt dans un sommeil agité. Rendez-vous au [112](#).

335

Vous vous ruez sur le pont pour voir T'uk T'ron et son cocher revenir en courant vers vous. « En arrière ! hurle-t-il. En arrière !... essayer sauver chars où nous tous mourir ici ! » Si vous voulez aider T'uk T'ron à défendre les chars, rendez-vous au [273](#). Si vous préférez rester au milieu du pont pour tenter de réparer la brèche, rendez-vous au [176](#). Si vous décidez d'abandonner les Ookors à leur sort pour vous enfuir en traversant le pont à pied, rendez-vous au [10](#).

336

La puissance de cette attaque vous laisse pantelant d'effroi. Percevant votre frayeur morbide, les cavaliers d'ombre émettent

un rire terrible, cruel et sans pitié, en se déployant pour vous encercler. Vous pressentez la violence du formidable orage psychique qui est sur le point de se déchaîner contre vous, et le roulement continu des sombres nuages de l'Erg du Néant ne fait qu'amplifier cette sensation angoissante... Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [270](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous ne voulez pas y faire appel, rendez-vous au [41](#).

337

Les gardes prennent bientôt un air menaçant et se mettent à agiter leurs armes nerveusement. Puis, les portes s'ouvrent en grinçant et une horde d'hommes-singes brandissant des lances et des épées de cristal aux lames effilées se rue sur vous et vous encercle. D'un geste instinctif, vous portez la main à votre arme, mais les pointes de leurs lances ont tôt fait de vous dissuader de la sortir du fourreau. A contrecœur, vous levez les bras en l'air et vous les laissez vous emmener dans leur cité sous bonne escorte. Rendez-vous au [86](#).

338

Vous vous enfoncez à toutes jambes dans la forêt, remerciant silencieusement son impénétrable voûte de branches tordues et entrelacées de vous offrir une excellente protection contre les attaques aériennes. Vous attendez d'être absolument certain de vous trouver hors de danger avant de stopper votre course pour reprendre votre souffle et vérifier votre équipement. Vous découvrez alors avec un juron de dépit que votre Sac à Dos s'est déchiré au cours de l'attaque du monstre et que vous avez semé plusieurs objets derrière vous pendant votre fuite. Rayez de votre *Feuille d'Aventure* un Objet Spécial de votre choix, et les Objets que vous avez inscrits en première et troisième position dans la liste du contenu de votre Sac à Dos. Poursuivez ensuite votre route en vous rendant au [138](#).

339

Vous faites chanter la corde de votre arc, envoyant une flèche siffler avec une parfaite précision vers la cime des arbres. Elle achève sa course droit dans l'abdomen squameux d'un franc-tireur Agtah où elle s'enfonce jusqu'à l'empennage. La bête pousse un cri perçant et tombe en tournoyant de son perchoir pour s'écraser au sol dans un écœurant craquement d'os brisés à quelques mètres de la base du Rameau de Baylon. Odel vous félicite pour vos talents de tireur puis, plié en deux, rejoint en quelques rapides enjambées le cadavre de la créature du Chaos pour le fouiller. Si vous voulez rester où vous êtes pour couvrir votre compagnon de votre arc, rendez-vous au [91](#). Si vous voulez le suivre, rendez-vous au [178](#).

340

Bien que vous n'ayez pu percevoir le moindre son ou le plus infime déclic lorsque la porte de platine s'est refermée, vous ne tardez pas à vous rendre compte qu'elle est solidement verrouillée. Elle ne comporte pourtant pas de trou de serrure apparent, ni la plus petite trace de verrou ou d'un quelconque mécanisme de fermeture. Après l'avoir méticuleusement examinée, vous en arrivez à la conclusion qu'elle doit être bloquée par un sortilège ou quelque autre procédé magique. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition et avez atteint le rang de Maître Éminent, rendez-vous au [83](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore atteint le niveau de Maîtrise Kaï requis, rendez-vous au [9](#).

341

Vous élevez silencieusement votre lame d'or et visez le cœur du Maître du Chaos. Mais la soudaine proximité de votre arme prodigieuse alerte aussitôt du danger le dieu maléfique qui fait vivement pivoter sa masse gigantesque pour vous faire face. Au même instant, vous lui assenez un coup terrible qui creuse un sillon sanglant entre ses côtes, mais manque sa cible vitale.

