

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Joe Dever

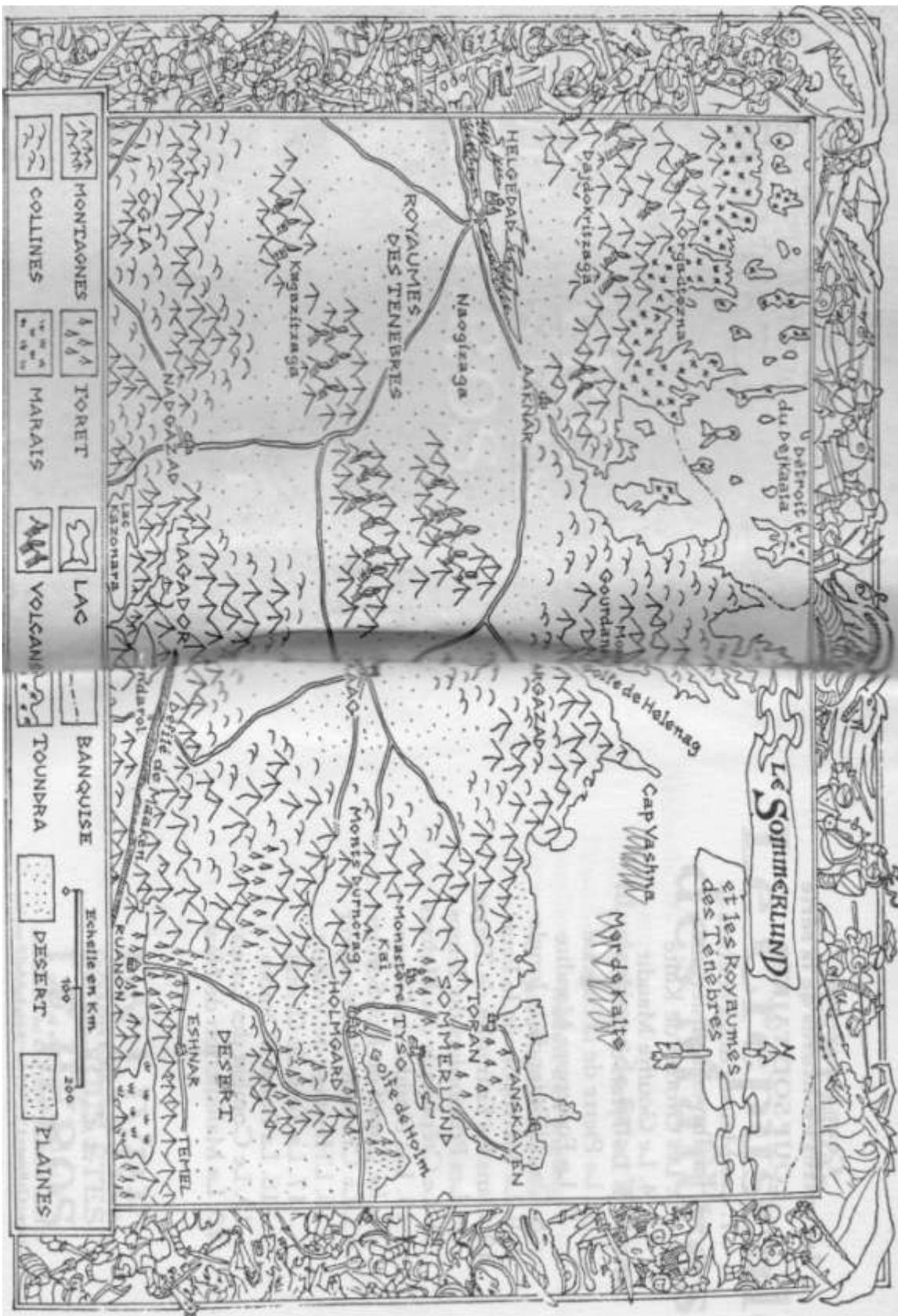
Le Crépuscule des Maîtres



Loup Solitaire



folio
junior



Titre original : *The Masteri of Darlmess*

©Joe Dever, 1988, pour le texte. © Brian Williams, 1988, pour les illustrations. © Editions Gallimard, 1990, pour ta traduction française.

Joe Dever

Le Crépuscule des Maitres

Illustrations de Brian Williams

Traduit de l'anglais par Nicolas Grenier

UN LIVRE

DONT VOUS ÊTES

LE HÉROS

GALLIMARD JEUNESSE



DISCIPLINES MAGNAKAI

NOTES

1
2
3
4
Si vous avez accompli avec succès votre première mission Magnakai
5
Si vous avez accompli avec succès votre deuxième mission Magnakai
6
Si vous avez accompli avec succès votre troisième mission Magnakai
7
Si vous avez accompli avec succès votre quatrième mission Magnakai
8
Si vous avez accompli avec succès votre cinquième mission Magnakai
9
Si vous avez accompli avec succès votre sixième mission Magnakai

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

SAC A DOS (8 objets max.)	REPAS - 3 P.E. si vous n'avez pas de Repas lorsqu'il vous faut manger. BOURSE (50 Pièces d'Or maximum)
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

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

FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ

ENDURANCE

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

DÉTAIL DES COMBATS

ENDURANCE

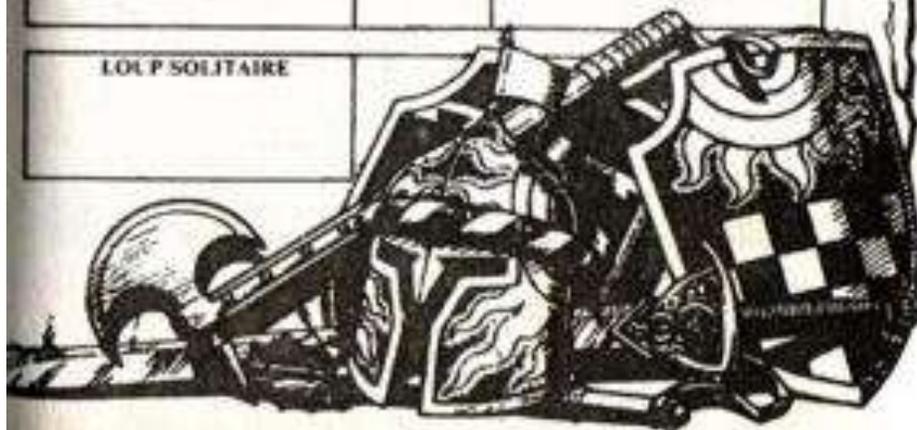
ENDURANCE

LOUP SOLITAIRE

QUOTIENT
D'ATTAQUE

ENNEMI

LOUP SOLITAIRE



OBJETS SPÉCIAUX

DESCRIPTION	EFFETS

LISTE DES ARMES

ARMES (2 Armes max.)

1

2

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

SCIENCE DES ARMES

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

CARQUOIS ET FLÈCHES

Carquois	Nombre de flèches transportées
OUI/NON	

Règles du jeu

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

Au cours de l'initiation qui vous a permis de devenir un Maître 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 HABI-

LETÉ à celle de votre adversaire. Il est donc souhaitable que votre total d'HABILITÉ soit le plus élevé possible.

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

Si vous êtes blessé lors d'un combat, vous perdrez des points d'ENDURANCE et si jamais votre ENDURANCE tombe à zéro,

vous saurez alors que vous venez d'être tué et que votre aventure est terminée. Au cours de votre mission, vous aurez la possibilité de récupérer des points d'ENDURANCE, mais votre total d'ENDURANCE ne pourra en aucun cas dépasser celui dont vous disposiez au départ de votre mission.

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

Les Disciplines Magnakaï

Tout au long de votre entraînement de Seigneur Kaï et au cours des aventures qui vous ont permis de découvrir le *Livre du Magnakaï*, vous êtes parvenu à maîtriser les dix techniques guerrières de base, connues sous le nom de Disciplines Kaï. Après avoir étudié le *Livre du Magnakaï*, vous avez atteint le rang de Maître Kaï Supérieur, ce qui signifie que vous maîtrisez trois des Disciplines Magnakaï décrites ci-dessous. A vous de les choisir judicieusement, car chacune d'elles peut vous être utile à un moment ou à un autre de votre quête. Dans certaines circonstances, une habile mise en pratique de l'une de ces techniques peut vous sauver la vie. Les Disciplines Magnakaï sont divisées en plusieurs groupes, correspondant chacun à un entraînement spécial.

Ces groupes s'appellent des « Cercles de Savoir ». Si vous maîtrisez toutes les Disciplines de l'un de ces Cercles, vous augmentez vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE. (Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre des Cercles du

Magnakaï.) Lorsque vous aurez choisi vos trois Disciplines, inscrivez-les 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'HABI-

LETÉ 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-après.



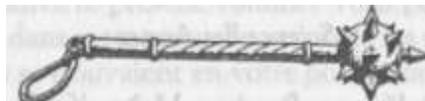
LA LANCE



LE POIGNARD



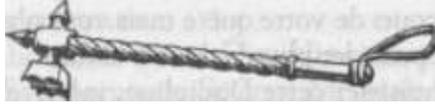
L'ÉPÉE



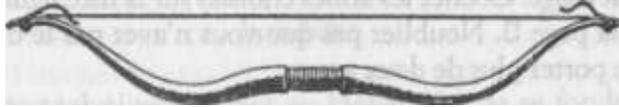
LA MASSE D'ARMES



LE SABRE



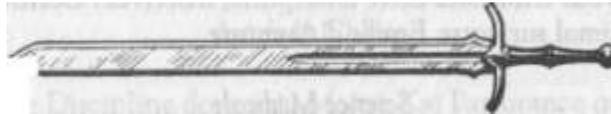
LE MARTEAU DE GUERRE



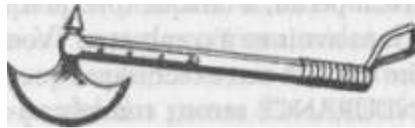
L'ARC



LE BATON



LE GLAIVE



LA HACHE

Le fait que vous avez 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'HA-BILITÉ 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 en dessous de votre total initial.) Cette Discipline permet aussi à un Maître Kaï de soigner certaines maladies, de guérir la cécité et toutes sortes de blessures reçues ou infligées au cours d'un combat. Elle lui donne également le pouvoir de deviner les propriétés des herbes, des racines ou des potions qu'il sera amené à rencontrer au cours de son aventure. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* Science Médicale + 1 point d'ENDURANCE pour chaque paragraphe parcouru sans combat.

Invisibilité

Cette technique permet au Maître Kaï de se fondre dans le paysage, même dans les terrains les plus exposés. Elle lui donne la possibilité de masquer la chaleur et l'odeur de son corps, d'adopter les mœurs et de parler le dialecte de n'importe quelle ville qu'il visite. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez Invisibilité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Art de la Chasse

Cette Discipline donne au Maître Kaï l'assurance qu'il ne mourra jamais de faim, même s'il se trouve dans un environnement hostile. Il aura toujours la possibilité de chasser pour se procurer de la nourriture, même dans les déserts et les autres régions arides. Par ailleurs, elle lui permet de se déplacer très vite et avec

agilité, et lui évite de perdre des points d'HABILETÉ lors d'une attaque surprise ou d'une embuscade. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez Art de la Chasse sur votre *Feuille d'Aventure*.

Exploration

C'est la technique qui permet à un Maître Kaï de toujours choisir le bon chemin, même en territoire inconnu mais celui qui maîtrise cette Discipline pourra aussi lire les langues étrangères, décrypter les symboles, reconnaître les empreintes et les 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*.