Poussant un terrible rugissement de douleur, le Maître du Chaos laisse choir son énorme gourdin pour presser son flanc blessé d'où s'écoulent des flots de sang noir répandant une odeur pestilentielle. Mais sa douleur se mue rapidement en une rage aveugle. Poussant un formidable mugissement vengeur, il se rue sauvagement sur vous pour vous broyer comme un insecte entre ses mains monstrueuses.

MAÎTRE DU CHAOS

(légèrement blessé) HABILITÉ : 47 ENDURANCE : 68

Cet être effroyable est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous avez complété le Cercle de l'Esprit, ajoutez 2 points à votre total d'HABILITÉ pour la durée du combat. Si vous sortez vainqueur de ce duel de titans, rendez-vous au [47](#).

342

Votre foudroyante rapidité de réaction vous sauve la vie : vous pivotez sur le côté juste à temps pour esquiver le carreau mortel qui se contente de frôler votre poitrine avant de se ficher avec un bruit sourd dans un tronc d'arbre, plusieurs mètres derrière. Instantanément, vous plongez au sol et disparaissiez à vive allure en rampant à travers la végétation, de crainte qu'ils ne tirent à nouveau à l'endroit où ils vous ont aperçu. Vous ne stoppez votre progression que lorsque vous atteignez les buissons qui bordent la route, face à la position des éclaireurs qui scrutent nerveusement la forêt, tapis contre leurs montures. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition et si vous voulez tenter de communiquer avec eux par télépathie, rendez-vous au [52](#). Si vous voulez leur crier qui vous êtes sans vous montrer, rendez-vous au [242](#). Si vous décidez d'émerger lentement des fourrés, les mains en l'air, rendez-vous au [15](#).

343

Un groupe de créatures velues aux membres courts et trapus émergent de l'ombre des arbres. Elles approchent avec circonspection en serrant nerveusement des lances grossières dans leurs mains simiesques. Elles vous entourent en formant un large cercle et l'une d'elles fait un pas vers vous en émettant un curieux gazouillement sonore. Puis elle se met à plisser les paupières et à hocher la tête dans votre direction comme si elle attendait une réponse. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration et avez atteint le rang de Maître Éminent, ou si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [309](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Disciplines, rendez* vous au [108](#).

344

A l'aide de votre index, vous tracez soigneusement les symboles sur la surface tendre du panneau, mais à peine votre main s'est-elle retirée qu'ils s'effacent comme par enchantement. Dans la seconde qui suit, une crépitante décharge d'énergie électrique jaillit d'un minuscule orifice dissimulé dans la pierre du vaste portail surplombant la porte. Elle vous frappe en pleine poitrine avec une violence inouïe, vous soulevant du sol et vous projetant plusieurs mètres en arrière : vous perdez 10 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à ce terrible choc, retournez au 25 et étudiez très soigneusement les symboles restants avant de tenter à nouveau d'ouvrir la porte.

345

Reoulant ses larmes, Serocca se force à se concentrer sur la Table de Vision. A nouveau, l'image que vous contempriez s'efface pour laisser place à une autre : celle de collines abondamment boisées creusées de vallées escarpées. «C'est dans ces parages que les Pierres de la Sagesse ont émergé de la Porte d'Ombre, vous dit-elle d'une voix de nouveau calme et parfaitement contrôlée. J'ai immédiatement détecté leur

présence, car le pouvoir qu'elles irradient est extraordinaire. » « Où cet endroit se trouve-t-il ? » lui demandez-vous avidement. « C'est la Forêt du Nahgoth, près de la frontière de Méléodor. J'estime que les Pierres de la Sagesse doivent se trouver à moins de quelques centaines de mètres de Tolakos, l'ancienne cité funéraire des Méléodoriens », répond-elle sans hésitation, mais avec une nuance de circonspection dans la voix. « N'est-ce pas là une bonne nouvelle ? » demandez-vous, soulagé de savoir enfin où se trouvent les précieux objets de votre quête. « Oui, c'en serait une, si ce n'était le combat acharné qui se déroule en ce moment même dans la région ! Les Méléodoriens sont engagés dans une bataille sans merci contre les forces du Maître du Chaos, qui est décidé à s'emparer de la totalité du Nahgoth pour lui seul. Et Tolakos n'est qu'à quelques courtes lieues du plus fort combat. » « Dans ce cas, je dois retrouver les Pierres de la Sagesse au plus vite », déclarez-vous en vous levant de votre siège dans votre hâte de poursuivre votre quête. « Tu le dois, en vérité, mais il ne te servirait pas à grand-chose de rentrer en leur possession pour te retrouver ensuite incapable de regagner ton monde natal pour la bonne et stupide raison que tu ne sais pas par où t'y rendre ! Aie encore un peu de patience, Loup Solitaire, et je te montrerai précisément où, dans toute l'immensité du vaste Daziarn, tu pourras trouver l'unique Porte d'Ombre qui mène au Magnamund. » Rendez-vous au [262](#).

346

Ramassant l'arme par son pommeau serti de bijoux, vous vous apprêtez à la lancer au loin, lorsque vous remarquez une impressionnante silhouette de dragon ardent gravée sur sa lame recourbée. Vous reconnaissez immédiatement ce motif et sentez soudain renaître votre espoir de retrouver la dernière Pierre de Nyxator. Il est exactement identique au symbole que vous avez pour la première fois pu voir dans la Table des Visions de Serocca : celui du blason qui orne le vaste portail de pierre de la cité d'Haagadar ! Vous concentrez toute la puissance de vos pouvoirs Kaï sur le cimenterre, et vos soupçons se trouvent rapidement confirmés. Le guerrier écarlate venait bien

d'Haagadar, et c'est vers cette lointaine cité que sa noire monture ailée emporte en ce moment même l'ultime Pierre de la Sagesse de Nyxator ! Rendez-vous au [246](#).

347

Votre message psychique atteint avec succès sa destination : le chef des géants réagit à son contact et répond en utilisant un langage mental que vous pouvez tous deux comprendre. Vous lui racontez votre chute à travers la Porte d'Ombre, votre fuite devant la tempête et votre rencontre avec le sauvage Khozinda. En retour, vous apprenez que lui et ses frères sont des chasseurs Yoacors de la cité de Yanis. « Venez, nous allons vous conduire à notre cité, vous dit-il sans desserrer les lèvres, imprimant directement ses paroles dans votre esprit. Vous devez faire le récit de votre étrange voyage au Spectateur. Il saura y discerner la vérité. » Sur ce, il vous fait signe d'approcher de son dragon, ce que vous faites sans hésiter, la seule perspective de vous retrouver à nouveau abandonné au cœur de cette immensité aride suffisant à vous persuader d'obéir à son ordre. Rendez-vous au [205](#).

348

Derrière vous, les autres chars s'immobilisent à leur tour et les gardes en descendent pour venir halier celui de leur capitaine hors de la boue. En quelques minutes, votre char est ramené sur la route, juste à quelques mètres de la rampe d'accès du pont. En regardant en avant, vous remarquez que son tablier est endommagé en son milieu. Plusieurs planches ont en effet été arrachées, puis rejetées en tas pour camoufler grossièrement le trou béant ainsi formé. Vous prévenez rapidement T'uk T'ron de ce sabotage. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [69](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore atteint le niveau de Maîtrise Kaï requis, rendez-vous au [196](#).

349

Le terrifiant Zhenga passe d'un coup d'aile à la verticale de votre position, soulevant sur son passage un nuage de poussière qui emplit d'impuretés votre nez et vos yeux. Vous ne pouvez vous empêcher de tousser et de vous frotter les paupières pour pouvoir respirer et voir à nouveau mais, lorsque le nuage commence à retomber, vous découvrez avec horreur que vous êtes parvenu à attirer l'attention du monstre. Il s'est posé à quelques mètres de là et s'apprête à vomir son souffle de feu ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Nexus ou de l'Art de la Chasse, ajoutez 4 points au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [310](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [49](#).