Foudroiemnt Psychique

Grâce à cette technique, le Maître Kaï peut attaquer un ennemi par la seule force de son esprit. On peut l'utiliser en même temps qu'une arme de combat ordinaire et l'on dispose alors de 4 points d'HABILETÉ supplémentaires. Cette arme très puissante coûte aussi très cher, car à chaque Assaut au cours duquel vous utiliserez le Foudroiemnt Psychique, vous perdrez 2 points d'ENDURANCE. Une forme atténuée du Foudroiemnt 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 Foudroiemnt 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* Foudroiemnt 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 surnaturelles. 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 12, vous aurez la possibilité de choisir une Discipline Magnakaï supplémentaire lorsque vous établirez la

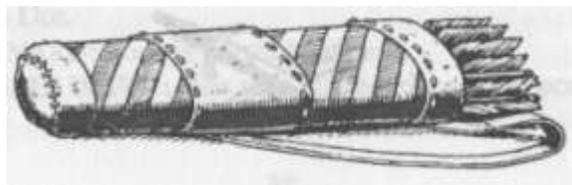
Feuille d'Aventure du livre numéro 13. Cette Discipline Magnakaï, ajoutée à celles que vous possédez déjà et à tous les Objets Spéciaux que vous aurez pu acquérir, vous sera utile au cours de la prochaine aventure de la série Loup Solitaire.

Équipement

Avant que vous quittiez Toran pour entreprendre votre mission, Banedon vous donne une carte des Royaumes des Ténèbres (qui figure en tête de ce volume) ainsi qu'une bourse de Pièces d'Or. Pour savoir combien de Pièces cette bourse contient, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Ajoutez 10 à ce chiffre : vous connaîtrez le nombre de Pièces d'Or dont vous disposez. Inscrivez ce nombre dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*. Banedon met aussi à votre disposition un choix d'équipements pour vous aider à survivre au cœur des territoires de l'ennemi. En vue de votre traversée dans les eaux glaciales de la Mer de Kalte, il vous donne des vêtements spécialement doublés de fourrure, une robuste paire de bottes et une vaste cape à capuchon en peau de Kalkoth imperméable. Vous pouvez également choisir dans la liste ci-dessous six objets que vous pourrez ajouter à ceux que vous pouvez d'ores et déjà posséder. Cependant, n'oubliez pas que vous ne pouvez en aucun cas emporter plus de deux armes et des huit objets à l'intérieur de votre Sac à Dos.

ÉPÉE (Armes). ARC (Armes).

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



POTION DE LAUMSPUR (Objet contenu dans votre Sac à Dos) : cette potion vous permet de reprendre 4 points d'ENDURANCE

si vous la buvez à l'issue d'un combat. Vous disposez d'une dose en tout.



POIGNARD (Armes).



LANTERNE (Objet contenu dans votre Sac à Dos).

MASSE D'ARMES (Armes).



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



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

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

Répartition de l'équipement

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

vous vous contenterez, en cas de besoin, de vous référer aux indications données dans la liste ci-dessous. ÉPÉE : vous la portez à la main. ARC : vous le portez à la main. CARQUOIS : vous le portez en bandoulière. CORDE : elle est rangée dans votre Sac à Dos. POTION DE LAUMSPUR : elle est rangée dans votre Sac à Dos.

CORDE (Objet contenu 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 garde à votre monastère Kai.

Pièces d'Or

Elles sont toujours rangées dans la bourse attachée à votre ceinture. Cette bourse ne peut pas contenir plus de 50 Pièces d'Or en tout.

Nourriture

Vous transportez votre nourriture dans votre Sac à Dos et chaque Repas compte pour un objet. Tous les objets qui peuvent vous être utiles et que vous aurez la possibilité d'acquérir au cours de votre aventure sont indiqués avec leur initiale en 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'HABILETÉ et vous battre à mains nues. Si vous découvrez une arme au cours de votre aventure, vous pouvez la garder et l'utiliser, mais rappelez-vous que vous n'avez pas le droit de posséder plus de deux armes à la fois.

Arc et Flèches

Au cours de cette aventure, vous aurez plusieurs fois l'occasion de vous servir d'un arc. Si vous choisissez cette arme et que vous possédiez au moins une flèche, vous pourrez l'utiliser en cas de besoin. L'arc est une arme très utile, car il permet de frapper les ennemis à distance. Vous ne pouvez cependant pas tirer à l'arc lors des combats au corps à corps : il est donc fortement conseillé de se munir également d'une arme pour les combats rapprochés,

comme l'épée ou la masse d'armes. Pour vous servir d'un arc, vous avez besoin d'un carquois et, à chaque trait que vous décocherez, vous rayerez une flèche sur votre *Feuille d'Aventure*. Dès que votre réserve est épuisée, votre arc devient inutilisable jusqu'à ce que vous trouviez l'occasion de remplir votre carquois. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science des Armes, vous pouvez ajouter 3 au chiffre que vous tirez dans la *Table de Hasard* quand vous utilisez votre arc. Mais attention, si vous engagez un combat armé de votre seul arc, vous devrez diminuer votre total d'HABILETÉ de 4 points et combattre à mains nues.

Objets contenus dans votre Sac à Dos

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

Objets Spéciaux

Ces objets ne sont pas transportés dans votre Sac à Dos. Lorsque vous en découvrirez un, il vous sera indiqué comment le transporter. Si vous avez déjà mené à bien plusieurs aventures de la série Loup Solitaire, vous devez déjà posséder certains Objets Spéciaux. Le nombre maximum d'Objets Spéciaux qu'un Maître Kaï peut transporter au cours d'une aventure est de douze. Les Objets Spéciaux supplémentaires pourront être laissés en garde à votre monastère Kaï.

Pièces d'Or

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

Nourriture

Tout au long de votre quête, vous aurez besoin de vous nourrir à intervalles réguliers. S'il ne vous reste plus de vivres lorsque vous serez dans l'obligation de prendre un Repas, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. Mais si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de 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 veniez à découvrir d'autres potions, leurs effets vous seraient indiqués en temps utile. Toutes les potions font partie des Objets contenus dans votre Sac à Dos.

Règles de combat

Au cours de votre quête, vous aurez parfois à combattre un ennemi. Le texte vous précisera en chaque circonstance quels sont les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de l'ennemi en question. Le Loup Solitaire (c'est-à-dire vous-même) devra alors s'efforcer de tuer son adversaire en réduisant à zéro les points d'ENDURANCE de ce dernier, tout en essayant lui-même d'en perdre le moins possible au cours de l'affrontement.

Au début de chaque combat, inscrivez le total d'ENDURANCE du Loup Solitaire, ainsi que celui de l'ennemi, sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces indications devront être portées dans la case *Détail des Combats*. Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

1. Ajoutez à votre total d'HABILETÉ les points supplémentaires que certaines Disciplines Magnakaï et certains Objets Spéciaux peuvent vous donner.

2. Soustrayez du total ainsi obtenu les points d'HABILETÉ de votre adversaire. Le résultat de cette soustraction vous donnera votre *Quotient d'Attaque*. Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.

Exemple

Imaginons que le Loup Solitaire dispose d'un total d'HABILETÉ de 15 et qu'il soit attaqué par un Chasseur de la Nuit dont les points d'HABILETÉ s'élèvent à 22 : le Loup Solitaire n'a aucune possibilité de fuite, il lui faut combattre la créature qui fond sur lui. Admettons alors que le Loup Solitaire ait choisi la Discipline Magnakaï du Foudroisement 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*.

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

4. Reportez-vous ensuite à la *Table des Coups Portés* qui figure à la fin de ce livre. Dans la ligne supérieure de cette *Table* sont indiqués les *Quotients d'Attaque*. Trouvez le *Quotient* que vous avez calculé, puis descendez la colonne 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 perdus 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 n'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 commencez cette quatrième aventure avec le rang de Maître Principal.

Nombres de Titre correspondant Disciplines maîtrisées par le Maître Kaï

1 Maître Kaï

2 Maître Kaï d'ordre intermédiaire

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

4 Maître Primat

5 Maître Tutélaire

6 Maître Principal

7 Maître Mentor

8 Maître Éminent

9 Maître Transcendant

10 Grand Maître Kaï

Les Cercles de Savoir Magnakaï

Au cours des années qui précédèrent leur massacre, les Maîtres Kaï se consacraient à l'étude du Magnakaï. Les Disciplines étaient divisées en quatre écoles d'entraînement appelées Cercles de Savoir. Lorsqu'un Maître Kaï parvenait à maîtriser toutes les Disciplines d'un Cercle de Savoir, il développait ses qualités de guerrier (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 Disciplines Magnakaï

de Savoir nécessaires pour

Magnakaï compléter ce Cercle

CERCLE DU FEU Art de la Chasse ;

Science des Armes CERCLE DE LA LUMIÈRE Contrôle Animal ;

Science Médicale CERCLE DE SOLARIS Invisibilité ; Art de la
Chasse ; Exploration

CERCLE DE L'ESPRIT Foudroiement Psychique ;

Ecran Psychique; Nexus; Intuition

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

Points supplémentaires

HABILETÉ ENDURANCE

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

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

Disciplines Améliorées

Au fur et à mesure que vous progressez dans la hiérarchie Magnakaï, la maîtrise de vos Disciplines augmente. Si vous avez atteint le rang de Maître Primat (quatre Disciplines), de Maître Tutélaire (cinq Disciplines), 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 et des gaz toxiques.

Pour le Maître Tutélaire

Science des Armes

Les Maîtres Tutélaires 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 Tutélaires 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 Tutélares 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 Kai.

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 terrain 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 Kaï 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 ou une cérémonie rituel. 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 Kaï.

Exploration

La Maîtrise de cette Discipline permet au Maître Éminent de converser avec toute créature pourvue de sens. Elle lui donne également le pouvoir de se rendre invisible lorsqu'il est soumis à des ondes psychiques ou à 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 Kaï 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 Kaï est tué tandis qu'il Marche en Esprit, son esprit subit le même sort, et vice versa. La nature des améliorations apportées aux Disciplines Magnakaï et les modifications qui en résultent seront notées dans le chapitre des Disciplines Améliorées qui figurera dans les prochains volumes de la série Loup Solitaire.

Pour le Maître Transcendant

Contrôle Animal

Les Maîtres Transcendants sont capables de soumettre à leur volonté un plus grand nombre d'animaux. Cependant, leur pouvoir se trouve diminué lorsqu'ils tentent de contrôler une créature hostile.

Science Médicale

Les Maîtres Transcendants peuvent utiliser leur pouvoir guérisseur pour réparer les blessures subies au combat. Si, en

cours de combat, leur HABILITÉ se trouve réduite à un total inférieur ou égal à 6 points, ils ont la possibilité de faire appel à leur pouvoir pour regagner 20 points d'ENDURANCE. Cette faculté ne peut être employée qu'une seule fois tous les cent jours.

Art de la Chasse

Les Maîtres Transcendants qui maîtrisent cette Discipline voient s'intensifier dans des proportions considérables l'acuité de leur ouïe, de leur odorat et de leur vision nocturne. La finesse de ces sens s'accroît encore lorsqu'il atteint le rang de Grand Maître Kai.

Foudroiement Psychique

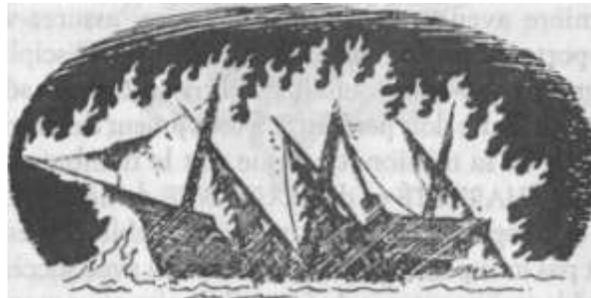
Lorsqu'il utilise ses facultés psychiques pour attaquer un ennemi, le Maître Transcendant peut ajouter 6 points supplémentaires à son total d'HABILITÉ au lieu des habituels 4 points. Lors de chaque Assaut au cours duquel il fait appel au Foudroiement Psychique, le Maître Transcendant ne doit déduire que 1 seul point d'ENDURANCE de son total. Lorsqu'il utilise l'Assaut Psychique de la Puissance Psychique, dont le pouvoir est moindre, il peut ajouter 3 points supplémentaires à son total d'HABILITÉ sans perdre aucun point d'ENDURANCE. Toutefois, les Maîtres Transcendants ne peuvent faire appel au Foudroiement Psychique dès lors que leur ENDURANCE se trouve réduite à un total inférieur ou égal à 4 points.

Nexus

La maîtrise de cette Discipline donne aux Maîtres Transcendants la faculté de supporter des chaleurs et des froids extrêmes, et leur offre une immunité limitée face au pouvoir destructeur d'éléments nocifs tels que flammes, gaz toxiques et liquides corrosifs. La durée de cette immunité s'accroît considérablement en atteignant le rang de Grand Maître Kai.

La Sagesse Magnakaï

Votre ultime mission, la destruction du Seigneur des Ténèbres Gnaag, sera semée de pièges mortels et de terrifiants dangers. Agissez dans le plus grand secret et tenez-vous constamment sur vos gardes, car les créatures des Ténèbres ne reculeraient devant rien pour vous anéantir si jamais elles venaient à apprendre la nouvelle de votre retour dans le Magnamund. Certains des objets que vous pourrez trouver au cours de votre mission vous seront d'une grande utilité, d'autres seront de simples attrape-nigauds sans la moindre valeur, aussi devrez-vous choisir avec discernement ceux que vous déciderez de garder. S'il s'agit de votre première aventure du Loup Solitaire, assurez-vous d'apporter le même soin au choix des trois Disciplines Magnakaï que vous souhaitez maîtriser, car une sélection judicieuse doit permettre à tout joueur de parvenir au bout de sa mission, quel que soit le nombre de ses totaux d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de départ. Bien que cela représente un avantage indéniable, il n'est en effet pas indispensable d'avoir accompli avec succès les précédentes aventures du Loup Solitaire pour mener à bien cet épisode. L'heure est enfin venue de venger une fois pour toutes le massacre de vos frères Kaï. La résurrection de votre Ordre Guerrier et l'avenir du Magnamund dépendent plus que jamais du succès de votre mission. Que l'esprit de vos ancêtres et la sagesse du Grand Dieu Kaï guident vos pas sur le chemin de la victoire finale, et que s'accomplisse votre glorieuse destinée !



Le dernier défi du Kaiï

Vous êtes le guerrier Loup Solitaire, dernier des Maîtres Kaiï du Sommerlund, unique survivant du massacre qui causa l'anéantissement de vos semblables au cours de la guerre sans merci que mènent contre les peuples libres du Magnamund vos ennemis jurés, les Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad. Bien des siècles se sont écoulés depuis qu'Aigle du Soleil, le tout premier d'entre vous, fonda l'Ordre du Kaiï. Avec l'aide des Magiciens du Dessi, il s'était lancé dans une quête semée de périls afin de découvrir sept cristaux de pouvoir connus sous le nom de Pierres de la Sagesse de Nyxator. Les ayant trouvées, il développa et puisa en elles toute sa puissance et sa sagesse, puis il consigna l'ensemble de ses découvertes et de ses expériences dans un vaste ouvrage qu'il intitula le «Livre du Magnakaiï». Étant entré en possession de ce trésor perdu depuis la nuit des temps, vous avez fait le serment solennel de rendre au Kaiï sa gloire et sa puissance de jadis afin de garantir une paix et une sécurité durables à la terre de vos ancêtres. Pour accomplir votre vœu, vous vous êtes engagé dans la quête qu'avait entreprise Aigle du Soleil il y a plus d'un millier d'années : la recherche des sept cristaux de pouvoir qui détiennent le secret de la puissance et de la sagesse de vos ancêtres. Votre quête devait vous conduire loin des terres du nord qui vous ont vu naître.

En suivant l'itinéraire du premier Grand Maître Kaiï, vous êtes arrivé au Dessi. où vous avez sollicité l'aide des Anciens Mages, ceux-là mêmes qui contribuèrent, il y a si longtemps, à l'accomplissement de la quête d'Aigle du Soleil. Là, vous avez appris que les Anciens Mages attendaient votre venue depuis des siècles. Une vieille légende du Dessi annonçait en effet la naissance et l'épanouissement de deux «Koura-tas-kaiï», ce qui signifie « Fils du Soleil ». L'un se nommait « Ikar », ce qui veut dire «Aigle», l'autre «Skarn», c'est-à-dire « Loup ». Une prophétie annonçait que les Koura-tas-kaiï descendraient tous deux du nord pour demander conseil aux Anciens Mages afin d'accomplir une grande quête. Par-delà les siècles qui

sépareraient leurs venues, ils seraient unis par la même foi, le même dessein, et la même destinée : triompher des forces des ténèbres en des temps de grand péril. Les Anciens Mages reconnurent en vous Skam, le loup de la légende du Dessi, et, se conformant au vœu sacré qu'ils avaient formulé des siècles auparavant, ils firent le serment de vous aider de toutes leurs forces à achever la Quête du Magnakäi.

A Elzian, la capitale du Dessi, ils vous initièrent à l'histoire ancienne du Magnamund et vous prodiguèrent des leçons de sagesse dignes de celles que vous auriez pu recevoir de vos Maîtres Käi, si seulement le destin leur avait permis de survivre comme vous à l'attaque des Seigneurs des Ténèbres contre leur monastère. Vous étiez impatient d'acquérir les connaissances que les Anciens Mages pouvaient vous inculquer afin de vous préparer aux difficultés et aux dangers de votre quête, mais la guerre allait interrompre votre formation. A Helgedad, capitale des Royaumes des Ténèbres, un Seigneur des Ténèbres du nom de Gnaag venait de s'emparer du pouvoir. Les autres Seigneurs des Ténèbres, unis derrière leur nouveau chef, avaient entrepris sur ses ordres de lever d'immenses armées pour se lancer à la conquête du Magnamund. Les rangs de leurs terribles légions Gloks grossirent rapidement, permettant à Gnaag de déclencher une foudroyante invasion qui allait surprendre les terres libres dans un tragique état d'impréparation. Rien ne semblait pouvoir stopper l'avance des légions ennemies jusqu'aux heures décisives de la bataille de Tahou où, contre tout espoir, vous inversiez le cours de la guerre en abattant dans un mortel face à face le plus puissant allié de Gnaag, le Zakhan Kimah de Vassagonie.





e parchemin a
été décerné à

Maître Kai



La Porte d'Ombre

La victoire de Tahou avait porté un coup terrible aux Ténèbres et ouvert la voie de la libération aux peuples dont Gnaag s'était emparé par la force. Mais la saveur de votre triomphe prenait subitement un goût amer lorsque vous découvriez que Gnaag s'était emparé des trois dernières Pierres de la Sagesse et qu'il avait juré, pour se venger de son humiliante défaite, de les détruire et de vous rayer du monde des vivants! Alarmés par ces graves nouvelles, les Anciens Mages réunirent aussitôt leur Conseil Suprême afin de vous aider à élaborer un plan d'action. Ils avaient reçu de vos alliés de l'ouest des informations selon lesquelles l'ennemi gardait les Pierres de la Sagesse dans la redoutable cité-forteresse de Torgar, où les plus malfaisants sorciers de Gnaag, les Nadziranim, s'acharnaient à découvrir le moyen de les détruire. Craignant qu'ils ne finissent par atteindre leur sinistre objectif, les Anciens Mages firent de rapides préparatifs pour vous permettre de voyager dans le plus grand secret jusqu'à Torgar.

Au terme d'un long et périlleux périple, vous arriviez enfin devant les sinistres murailles de la place forte ennemie, assiégée par les armées alliées 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 amenés à Torgar, dans les souterrains et les mines de soufre qui s'étendent sous les sombres murs de la forteresse. Le sort de tous ces malheureux paraissait sans espoir, jusqu'au jour où les armées alliées, sous le commandement du Seigneur Adamas de Garthen, arrivèrent devant Torgar. En partie grâce à la bravoure dont vous deviez faire preuve au cours de l'assaut, les troupes d'Adamas ouvrirent une brèche dans les portes d'airain de la forteresse. Dans la fureur de la bataille, vous parveniez à vous frayer un chemin jusqu'au cœur de la citadelle, atteignant la chambre secrète où les Nadziranim déployaient leur magie noire pour anéantir les Pierres de Nyxator. Les trois cristaux de pouvoir flottaient dans les airs au-dessus d'un puits de ténèbres

opaques. En escaladant un portique surplombant le dispositif diabolique, vous parveniez à récupérer l'une des trois Pierres de la Sagesse. Mais à l'instant où vous tendiez la main pour saisir les deux derniers bijoux sacrés, la terrifiante voix du Seigneur des Ténèbres Gnaag de Mozgôar fit trembler les murs de la chambre souterraine. « L'heure de ma vengeance a sonné! » tonna-t-il, et dans la seconde qui suivit, un éclair bleu, jailli d'un cristal noir, alla frapper de plein fouet le métal rouillé du portique, propageant une terrible onde de choc qui projetait les Pierres de la Sagesse au fond du puits. Un second éclair acheva de briser le portique branlant, vous faisant suivre le même chemin. Poursuivi par le rire satanique du maître des Seigneurs des Ténèbres, votre chute vertigineuse dans la terrifiante gueule noire d'une Porte d'Ombre se terminait dans l'univers parallèle du Plan Crépusculaire du Daziarn! Lorsque vos yeux ont parcouru pour la première fois les immensités désolées du Daziarn, le peu que vous aviez entendu dire de ce monde étrange vous est revenu en mémoire. Les magiciens du Sommerlund croyaient qu'il s'agissait d'un corridor astral reliant la planète Magnamund à d'autres plans d'existence. En traversant une Porte d'Ombre, comme le sinistre « Aveugloir » qui se trouve dans les souterrains du Temple de la Guilde de l'Étoile de Cristal de Toran, un être humain pourrait donc pénétrer dans le Daziarn. Cependant, nul n'avait jamais revu aucun de ceux qui avaient franchi la Porte d'Ombre de Toran, ce qui incitait les mêmes magiciens à penser que le voyage était sans retour. Mais votre vœu de restaurer la gloire et la puissance du Kaï vous empêchait de céder au désespoir, renforçant au contraire votre volonté.

Au cours de vos périlleuses recherches, vous alliez apprendre que votre combat contre les forces des ténèbres était le pivot d'un formidable conflit faisant rage à travers tous les mondes, et que le temps était venu où l'action d'un seul devait décider de leur avenir. Et cet être unique, c'était vous ! Une partie de votre glorieuse destinée s'accomplit lorsque le Maître du Chaos tomba sous vos coups au terme d'un affrontement titanesque. Ayant récupéré l'une des Pierres de Nyxator, vous avez pu ensuite, grâce à une créature d'essence divine du nom de Serocca, trouver

l'emplacement de la Porte d'Ombre qui devait vous permettre de regagner votre propre monde. C'est à son seuil que votre quête allait culminer dans un combat mortel contre votre vieil ennemi, Vonotar le Traître, qui s'était emparé de la dernière Pierre de la Sagesse et était devenu le maître de la cité perdue d'Haagadar, au cœur de laquelle s'ouvrait la Porte d'Ombre. Il s'apprêtait à utiliser la Pierre de la Sagesse pour la franchir et revenir dans le Magnamund, mais, une nouvelle fois, ses desseins se heurtèrent à votre vaillance. Livrant à l'entrée même de la Porte d'Ombre un combat aussi farouche que désespéré, vous parveniez à rayer cet infâme traître du monde des vivants et rentriez en possession de l'ultime Pierre de Nyxator, achevant ainsi la Quête du Magnakäi. Instantanément, une énergie pure déferla au plus profond de votre être, élevant votre corps et votre esprit jusqu'à un niveau de conscience transcendant votre enveloppe mortelle. Vous abandonnant à ce fabuleux pouvoir, vous vous sentiez soudain inexorablement attiré vers la Porte d'Ombre. D'un pas résolu, vous franchissiez le seuil de ses ténèbres glaciales, entamant votre retour triomphal dans votre monde natal.