Vonotar gît sans vie sur le sol de marbre noir, et c'est un sang infect et vicié qui s'écoule, tel un venin mortel, des plaies béantes de son misérable corps désarticulé. Vous faites rouler son cadavre de côté et recueillez la Pierre de la Sagesse dans vos mains tremblantes d'émotion. Instantanément, une irrésistible vague de puissance déferle dans tout votre être et vous sentez votre esprit et votre corps s'élever vers un fabuleux niveau de conscience qui transcende votre enveloppe mortelle. Vous vous abandonnez tout entier à son pouvoir et, sous sa direction, vous vous sentez inexorablement attiré vers l'arche de la Porte d'Ombre. D'un pas résolu, vous pénétrez dans ses ténèbres abyssales et entamez votre retour triomphant vers le monde qui vous a vu naître...

Votre quête est accomplie, car l'essence des deux dernières Pierres de la Sagesse ne forme désormais plus qu'un avec votre corps et votre esprit. Mais il vous reste encore à livrer le combat final, car le pouvoir de vos ennemis mortels, les Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad, n'a cessé de croître et de se renforcer pendant que vous erriez dans l'étrange univers du Daziarn. Si vous possédez le courage d'un véritable Maître Kaï, vous n'hésitez pas à relever le défi de l'ultime bataille dans le douzième volume de la série du Loup Solitaire.

TABLE DE HASARD

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

Table des coups portés

Quotient d'attaque

Chiffre donné par la table de hasard

	-11 ou INFÉRIEUR	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1
1	E -0 E -0 E -0 E -0 E -1 E -2	LS T LS T LS -8 LS -6 LS -6 LS -5	E -0 E -0 E -0 E -1 E -2 E -3	LS T LS -8 LS -7 LS -6 LS -5 LS -5	E -0 E -0 E -1 E -2 E -3 E -4	LS -8 LS -7 LS -6 LS -5 LS -5 LS -4
2	E -0 E -0 E -0 E -1 E -2 E -3	LS T LS -8 LS -7 LS -6 LS -5 LS -5	E -1 E -2 E -3 E -4 E -5 E -6	LS -7 LS -6 LS -5 LS -4 LS -4 LS -3	E -2 E -3 E -4 E -5 E -6 E -7	LS -6 LS -6 LS -5 LS -4 LS -3 LS -2
3	E -0 E -0 E -1 E -2 E -3 E -4	LS -8 LS -7 LS -6 LS -5 LS -5 LS -4	E -3 E -4 E -5 E -6 E -7 E -8	LS -5 LS -5 LS -4 LS -3 LS -2 LS -2	E -4 E -5 E -6 E -7 E -8 E -9	LS -4 LS -4 LS -3 LS -2 LS -1 LS -1
4	E -0 E -1 E -2 E -3 E -4 E -5	LS -8 LS -7 LS -6 LS -5 LS -4 LS -4	E -5 E -6 E -7 E -8 E -9 E -10	LS -3 LS -3 LS -2 LS -2 LS -2 LS -2	E -6 E -7 E -8 E -9 E -10 E -11	LS -3 LS -3 LS -2 LS -0 LS -0 LS -0
5	E -1 E -2 E -3 E -4 E -5 E -6	LS -7 LS -6 LS -5 LS -4 LS -4 LS -3	E -8 E -9 E -10 E -11 E -12 E -14	LS -2 LS -2 LS -2 LS -2 LS -2 LS -1	LS -4 E -5 E -6 E -7 E -8 E -9	LS -0 LS -0 LS -0 LS -0 LS -0 LS -0
6	E -2 E -3 E -4 E -5 E -6 E -7	LS -6 LS -6 LS -5 LS -4 LS -3 LS -2	E -10 E -11 E -12 E -14 E -16 E -18	LS -2 LS -2 LS -2 LS -1 LS -1 LS -1 LS -1	E -5 E -6 E -7 E -8 E -9 E -10	LS -0 LS -0 LS -0 LS -0 LS -0 LS -0
7	E -3 E -4 E -5 E -6 E -7 E -8	LS -5 LS -5 LS -4 LS -3 LS -2 LS -2	E -12 E -14 E -16 E -18 E -18 E -18	LS -1 LS -1 LS -1 LS -0 LS -0 LS -0 LS -0	E -7 E -8 E -9 E -10 E -11 E -12	E -12 E -14 E -16 E -18 E T E T
8	E -4 E -5 E -6 E -7 E -8 E -9	LS -4 LS -4 LS -3 LS -2 LS -1 LS -1	E -14 E -16 E -18 E -18 E -18 E -18	LS -0	E -8 E -9 E -10 E -11 E -12 E -14	E -14 E -16 E -18 E T E T E T
9	E -5 E -6 E -7 E -8 E -9 E -10	LS -3 LS -3 LS -2 LS -0 LS -0 LS -0	E -16 E -18 E -18 E -18 E -18 E -18	LS -0	E -9 E -10 E -11 E -12 E -14 E -16	LS -0
0	E -6 E -7 E -8 E -9 E -10 E -11	LS -0 LS -0 LS -0 LS -0 LS -0 LS -0	E -18 E -18 E -18 E -18 E -18 E -18	LS -0	E -10 E -11 E -12 E -14 E -16 E -18	LS -0