1

A l'instant où vous passez la Porte d'Ombre, vous êtes englouti par des ténèbres abyssales et tombez dans un vide infini. Un froid brutal change vos membres en plomb, leur ôtant toute force, et emplit votre esprit d'étranges images. Vous avez l'impression d'être aspiré dans le cœur tourbillonnant d'un gouffre obscur et, sentant votre esprit sombrer dans le néant, vous priez le dieu Kaï de vous laisser assez de force pour survivre à votre retour vers le Magnamund. C'est à peine si une étincelle de conscience vous habite encore lorsqu'une douce sensation de chaleur reprend enfin possession de vos membres gelés. Elle vous ramène à la vie tandis que vos yeux perçoivent une brume fluorescente et un point lumineux dans le lointain. La chute vertigineuse laisse place à un mouvement plus doux, comme si votre chute était freinée par une longue glissade sur une pente de plus en plus douce. Devant vous, le point lumineux grandit jusqu'au moment où vous émergez des ténèbres dans un lieu que vous reconnaissez immédiatement. Utilisez la *Table de Hasard*. (Si vous tirez un zéro, il compte pour 10.) Le chiffre obtenu représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous avez perdus à votre passage par la Porte d'Ombre. Rendez-vous au [94](#).

2

Dégainant votre arme, vous vous ramassez sur vous-même pour esquiver le bond de la bête. Vous roulez sur le côté, frappant de toutes vos forces à l'instant où sa masse sombre vous frôle dans un grondement rageur. La créature pousse un glapissement aigu lorsque votre arme lui déchire l'épaule, puis, emportée par son élan, elle retombe lourdement à quelques mètres derrière vous en faisant trembler le sol. Bondissant sur vos pieds, vous vous préparez à frapper à nouveau, car le monstre, emplissant l'ancre de pitoyables geignements, fait volte-face et revient furieusement à la charge.

EGORGH HABILETÉ : 22 ENDURANCE : 27

Cette créature est particulièrement sensible aux attaques psychiques. En conséquence, multipliez par deux tous les points supplémentaires dont vous bénéficiez normalement grâce à la Puissance Psychique ou au Foudroiement Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [153](#).

3

Rapide comme l'éclair, vous dégainez une arme pour tenter de parer le coup de Gnaag, mais la lame de son épée surnaturelle la fait voler en éclats avant de s'enfoncer dans votre poitrine. Un froid mortel saisit votre corps et un spasme atroce étrangle votre poitrine. Votre vision s'obscurcit, comme si vous étiez aspiré dans un puits de ténèbres, tandis que le rire sardonique du Seigneur des Ténèbres Gnaag de Mozgôar déchire vos tympans. Dans un ultime effort, vous parvenez à rouvrir les yeux pour voir s'élever à nouveau Nadaz-Gada, son épée maudite, juste avant qu'elle ne scelle votre destin et n'anéantisse les espoirs de ceux qui tentaient de s'opposer à l'Empire des Ténèbres. Votre vie et votre mission prennent fin ici.

4

Vos sens aiguisés perçoivent la présence d'un ennemi sur le point de vous attaquer par-derrière. Sans vous retourner, vous pivotez brusquement sur le côté, et votre assaillant, emporté par son élan, achève brutalement sa course contre le bastingage. C'est un commando de marine Drakkarim, armé d'un long stylet dont la fine lame acérée rougeoie à la lueur de l'incendie. La douleur des brûlures qu'il a subies aux mains et au visage est telle qu'il semble avoir perdu toute raison. Oubliant les flammes qui dévorent le navire, il fait volte-face et vous saute à la gorge avec un hurlement de chien enragé.

COMMANDO DE MARINE

DRAKKARIM HABILITÉ: 19 ENDURANCE: 23

La fureur de son attaque le rend insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Vous pouvez rompre le combat après 2 Assauts en sautant à la mer (rendez-vous au [58](#)). Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [91](#).

5

Votre adversaire n'est plus qu'à quelques pas de vous lorsque vous faites chanter la corde de votre arc, lui décochant une flèche dans la poitrine. Elle le frappe en plein cœur, mais, à votre profonde stupéfaction, elle vole en éclats sans lui causer le moindre mal ! Les yeux luisant d'une joie féroce, l'officier Drakkarim pousse un cri de guerre et abat son cimenterre sur votre cou. Seule la rapidité de vos réflexes vous sauve de la morsure de sa lame. Sans perdre une seconde, il frappe à nouveau, ramenant son arme droit sur votre gorge par un habile moulinet. Au dernier moment vous pariez le coup, mais le manche de votre arc est coupé en deux lorsqu'il arrête la lame meurtrière à quelques centimètres de votre menton. (Rayez cette arme de votre *Feuille d'Aventure*.) Vous tentez de dégainer une arme de poing tandis qu'il s'apprête à frapper de nouveau.

OFFICIER DRAKKARIM HABILITÉ: 27 ENDURANCE: 38

Votre périlleuse situation ne vous permet pas de dégainer une arme avant le deuxième Assaut, aussi devez-vous livrer le premier Assaut à mains nues. Si vous êtes victorieux au bout de 3 Assauts ou moins, rendez-vous au [232](#). Si vous êtes vainqueur au terme de 4 Assauts ou plus, rendez-vous au [148](#).

6

Tandis que vous achevez le dernier Monstre des Cryptes, Kraagenskûl se précipite, les mains en avant, vers un globe rempli d'un liquide argenté posé sur un socle à côté de son trône. C'est un communicateur, objet qui lui permet de converser avec son maître le Seigneur des Ténèbres Gnaag. En dévoilant le Glaive de Sommer, vous avez trahi votre identité, et Kraagenskûl est sur le point de prévenir son maître que vous êtes revenu du

Daziarn et que vous êtes maintenant à Argazad. Ses doigts osseux ne sont plus qu'à quelques centimètres de la surface miroitante de la sphère, et votre seul espoir de l'arrêter est de le pourfendre en lui lançant le Glaive de Sommer dans le dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez complété le Cercle de Solaris, ajoutez 2 au nombre obtenu. Si vous avez complété le Cercle de Solaris et le Cercle du Feu, ajoutez encore 1 à ce nombre. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [275](#). S'il est supérieur à 5, rendez-vous au [75](#).

7

D'un bond en arrière, vous vous dégagez et battez en retraite vers le milieu du pont. Un groupe de Kirlun-diens y a formé un carré derrière un mur de boucliers. Vous les rejoignez et prenez leur commandement au moment même où une seconde vague de Drakkarims escalade le bordé et déferle sur le pont. Ils s'abattent sur votre groupe avec fracas, écrasant la muraille de boucliers sous une avalanche de coups de hache et d'épée d'où jaillissent des étincelles. Sous le choc, les Kirlundiens sont contraints de reculer, ouvrant dans leur ligne quelques brèches par où les plus puissants des Drakkarims s'engouffrent. L'un d'entre eux surgit devant vous, tentant de vous trancher la gorge d'un moulinet de son cimenterre.

COMMANDO DE MARINE

DRAKKARIM HABILITÉ: 23 ENDURANCE: 27

La fureur de la bataille est telle qu'elle rend votre adversaire insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [294](#).

8

« Ok zee okak ! » murmure un des éclaireurs Gloks tandis qu'un rictus de joie féroce éclaire sa face grisâtre. Du haut d'un rocher, il a pu, en utilisant sa vision infrarouge (redoutable faculté qui permet à ces créatures de détecter la chaleur d'un objet ou d'un

corps), vous repérez tandis que vous rampiez vers les falaises. Prévenu par votre sixième sens que vous êtes découvert, et comprenant qu'il serait désormais stupide de poursuivre votre progression à plat ventre, vous bondissez sur vos pieds et vous vous élancez vers une crevasse dont les parois encadrent le début d'un sentier. Mais avant d'avoir accompli une douzaine d'enjambées, vous voyez trois silhouettes courtaudes jaillir de l'obscurité : trois autres Gloks vous barrent la route, l'arme au poing, prêts à vous tailler en pièces ! A moins de maîtriser la Discipline Magnakaï de l'Intuition, vous devez diminuer votre total d'HABILETÉ de 2 points pendant la durée des deux premiers Assauts. Si vous parvenez à exterminer ces créatures en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au [311](#). Si vous sortez vainqueur au terme de 4 Assauts ou plus, rendez-vous au [252](#).

9

Plongeant sur le côté, vous échappez de justesse au tranchant de l'épée, mais pas à sa pointe qui, dans un sifflement, fend votre cape avant d'ouvrir une plaie dans votre épaule : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Serrant les dents, vous empoignez la culasse du canon et vous le faites pivoter sur son affût jusqu'à ce qu'il soit pointé droit sur le groupe de soldats ennemis qui avance sur vous. Sous leurs heaumes, leurs visages se figent de terreur face à la gueule noire de leur propre bouche à feu. « Mort aux Seigneurs des Ténèbres ! » hurlez-vous en enfonçant la lance à feu dans la lumière. Rendez-vous au [285](#).

10

Le jour ne s'est pas levé depuis une heure qu'il s'assombrit. Une voûte d'épaisses nuées noires s'étale à travers le ciel, alimentée par de lourds panaches de gaz que vomit le chaos de cratères et de crevasses qui crible, au sud, la plaine dévastée. A l'intérieur de ces gigantesques fiimeroles se déchaînent des orages électriques tandis que monte des entrailles de la terre l'écho de longs roulements de tonnerre, semblables aux grondements courroucés d'un géant dérangé dans son sommeil. Dans la masse

noire un halo rouge s'intensifie à mesure que vous poursuivez votre vol vers l'ouest. Il emplit bientôt l'horizon et votre pouls s'accélère lorsque vous comprenez que la source de cette lueur écarlate n'est autre que Nengud-kor-Adez, le gouffre de feu qui entoure Helge-dad. Vous corrigez votre trajectoire, faisant virer le Zlan vers le nord, et, au bout de quelques minutes, vous arrivez en vue d'Aaknar. La cité ennemie offre à vos yeux le spectacle d'une masse de bâtiments d'acier entassés au hasard autour de l'embouchure d'un estuaire gelé, ceint de fortifications de terre hérissées de pointes. Tout y est rongé par la rouille, dont les dégâts sont aggravés par les nuages corrosifs qui s'échappent d'un réseau de ruisseaux d'eaux noires courant sur le sol. Cet endroit semble inhabitable, et cependant les rues grouillent de milliers de créatures à peau grise qui tirent ou poussent de grandes charrettes de métal emplies de minerai. Les battements d'ailes du Zlan vous rapprochent de la cité et vous vous hâtez de trouver un endroit où vous poser. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, et si vous avez atteint le rang de Maître Principal ou un rang supérieur, rendez-vous au [127](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore atteint le rang requis, rendez-vous au [301](#).

11

Faisant appel à votre pouvoir Kaï, vous ordonnez à la créature de mettre un terme à son incessant coassement. A votre grand soulagement, elle obéit et va se réfugier en se dandinant au bout de son perchoir, penchant craintivement la tête et vous fixant de ses yeux mi-clos. Au même instant, le Chevalier de la Mort s'écarte du parapet et se tourne vers vous, mais il ne semble pas conscient du danger. La lenteur de ses mouvements en fait une proie facile. Avec la promptitude d'un serpent, vous lui assenez en pleine poitrine un coup qui ne lui laisse aucune chance. Rendez-vous au [139](#).



12

Le monstre marin pousse un rugissement, et le formidable souffle de son haleine putride vous projette loin de la chaloupe, vous envoyant rouler sur le pont du navire. Une douleur vous prend à l'épaule lorsque vous rebondissez sur le grand mât, avant d'aller vous écraser contre la lisse de tribord : vous perdez 2 points d'EN-DURANCE. Vous n'avez pas lâché votre arc, et, tout en vous remettant sur vos pieds, vous encochez en serrant les dents une autre flèche et mettez à nouveau en joue la tête du monstre. Si vous voulez tirer dans l'œil de la créature, rendez-vous au [82](#). Si vous préférez tirer dans la gueule, rendez-vous au [236](#). Si vous jugez plus judicieux de viser l'oreille, rendez-vous au [135](#).

13

Dans un effort désespéré, vous rassemblez vos forces pour lutter contre le venin qui se répand dans vos veines. Amplifiées par votre Maîtrise Kai de la Science Médicale, les défenses de votre organisme stoppent aussitôt l'action mortelle du poison et le neutralisent, mais au prix de 5 points d'ENDURANCE. Serrant les dents, vous arrachez la flèche de votre épaule et la jetez sur le sol en courant vous réfugier dans l'obscurité. Rendez-vous au [48](#).

14

Le courant vous entraîne vers une plage de galets jonchée d'énormes blocs polis. Le ressac et les croassements des charognards des mers se répercutent sur les falaises, écho

lugubre qui reflète l'âpreté de cette terre inhospitalière. A une dizaine de mètres du rivage, vous vous laissez glisser dans l'écume et gagnez en pataugeant la plage. La nuit est tombée, mais les rayons de la lune baignent le paysage d'une lueur fantomatique. Courbé en deux, vous vous élancez au pas de course vers le pied de la falaise en vous efforçant de vous dissimuler derrière les blocs de rochers. Vous n'êtes plus loin du but lorsqu'un bruit de pas accompagné de voix gutturales vous fige sur place : une patrouille Glok s'approche ! Ayant assisté à la bataille navale, ils sont descendus de leur campement perché au sommet de la falaise pour fouiller le rivage à la recherche des survivants. Les fers de leurs lances luisent d'un éclat pourpre qui ne vous laisse aucune illusion sur le sort des rescapés de l'équipage de *L'Intrépide* qui ont rejoint la terre à la nage. « Ok zee orgadak ! » gronde soudain l'un des éclaireurs en pointant le doigt dans votre direction. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [215](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore atteint le rang requis, rendez-vous au [111](#).

15

Votre adversaire est un redoutable Vladoka, un Nadziranim d'élite de la garde du temple. Vous ne pouvez rompre ce combat : il doit se poursuivre jusqu'à ce que mort s'ensuive.

VLADOKA HABILETÉ : 28 ENDURANCE : 35

Son arme le rend insensible à la Puissance Psychique comme au Foudroiement Psychique. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [308](#).

16

Alors que vous vous attendez à subir la morsure d'une eau glaciale, vous entrez en contact avec le mouvant pont d'acier du cuirassé des Ténèbres ! Vos jambes ploient sous le choc et vos genoux viennent frapper votre poitrine, chassant l'air de vos poumons et vous laissant asphyxié comme un poisson hors de l'eau : vous perdez 3 points d'endurance. Vous avez à peine eu le temps de reprendre vos esprits qu'un marin Drakkarim jaillit de la fumée, le poignard au poing.

MARIN DRAKKARIM HABILITÉ: 19 ENDURANCE: 24

Si vous ne maîtrisez pas la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, retranchez 4 points de votre total d'HABILITÉ le temps des deux premiers Assauts de ce combat en raison du choc de votre atterrissage sur le pont du navire ennemi et de l'effet de surprise. Si vous sortez néanmoins vainqueur, rendez-vous au [243](#).

17

Comme vous ne répondez pas, le robuste sergent s'avance à grands pas et répète son ordre avec impatience. Vous plongez votre regard dans ses yeux froids et projetez un flot d'énergie psychique directement dans son cerveau. Un tremblement le parcourt de haut en bas, puis ses yeux cruels s'agrandissent à mesure que votre attaque émousse son pouvoir de concentration. Vous le persuadez mentalement de vous laisser passer. Se retournant comme un automate vers ses hommes, il leur crie : « Agna Tok ! Dok lug Shad ! » A son commandement, les gardes s'écartent et vous franchissez la porte avant de vous engager dans une rue sombre menant vers les quais. Au bout de cette rue, vous tombez sur un panneau indiquant la direction des deux principaux pôles d'intérêt d'Argadaz : le port des cuirassés et les entrepôts. Si vous voulez jeter un coup d'œil sur le port, rendez-vous au [295](#). Si vous préférez aller fouiner vers les entrepôts, rendez-vous au [328](#).

18

Malgré votre fatigue, vous vous forcez à rester sur le qui-vive. Les heures n'en finissent pas de s'écouler, mais votre vigilance finit par payer lorsque à la faveur d'un éclair se découpe la silhouette hirsute d'une créature velue, dans l'entrée de la grotte. La bête sent votre présence dans sa tanière et se ramasse sur elle-même pour vous sauter à la gorge. Si vous possédez un arc et désirez en faire usage, rendez-vous au [264](#). Sinon, rendez-vous au [2](#).

19

A peine le nom a-t-il franchi vos lèvres que la pointe de l'éclat de cristal s'illumine d'une lueur d'ambre. Instantanément, le garde tend la main vers un levier dans un renforcement du mur et, sans vous laisser le temps d'esquisser un geste, l'abaisse d'un coup sec, déclenchant la sonnerie d'alarme. En quelques secondes, une légion d'horreurs sans nom déferle dans la cour, tous crocs et griffes dehors. Elles s'abattent sur vous comme une horde de chiens enragés et, bien que vous parveniez à en massacrer un grand nombre, elles ont finalement raison de vous et vous traînent, enchaîné, aux pieds du Seigneur des Ténèbres Gnaag. Plein d'une joie cruelle, celui-ci ordonne qu'on vous précipite dans le Lac de Sang, où vos souffrances alimenteront les flammes maudites pour l'éternité. C'est ici, au seuil même de la victoire, que votre existence et votre mission trouvent leur fin.

20

Vous vous jetez à plat ventre sur le pont, le missile tombe du ciel comme un météore et passe avec un sifflement strident au-dessus de vos têtes, juste entre le grand mât et le mât d'artimon, avant de plonger dans la mer dans une gerbe d'écume. Les autres navires ennemis virent de bord pour se mettre en position de tir, mais ils sont peu maniables ; le temps qu'ils achèvent leur manœuvre, *L'Intrépide* est hors de portée et fend toutes voiles dehors les flots scintillants de la Mer de Kalte. Rendez-vous au [71](#).

21

Vous rassemblez vos défenses psychiques, dressant un bouclier mental pour faire obstacle au flot d'énergie hostile qui s'insinue dans votre esprit. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 1 point par Discipline Magnakaï que vous maîtrisez, y compris vos trois Disciplines initiales. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [244](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [152](#).

22

Au moment où vous vous hissez par-dessus le parapet, la sonnerie stridente d'une cloche déchire le silence. « Ok zee orgadak iak zordak tozaz ! » hurle une sentinelle Glok en se penchant par la fenêtre de la tour de guet. D'une main, elle pointe une épée sur vous et, de l'autre, secoue frénétiquement la corde de la cloche. Poussant un juron de dépit, vous vous hâtez de prendre pied sur le rempart et dégainez vivement face aux deux sentinelles qui accourent le long du chemin de ronde.

SENTINELLES GLOKS HABILITÉ: 17 ENDURANCE: 22

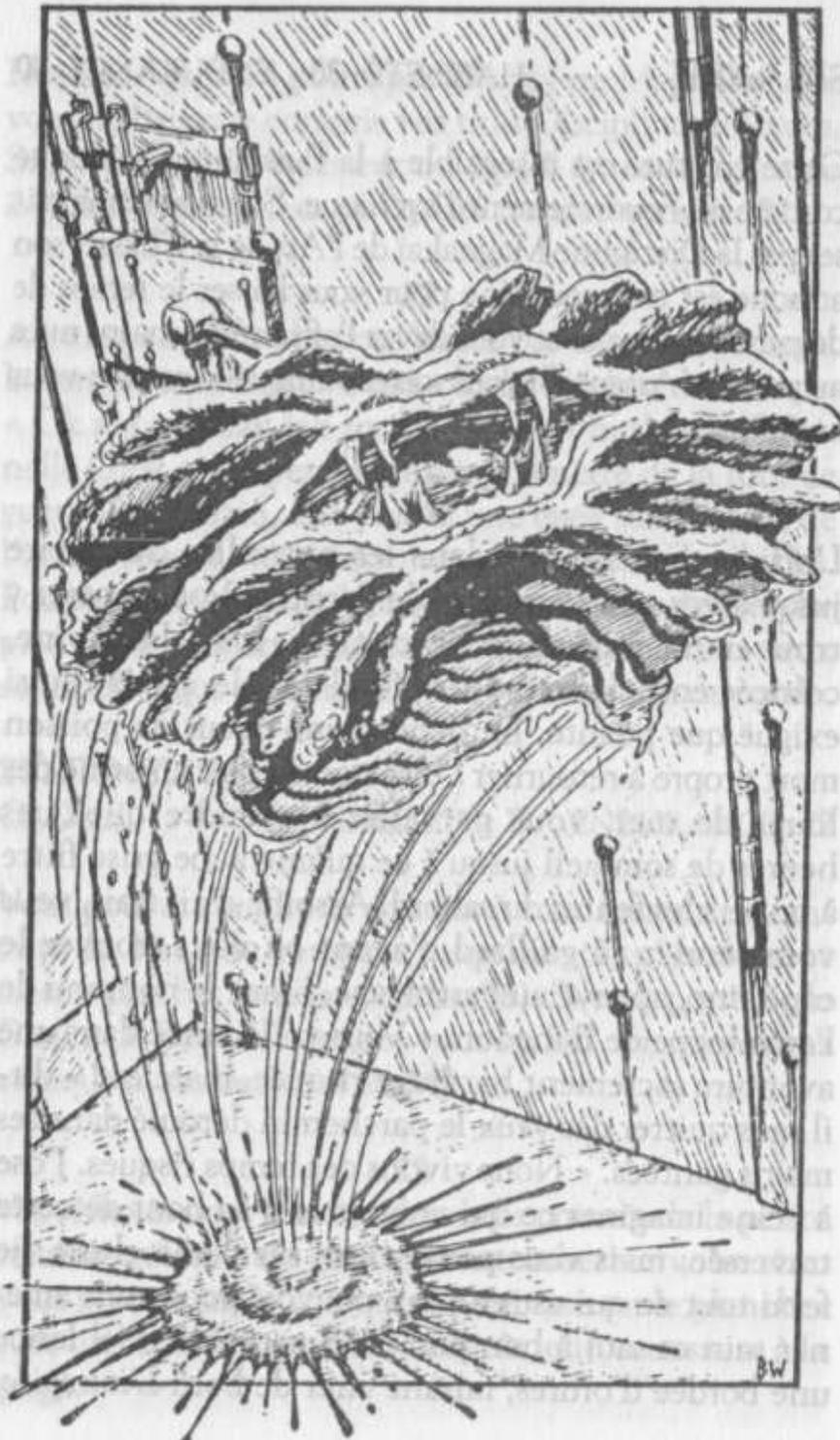
Vous pouvez rompre le combat à tout instant en sautant du haut du rempart jusqu'au sol, plus de sept mètres plus bas (rendez-vous au [96](#)). Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [247](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [349](#).

23

Vos réflexes vous sauvent des crocs pointus de la petite créature gélatineuse qui se laisse tomber sur votre tête. Vous pivotez sur le côté, et elle s'écrase sur le plancher avec un bruit flasque. Mais aussitôt, elle vous saute à la gorge.