E = Ennemi - LS = Loup Solitaire

	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 ou SUPÉRIEUR
1	E -3 E -4 E -5 E -6 E -7 E -8 E -9	LS -5 LS -5 LS -4 LS -4 LS -4 LS -3 LS -3	E -4 E -5 E -6 E -7 E -8 E -9 E -10	LS -4 LS -4 LS -3 LS -3 LS -3 LS -3 LS -2	E -5 E -6 E -7 E -8 E -9 E -10 E -11	LS -4 LS -3 LS -3 LS -3 LS -2 LS -2 LS -2	
2	E -4 E -5 E -6 E -7 E -8 E -9 E -10	LS -4 LS -4 LS -3 LS -3 LS -3 LS -3 LS -2	E -6 E -7 E -8 E -9 E -10 E -11 E -12	LS -3 LS -3 LS -2 LS -2 LS -2 LS -2 LS -2	E -7 E -8 E -9 E -10 E -11 E -12 E -14	LS -2 LS -2 LS -2 LS -2 LS -2 LS -2 LS -1	
3	E -5 E -6 E -7 E -8 E -9 E -10 E -11	LS -4 LS -3 LS -3 LS -3 LS -2 LS -2 LS -2	E -8 E -9 E -10 E -11 E -12 E -14 E -16	LS -2 LS -2 LS -2 LS -1 LS -1 LS -1 LS -1	E -9 E -10 E -11 E -12 E -14 E -16 E -18	LS -1 LS -1 LS -1 LS -0 LS -0 LS -0 LS -0	
4	E -6 E -7 E -8 E -9 E -10 E -11 E -12	LS -3 LS -3 LS -2 LS -2 LS -2 LS -2 LS -2	E -10 E -11 E -12 E -14 E -16 E -18 E -18	LS -1 LS -1 LS -1 LS -0 LS -0 LS -0 LS -0	E -10 E -11 E -12 E -14 E -16 E -18 E T	LS -0	
5	E -7 E -8 E -9 E -10 E -11 E -12 E -14	LS -2 LS -2 LS -2 LS -2 LS -2 LS -2 LS -1	E -12 E -14 E -16 E -18 E -18 E -18	LS -0	E -11 E -12 E -14 E -16 E -18 E T E T	LS -0	
6	E -8 E -9 E -10 E -11 E -12 E -14 E -16	LS -2 LS -2 LS -2 LS -1 LS -1 LS -1 LS -1	E -14 E -16 E -18 E -18 E -18 E -18	LS -0	E -12 E -14 E -16 E -18 E T E T E T	LS -0	
7	E -9 E -10 E -11 E -12 E -14 E -16 E -18	LS -1 LS -1 LS -1 LS -0 LS -0 LS -0 LS -0	E -16 E -18 E -18 E -18 E -18 E -18	LS -0	E -14 E -16 E -18 E T E T E T	LS -0	
8	E -10 E -11 E -12 E -14 E -16 E -18 E -18	LS -0	E -18 E -18 E -18 E -18 E -18 E -18	LS -0	E -16 E -18 E -18 E T E T E T	LS -0	
9	E -11 E -12 E -14 E -16 E -18 E -18 E -18	LS -0	E -18 E -18 E -18 E -18 E -18 E -18	LS -0	E -18 E -18 E -18 E T E T E T	LS -0	
0	E -12 E -14 E -16 E -18 E -18 E -18 E -18	LS -0	E -18 E -18 E -18 E -18 E -18 E -18	LS -0	E -18 E -18 E -18 E T E T E T	LS -0	

T = Tué sur le coup