SPLAAKH HABILITÉ: 30 ENDURANCE: 10

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique comme au Foudroiement Psychique. Si vous ne maîtrisez pas la Discipline



23 L'infecte créature gélatineuse s'écrase sur le sol avec un bruit flasque, mais, aussitôt, elle rebondit et vous saute à la gorge !

Magnakaï de l'Art de la Chasse, son attaque est trop soudaine pour vous laisser le temps de dégainer une arme et vous devez l'affronter à mains nues au premier Assaut. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [312](#).

24

L'officier vous guide dans les entrailles du navire jusqu'à vos quartiers, près de l'arrière. Vous espérez y trouver un minimum de confort, mais la cabine, coincée entre la coque et le fond de cale, s'avère aussi exigüe que pointe. En dépit d'une odeur de poisson mort propre à retourner l'estomac du plus amariné des loups de mer, vous parvenez à prendre quelques heures de sommeil jusqu'à ce qu'une aube grise filtre à travers les fentes du sabord. Assoiffé d'air frais, vous vous rendez au gaillard d'avant où vous trouvez le capitaine, appuyé au bastingage, lisant le contenu de l'enveloppe de Banedon. « Vous voilà lancé dans une aventure sacrement hardie et risquée, matelot ! » dit-il sans quitter des yeux le parchemin déroulé dans ses mains gantées. « Nous vivons des temps risqués. J'ose à peine imaginer ce qui vous attend au bout de cette traversée, mais vous pouvez être sûr d'une chose : je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour vous amener sain et sauf à bon port ! » Sur ces mots, il lance une bordée d'ordres, faisant virer de bord *L'intrépide*, qui file bientôt nord-nord-ouest. Les marins ne cachent pas leur surprise à ce changement de cap. Mais, bien qu'ils connaissent les dangers qui les attendent, aucun ne murmure. Rendez-vous au [241](#).

25

Les hurlements de vos poursuivants se rapprochent et leur écho vous fait frissonner malgré vous à l'instant où vous décochez votre flèche, si bien que vous manquez votre cible. La flèche va se fracasser contre le mur de la tour. Sa pointe d'acier soulève une gerbe d'étincelles qui arrache un cri d'effroi à la créature. Craignant que son hurlement n'alerte ceux qui vous pourchassent, vous remettez vivement votre arc sur l'épaule, dégainez et vous précipitez sur le garde stupéfait, décidé à lui

réglé son compte avant qu'il puisse donner l'alarme. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [208](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, ou si vous ne voulez pas en faire usage, rendez-vous au [15](#).

26

Votre Intuition Kaï vous informe que la descente mène au poste de commandement et aux quartiers de l'équipage, puis plonge vers les cales qui abritent les réservoirs de soufre que cette embarcation utilise comme carburant. L'apparition du cadavre du marin au pied des marches a provoqué un vif émoi dans les ponts inférieurs, et le martèlement de lourdes bottes vous avertit que d'autres Drakkarims remontent pour chercher ce qui a pu causer la mort de leur camarade.

Vous commettriez une erreur fatale en tentant de descendre par ce passage, aussi vous hâtez-vous de claquer la porte avant de vous mettre en quête d'une autre cachette. Rendez-vous au [169](#).

27

« Kuzoknar jeg okak eg ? » beugle le Glock avec fureur. « Okak nenrak ! Okak gaj ! » Visiblement, vos paroles ne l'ont pas impressionné, et lorsque, imité par ses deux subordonnés, il tire son épée du fourreau, vous comprenez qu'il n'est plus temps de discuter.

GLOKS D'AAKNAR HABILITÉ: 23 ENDURANCE: 27

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [322](#).

28

Les Drakkarims gisent à vos pieds, l'amas sanglant de leurs corps enchevêtrés témoignant de l'art meurtrier d'un Seigneur Kaï. Vous vous écarterez pour vous agripper à la lisse tandis que le pont s'incline fortement sur tribord. Blessé à mort, *L'Intrépide* est en train de sombrer. « Abandonnez le navire ! » hurle Davan par-

dessus le fracas des armes et les cris des agonisants. Alors qu'il passe en courant devant vous, suivi de deux Kirlundiens couverts de sang, il vous crie de vous sauver. Si vous décidez de suivre Davan, rendez-vous au [110](#). Si vous préférez fouiller d'abord les cadavres de vos ennemis, rendez-vous au [317](#).

29

Vous vous approchez d'un pas assuré des deux gardes, persuadé qu'ils vont se laisser abuser par votre déguisement. Utilisant le dialecte Glock, vous leur ordonnez d'ouvrir la porte. « Tok etaar ! » éructez-vous d'une voix de commandement... qui laisse les gardes de marbre. Sans se presser, l'un d'eux fouille dans une sacoche suspendue à son ceinturon et en sort un étrange objet en forme de boîte façonné dans un cristal argenté. Il l'ouvre, et l'objet émet un bourdonnement. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique et que vous avez atteint le rang de Maître Eminent, rendez-vous au [141](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [291](#).

30

Mettant à profit l'agilité que vous confère votre Maîtrise Kaï, vous vous laissez glisser le long du bord du sentier et entamez une périlleuse descente. Par deux fois, vos doigts manquent leur prise, mais vos réflexes vous sauvent d'une chute fatale. Vous entendez des cris furieux au-dessus de vous lorsque les deux patrouilles lancées à votre recherche font leur jonction. Chaque groupe accuse l'autre de vous avoir laissé échapper et, dans la rixe qui s'ensuit, le corps de plus d'un Glock, balancé dans le vide, vous frôle avant d'aller s'écraser sur les rochers. Des flèches pleuvent du haut de la falaise, mais les tirs sont mal dirigés. Lorsque l'ordre revient et que les Gloks entreprennent de dévaler le sentier escarpé pour vous cueillir au pied de la falaise, vous êtes déjà hors d'atteinte et détalez vers le nord le long du rivage. Rendez-vous au [157](#).

31

Votre Intuition Kaiï vous avertit que si vous inversez la position du tube, la formidable accélération de puissance qui en résultera à l'intérieur de la citerne pourrait provoquer une explosion ! Jugeant plus sage de ne pas toucher au tube, vous décidez de vous attaquer plutôt au matériau d'isolation des câbles reliés au réservoir. Les effets de ce sabotage ne pourront se faire sentir que lorsque le navire aura déjà parcouru bien des milles en haute mer ; lorsque les câbles auront finalement achevé de se désintégrer, le mastodonte d'acier se retrouvera privé de sa puissance. Que l'avarie survienne au cours d'une des fréquentes tempêtes qui secouent la Mer de Kalte, et vous pouvez être sûr que le monstrueux cuirassé chavirera ! Rendez-vous au [223](#).

32

Utilisant tout le pouvoir que vous procure votre Maîtrise de l'Invisibilité, vous donnez à votre visage un aspect plus rude et brutal. « Loga ok okak sheg ! » (lâche-moi, chien d'imbécile !), grondez-vous en langue Glok, imitant à la perfection l'accent Drakkarim. Dans la pénombre de la cursive, votre assaillant se laisse aisément convaincre qu'il s'est attaqué par erreur à l'un de ses camarades. A l'instant où il relâche sa prise, vous tournoyez sur vous-même pour le frapper de vos mains nues.

DRAKKARIM HABILETÉ: 12 ENDURANCE: 26

Vous devez combattre à mains nues pendant les deux premiers Assauts. Ce n'est qu'au commencement du troisième Assaut que vous dégainez. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [253](#).

33

Utilisant tout le pouvoir que vous confère votre Maîtrise Kaiï, vous concentrez votre ouïe sur la discussion qui anime le groupe de passagers aux regards soupçonneux. Ils se préparent à vous tendre un piège pour vous assassiner ! Ce sont des créatures du Seigneur des Ténèbres Taktaal, rival du Seigneur des Ténèbres

Ghanesh, dont vous portez les couleurs. Ils veulent vous tuer en représailles de la mort de l'un des leurs, empoisonné par les séides de Ghanesh. Sans paraître vous soucier d'eux, vous les surveillez du coin de l'oeil et, aussitôt qu'ils ont tourné la tête, vous vous engouffrez dans un tunnel. Aucun n'a le temps de voir dans quel tunnel vous avez disparu et vous leur échappez sans difficulté. Rendez-vous au [170](#).

34

Accroissant vos facultés de vision lointaine et nocturne, votre Maîtrise Kaï vous permet de découvrir que l'ouverture dans le flanc de la montagne a des contours lisses et réguliers. Elle a été creusée de main d'homme. Si vous décidez de l'examiner de plus près, rendez-vous au [143](#). Si vous préférez retourner à l'avant-poste Glock, rendez-vous au [86](#).

35

Bondissant du haut du grément, vous vous laissez tomber à califourchon sur le cou du Xargath. Sentant votre présence, le monstre se tord et se cabre pour vous désarçonner. Vous vous cramponnez à sa peau écaillée en abattant inlassablement votre arme sur son échine et ses ouïes. Se sentant pris au piège, il tente bientôt de vous déloger à l'aide des griffes de ses pattes avant.

XARGATH HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Vous pouvez rompre le combat à tout instant en escaladant le grand mât pour vous cacher dans le nid-de-pie (rendez-vous au [277](#)). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [66](#).

36

Des bourrasques glacées cinglent votre masque et votre armure tandis que vous vous élevez à plusieurs centaines de mètres au-dessus des contreforts méridionaux de la chaîne des Monts Gourdanak. Sans la protection de votre Amulette Dorée, la morsure glaciale de ces vents furieux vous aurait fait périr de froid moins d'une heure après votre envol d'Argazad, et cependant vous ne ressentez rien, sinon de la gaîté et une pointe de crainte à l'idée de ce qui vous attend à Aaknar. L'aube se lève au cours de votre seconde heure de vol et vous permet de distinguer les sinistres paysages qui défilent loin sous les ailes du Zlan. Au sud s'étend le Naogizaga, vaste plaine de cendre sillonnée de crevasses emplies de poussière ; au nord se dressent les pics neigeux des Monts Gourdanak ; et droit devant vous s'étale un paysage de collines rocailleuses et de végétaux rabougris. Après les épreuves que vous avez subies à Argazad, vous vous sentez las et affamé, et il vous faut sans délai avaler un Repas sous peine de perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au [10](#).

37

Plissant les yeux, vous observez la masse sombre qui se rapproche. Un frisson d'inquiétude vous parcourt l'échiné : tiré par six créatures d'aspect bovin, un chariot chargé de caisses et de barriques émerge de la grisaille. Le siège avant est occupé par deux soldats Gloks, un conducteur et un garde. Ils sont suivis par une escorte de quatre cavaliers, des Drakkarims à en juger par leur taille et leurs armures de cuir noir. Le conducteur fait claquer son fouet et vous remarquez que ses yeux sont fixés sur votre cachette. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, ajoutez 4 au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [118](#). S'il est supérieur à 3, rendez-vous au [304](#).

38

La douleur de votre épaule s'évanouit et vous vous sentez tomber dans un puits d'obscurité. Vous luttez pour rester conscient, mais le poison mortel s'est frayé un chemin jusqu'à votre cœur. C'est ici même, dans les sombres rues d'Helgedad, que prennent fin votre vie et votre mission.

39

Vous vous campez sur vos jambes pour soutenir l'assaut de la meute furieuse des Drakkarims qui se déploient, leurs faces de brutes tordues par la rage. « Darg ! » hurle leur officier, et ils se ruent tous ensemble en avant.

GROUPE D'ASSAUT DRAKKARIM HABILITÉ: 33
ENDURANCE: 48

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [28](#).

40

Le Cube Noir est un cristal de pouvoir Nadziranim, autrement dit une charge explosive amoureusement confectionnée par les Sorciers des Ténèbres. Dès l'instant où vous vous en êtes emparé, le cube est de plus en plus instable et, à la seconde même où vous pénétrez dans l'Armurerie Impériale, il explose dans une terrible gerbe de feu. La détonation déclenche la mise à feu de la Bombe de Cristal grâce à laquelle vous comptiez détruire le Transfuseur, et, dans la formidable déflagration qui s'ensuit, vous êtes réduit en cendres en même temps que tout le Secteur Impérial d'Helgedad.

41

Avec l'aide du second, un solide gaillard nommé Davan, vous immobilisez les jambes brisées du capitaine dans des attelles, et confectionnez un brancard de fortune pour le transporter dans sa cabine. Après l'avoir installé aussi confortablement que possible,

vous remontez sur le pont pour évaluer les dégâts. Plus de la moitié des hommes d'équipage ont été tués ou blessés, et le navire lui-même a subi de sévères avaries. Le grand mât est abattu, les voiles sont en charpie, et une brèche s'ouvre le long du bordé jusqu'à quelques dizaines de centimètres de la ligne de flottaison. « Nous pouvons raccommoder une partie de la toile et monter un gréement de fortune », vous annonce Davan, penché au-dessus de la lisse fracassée. « Mais si jamais une tempête nous surprend en haute mer, nous irons droit par le fond ! » Rendez-vous au [330](#).

42

Un morceau de la grand-vergue vous frappe en plein visage, ouvrant une balafre sur toute la largeur de votre front : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. A demi assommé par le choc, vous êtes incapable de vous dépêtrer à temps de la lourde masse de toile en feu qui s'est abattue sur vous. En l'espace de quelques secondes, vous êtes englouti dans la fumée et les flammes, et pourtant, hormis la blessure de votre front, vous ne ressentez pas la moindre douleur. Sans hâte, vous vous dégagez et émergez de l'amas carbonisé sans souffrir de la plus petite brûlure. Rendez-vous au [101](#).

43

Empochant les pièces, le Glok émet un grognement approbateur. « Dez ar ok ! » éructe-t-il en vous faisant signe de le suivre (rayez de votre *Feuille d'Aventure* la moitié des Kikas que vous possédez.) Il vous conduit, à travers labyrinthe de ruelles au cœur de la cité. Elle ne paraît pas affectée par l'atmosphère corrosive d'Aaknar : la surface de ses murs est terne, mais en bon état. Au pied de la tour, le Glok dit quelques mots à l'un de ses congénères posté devant le seuil, et celui-ci s'écarte, vous laissant pénétrer dans la pénombre du haut édifice. Rendez-vous au [346](#).

44

Les pieds à quelques centimètres du bord de la crevasse, vous vous dévissez le cou quand, soudain, un mince tentacule jaillit de l'obscurité et vous frappe en pleine poitrine. Un éclair aveuglant illumine la caverne, en même temps qu'une douleur fulgurante se propage dans vos membres, vous laissant sans force : vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [55](#).

45

« Orgadak dik ! » gronde le chef des Drakkarims lorsqu'il vous voit vous dresser devant eux, l'arme au poing. Il lance un bref regard à ses hommes avant de rugir d'une voix rauque : « Taag dok ! » Aussitôt, ils se ruent en avant.

ESCORTEURS DRAKKARIMS HABILITÉ: 26 ENDURANCE:
34

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [182](#).

46

Vous vous plaquez contre le mur. Tapi dans l'ombre, vous utilisez toute votre science du camouflage pour vous cacher du Liganim qui approche. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité et la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, ajoutez 4 au résultat. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [348](#). S'il est supérieur à 5, rendez-vous au [70](#).

47

Votre Maîtrise Kaï vous permet de distinguer un chapelet de formes sombres à l'horizon : des navires ennemis ! Vous dénombrez les silhouettes trapues et inélégantes de cinq bâtiments bas qui, bien que dépourvus de mât et de gréement, filent à vive allure. Vous en informez le capitaine et vous le

pressez de changer de cap, car la route que suit *L'Intrépide* le conduit droit au milieu de la flotte ennemie ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez complété le Cercle de l'Esprit, ajoutez 3 au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [204](#). S'il est supérieur à 5, rendez-vous au [129](#).

48

Gagnant vos ennemis de vitesse, vous vous dissimulez dans une ruelle. Lorsque vous êtes certain de ne plus être poursuivi, vous reprenez votre marche dans les rues sombres. Vous avancez depuis de longues minutes, quand une boule de feu explose dans le ciel illuminant tout le secteur et l'arrosant d'une pluie incandescente. A la faveur de l'explosion, vous pouvez voir que la rue s'achève en cul-de-sac au pied d'une tour carrée. Le visage et le corps drapés dans une robe ample comme un linceul, une inquiétante créature monte la garde devant cet édifice, serrant dans ses griffes un bâton de fer animé d'un crépitement bleuâtre. Des hurlements féroces résonnent dans l'obscurité, vous avertissant que vos poursuivants ont retrouvé votre trace. Plutôt que de faire demi-tour, vous décidez de vous réfugier dans la tour, mais il vous faut vous débarrasser du garde. Si vous possédez un arc, rendez-vous au [324](#). Sinon, rendez-vous au [156](#).

49

Les deux charognards ne sont plus qu'à quelques mètres lorsque vous faites chanter la corde de votre arc. Filant vers le ciel dans un sifflement aigu, votre flèche transperce le poitrail du premier volatile avant de cisailer l'aile du second. Le rapace survivant pousse un cri strident, mais, loin de s'enfuir, il pique en prenant vos yeux pour cible, décidé à venger la mort de son congénère. S'il vous reste encore une flèche, ren-dez-vous au [107](#). Si vous avez épuisé toutes vos flèches, ou si vous préférez vous défendre à l'aide d'une arme de poing, rendez-vous au [268](#).



50 La silhouette hideuse de Gnaag de Mozgôar émerge de la pénombre, dardant sur vous ses horribles yeux à facettes.

50

Faisant volte-face, vous voyez la silhouette de Gnaag de Mozgôar émerger de la pénombre d'un passage voûté, dardant sur vous ses yeux à facettes. A son approche, votre corps se raidit, vos muscles se bandent comme des ressorts. Le moment est enfin venu de débarrasser à jamais le monde de ces maudits Maîtres des Ténèbres ; l'heure de la vengeance du Kaï a sonné !

Au plus profond de votre être s'opère un bouleversement ; vos forces ne cessent de s'accroître et votre esprit de s'aiguiser. Votre corps moulu semble renaître à la vie, recouvrant toute la plénitude de sa puissance, tandis que s'installe en vous la calme certitude que votre destinée est sur le point de s'accomplir. (Rétablissez votre total d'ENDURANCE à son niveau de départ.) Laissant échapper un grondement de fureur et de crainte, Gnaag s'immobilise. Sûr de votre force, vous avancez sans hésiter. Mais avant que vous ayez pu porter votre première attaque, le Maître des Ténèbres disparaît, soudain masqué par un nuage de vapeur jailli du sol. La masse cotonneuse se concentre rapidement tandis que vos oreilles bourdonnent d'un son étrange, semblable à un cri lointain. Le brouillard se cristallise enfin sous la forme d'un monstre ailé dont les yeux maléfiques scintillent d'une lueur fantomatique. Lorsqu'il ouvre sa gueule répugnante, dévoilant deux redoutables rangées de crocs tranchants, vos sens aiguisés vous hurlent une muette mise en garde. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Divination, rendez-vous au [203](#). Sinon, rendez-vous au [102](#).

51

Mortellement touché, le bosco s'effondre comme une masse sur ses hommes, les renversant comme des quilles. Vous en profitez pour vous échapper quatre à quatre vers le pont supérieur, où vous ne prenez que le temps de claquer la porte d'acier derrière vous avant de vous mettre à la recherche d'une autre cachette. Rendez-vous au [169](#).

52

De la pointe de votre botte, vous retournez le cadavre du Glok. Vous découvrez sur lui les objets suivants : Un sabre Un poignard

Vingt Kikas (équivalent à 2 Pièces d'Or) Une corde.

N'oubliez pas d'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* les objets que vous gardez. Rendez-vous au [297](#).

53

Dans un geste désespéré, vous levez votre arme pour dévier la trajectoire de la flèche, mais vous n'y parvenez qu'à moitié : le trait ricoche et creuse un sillon sanglant dans votre cuir chevelu. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. L'archer tire à nouveau, mais, cette fois, vous parvenez à esquiver à temps sa flèche qui va se ficher dans le pont. Poussant un juron de dépit, il encoche fébrilement un nouveau trait. Mais, au dernier instant, il retient son bras en découvrant dans sa ligne de mire deux de ses camarades, l'un brandissant une épée, l'autre une hache, qui se ruent sur vous en beuglant. D'un coup d'œil, vous constatez que Davan tient solidement vos arrières, repoussant les Drakkarims qui tentent de gravir l'échelle et vous laissant ainsi libre de déployer tout votre art contre vos deux assaillants. D'un entrechat, vous esquivez une botte furieuse, puis plongez souplement pour éviter un moulinet avant de contre-attaquer avec la rapidité d'un cobra. Laissant échapper un hurlement déchirant, vos ennemis s'effondrent à la même seconde sur le pont, avec la même expression d'incrédulité dans leurs yeux cruels. Rendez-vous au [209](#).

54

La porte n'est pas verrouillée, et vous découvrez une salle aussi impressionnante que le laboratoire. C'est l'Armurerie Impériale, remplie d'interminables rangées d'armes plus terrifiantes les

unes que les autres. Si vous possédez un Cube Noir, rendez-vous au [40](#). Sinon, rendez-vous au [320](#).

55

Serrant les dents, vous vous relevez en titubant et dégainez une arme, de vos doigts encore engourdis. Soudain, quelque chose d'énorme jaillit comme un éclair de la crevasse, filant vers la voûte de la caverne à une vitesse si stupéfiante que vous parvenez difficilement à en distinguer la silhouette. Poussant un cri à vous percer les tympans, le monstre rase la voûte et plonge sur vous en cinglant l'air de son noir tentacule.

ICTAKKO HABILETÉ: 25 ENDURANCE: 35

Si vous ne maîtrisez pas la Discipline Magnakaï du Nexus et n'avez pas atteint le rang de Maître Transcendant, vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire pour chaque blessure que cette créature vous inflige au cours du combat, en raison de l'engourdissement que provoque son tentacule électrique. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [343](#).

56

Les cris de vos poursuivants éveillent l'inquiétude du garde. Levant son bâton de fer, il se campe en position de combat. Pivotant sous le capuchon de sa robe comme deux minuscules flammes, ses yeux perçants finissent par repérer votre silhouette furtive parmi les ombres de la rue et, lorsque vous lui assenez le premier coup, il le pare sans difficulté. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [208](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, ou si vous ne voulez pas le sortir du fourreau, rendez-vous au [15](#).

57

Lorsque vous dégainez la légendaire Epée du Soleil, sa longue lame s'enveloppe de flammes d'or. A la même seconde, Kraagenskûl pousse un hurlement de bête empli d'une terreur

aveugle. Il se couvre la face de ses mains squelettiques pour tenter de se soustraire à l'indicible brûlure que lui inflige la flamboyante lumière, et, dans un atroce crépitement, de nauséabondes volutes de fumée commencent à monter de sa peau et de ses chairs rongées par le pouvoir irradiant du Glaive de Sommer. Vous réduisez en cendres l'essaim entier de Monstres des Cryptes d'un seul coup de taille, mais Kraagenskûl appelle à son secours de nouvelles légions, vous obligeant à lutter pied à pied pour ne pas vous laisser submerger.

ESSAIM DE MONSTRES

DES CRYPTES HABILITÉ : 30 ENDURANCE : 36

Si vous remportez la victoire en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au [6](#). Si vous sortez vainqueur au bout de 4 Assauts ou plus, rendez-vous au [195](#).

58

Dans un jaillissement d'écume, vous coulez comme une pierre dans les eaux glaciales. Mais, pour votre salut, votre corps réagit à cette brutale immersion comme sous l'effet d'une violente décharge électrique, et c'est avec une énergie décuplée que vous vous hissez vers la surface. A la limite de l'asphyxie, vous émergez juste à temps pour voir surgir entre les vagues la silhouette du cuirassé ennemi, remontant le long du bord de *L'Intrépide* en flammes. La masse d'acier de sa coque vous frôle ; vous courez le risque d'être aspiré dans les remous de son sillage ! Tentant le tout pour le tout, vous nagez droit vers son étrave lorsqu'elle arrive à votre hauteur et vous vous y agrippez de toutes vos forces. Prenant ensuite prise sur les rivets des plaques d'acier, vous parvenez à vous hisser à la force des bras sur le pont. Mais vous avez à peine eu le temps de reprendre votre souffle qu'un marin Drakkarim se rue sur vous, tentant de vous fracasser le crâne avec un cabillot d'acier.

MARIN DRAKKARIM HABILITÉ: 19 ENDURANCE: 24

Si vous ne maîtrisez pas la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, diminuez de 2 points votre total d'HABILETÉ pendant le premier Assaut en raison de l'effet de surprise. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [243](#).

59

Vous plongez sur le côté pour esquiver la créature, mais elle change de trajectoire en plein vol et vous frappe à l'épaule. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez complété le Cercle de la Lumière et le Cercle de Solaris, ajoutez 3 au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [233](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [205](#).

60

Un cri horrifié jaillit soudain du haut du nid-de-pie, attirant les regards de tous sur une énorme tête écailleuse qui vient d'émerger des flots à quelque vingt mètres par bâbord avant. L'un après l'autre, les hommes d'équipage reprennent le cri de la vigie à mesure que leurs yeux se posent sur la terreur légendaire de la Mer de Kalte : « Xargath ! » « Qu'Ishir nous protège ! » s'exclame d'une voix blanche le Capitaine Borse en voyant la bête ouvrir sa vaste gueule où luisent ses crocs gigantesques. Un instant, il reste frappé de stupeur, mais il se reprend et hurle d'une voix tonnante une série d'ordres à ses hommes pétrifiés d'effroi : « Branle-bas de combat ! Tout le monde aux armes ! Pointez les balistes ! » De ses yeux luisant d'un éclat vert, le Xargath observe en silence l'agitation qui s'empare du vaisseau, calculant le moment de son attaque. Et soudain, avec une terrifiante rapidité, tout son corps se soulève hors de l'eau et s'élance contre *L'Intrépide* dans un rugissement assourdissant. Aussitôt, le Capitaine Borse ordonne le tir, et arcs et balistes crachent une vrombissante volée de traits qui vont se fichent dans la gorge du monstre. Mais il poursuit sa course sauvage et, dans un fracas de tonnerre, s'abat sur le navire par le travers bâbord. Sous le choc, les planches du bordé ploient et volent en éclats. Dans les secondes qui suivent, la moitié du tillac est réduite en

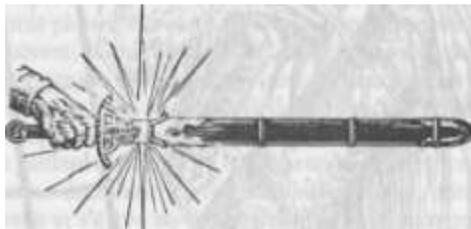


60 *Le gigantesque Xargath soulève tout son corps hors de l'eau et s'élançe contre L'Intrépide dans un rugissement assourdissant !*

miettes par une rangée de crocs longs comme des défenses de mammoth. Puis, la gueule de la bête recule un instant, disparaissant dans le brouillard, avant de s'abattre sur le gaillard d'avant. Des hurlements de souffrance et de terreur déchirent vos tympanes lorsqu'elle se retire à nouveau et s'élève au-dessus des mâts, les joues gonflées d'une douzaine de corps frétilants. Gardant votre sang-froid, vous vous abritez derrière la chaloupe avec le capitaine, prêt à défendre chèrement votre peau tandis que le Xargath se prépare à frapper de nouveau. Si vous possédez un arc, rendez-vous au [270](#). Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [192](#). Si vous décidez de dégainer une simple arme de poing, rendez-vous au [344](#).

61

D'un hochement de tête, vous signifiez au Glock que vous désirez parier, et sa face hideuse se fend d'un sourire torve. Commencez d'abord par choisir le nombre de Kikas que vous désirez mettre en jeu. (La mise minimale est de 10 Kikas.) Choisissez ensuite le combattant sur lequel vous pariez : le reptile à peau orange ou l'humanoïde à peau bleue. Si votre champion remporte la victoire, vous empochez le double de votre mise. Mais si votre favori perd le combat, vous perdez tout. Si vous pariez sur le reptile à peau orange, rendez-vous au [265](#). Si vous préférez l'humanoïde à peau bleue, rendez-vous au [225](#).



62

Vous avez franchi la moitié de la crevasse, lorsque l'étroite corniche s'effondre sous vos pieds. Vous tentez de vous agripper à la paroi, mais vos doigts n'y trouvent aucune prise et vous

basculez dans le vide... Votre vie et votre mission s'achèvent au pied de cette paroi des Monts Durncrag.

63

Cette cotte de mailles a été façonnée dans un minerai métallique que l'on nomme kagonite, aussi léger que le bois et dix fois plus dur que le meilleur acier. Les Seigneurs des Ténèbres utilisent un alliage de kagonite dans la fabrication des armes destinées à leurs troupes, et cet alliage donne à leurs lames leur aspect noir. En portant cette cotte de mailles sous votre tunique, vous augmentez votre total d'HABILETÉ de 3 points et votre total d'ENDURANCE de 1 point. Du fait de son extrême légèreté, vous pouvez la porter sans difficulté sous une autre armure. Modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [188](#).

64

Avec la rapidité d'un félin, vous vous jetez sur le cavalier Drakkarim. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [237](#). S'il est supérieur à 3, rendez-vous au [149](#).

65

Utilisant votre pouvoir Kaï pour contrefaire les façons brutales et le dialecte guttural des Drakkarims, vous délivrez votre message à la sentinelle. Tenaillé par la crainte de voir votre imposture dévoilée, vous prenez garde, tout en parlant, de ne pas laisser vos mains traîner trop loin de vos armes. Mais à aucun moment, le Chevalier de la Mort ne doute de l'authenticité de vos dires, pas plus que de votre identité. Hochant la tête d'un air las, il s'éloigne en traînant les pieds et disparaît dans l'escalier en grommelant, vous laissant seul sur le toit avec le Zlan. Rendez-vous au [257](#).

66

Vous assenez un coup fatal au monstre et bondissez sur le pont tandis qu'il dégage sa tête des débris dans un ultime sursaut d'énergie. Ses énormes yeux verts roulent follement dans leurs orbites et il laisse échapper un mugissement si puissant qu'il vous faut plaquer vos mains sur vos oreilles pour empêcher vos tympanes d'éclater. Le cri monte dans les aigus, atteignant le seuil de l'insupportable, jusqu'au moment où, basculant en arrière, la bête glisse le long de la coque en soulevant une gerbe d'écume. Rendez-vous au [217](#).

67

Ce n'est qu'en sentant le premier coup ricocher sur votre crâne que vous découvrez l'embuscade montée par le groupe de créatures qui chuchotaient entre elles dans la salle précédente. Elles vous ont pris pour un serviteur du Seigneur des Ténèbres Ghanesh, rival de leur propre maître, en raison de la couleur de votre cape. Vacillant sous le coup (vous perdez 3 points d'ENDURANCE), vous parvenez malgré tout à tenir debout et à dégainer une arme.

SERVITEURS DE TAKTAAL HABILITÉ : 28 ENDURANCE : 28

Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [208](#). Si vous sortez vainqueur au terme de 4 Assauts, rendez-vous au [228](#). Si le combat dure plus de 4 Assauts, rendez-vous au [121](#).

68

Hurlant et jurant, les marins ennemis s'élancent en se bousculant sur l'étroite échelle de coupée avec à leur tête un bosco taillé en colosse qui escalade les barreaux en faisant tournoyer son épée. Il tente de balayer vos jambes d'un furieux moulinet, vous obligeant à battre en retraite.

BOSCO HABILITÉ: 20 ENDURANCE: 26

Si vous utilisez toute autre arme qu'un glaive, une lance ou un bâton, vous perdez 2 points d'HABILETÉ pour la durée de ce combat. Vous pouvez rompre le combat au début du second Assaut en remontant en courant sur le pont supérieur et en claquant la porte à la barbe de vos assaillants (rendez-vous au [169](#)). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [51](#).

69

Ayant achevé leur ouvrage, les ingénieurs remballent leurs outils et redescendent de l'échafaudage qui entoure la citerne. Vous attendez qu'ils soient sortis de la cale sèche avant de grimper le long de l'échafaudage et d'installer votre Cristal Explosif sous la citerne. Vous amorcez la bombe avec soin puis commencez à redescendre en prenant garde de ne pas paraître inquiet ni pressé. Mais, au pied de l'échelle, vous tombez nez à nez avec trois gardes Drakkarims accompagnés d'un grand personnage drapé dans une longue robe rouge à capuchon. Votre sang se glace lorsqu'un mouvement de sa robe vous permet d'entr'apercevoir son visage squelettique : les yeux terrifiants et désincarnés que rencontre votre regard sont ceux d'un Vordak ! Utilisant son pouvoir psychique, la créature morte vivante entreprend de sonder votre esprit, et elle pousse un cri perçant lorsqu'elle découvre qui vous êtes. Vous passez aussitôt à l'action, dégainant votre arme et frappant sans laisser à l'ennemi le temps d'en faire autant. Le Vordak s'écroule, le crâne fracassé, et l'un des Drakkarims recule en titubant, tentant de retenir le sang qui jaillit à flots de sa gorge tranchée. Ses deux acolytes, qui ont eu le temps de dégainer leurs épées, plongent en avant d'un même mouvement, vous visant au cœur. Mais vous parez avec une aisance diabolique avant de les envoyer tous deux en enfer d'un revers foudroyant. Sachant que chaque minute vous rapproche de l'explosion fatale, vous vous ruez vers la sortie en bousculant tous ceux qui se trouvent sur votre passage. Il vous reste moins de dix mètres à parcourir lorsque retentit une cloche d'alarme, et une escouade de Chevaliers de la Mort se déploie. « Koga ! » vous ordonnent-ils en pointant leurs lances sur votre poitrine. A cet instant jaillit un fulgurant éclair blanc, et tout semble se dérouler

au ralenti. Les Chevaliers de la Mort tombent à la renverse, leurs capes et leurs armures dévorées par des langues de flammes. Des plaques de blindage cabossées, des poutrelles tordues, des corps hurlants sont projetés tout autour de vous et retombent sur le sol. Le souffle de l'explosion vous frappe de plein fouet dans le dos, vous faisant plonger dans la noirceur opaque de l'éternel oubli. Votre acte de sabotage a détruit le cuirassé géant, ainsi que la moitié du port d'Argazad, mais il vous a aussi coûté la vie, réduisant à néant l'ultime espoir du Magnamund.

70

Retenant votre souffle, vous vous forcez en vous mordant les lèvres à rester aussi immobile qu'un mort tandis que le Linganim passe à moins de vingt centimètres de votre cachette. Les nerfs à vif, vous le voyez poursuivre son chemin vers l'extrémité du corridor. Une fois certain d'être absolument hors de danger, vous poussez un profond soupir de soulagement avant de vous rendre au [130](#).

71

L'équipage de *L'Intrépide* laisse échapper une joyeuse clameur lorsque le dernier navire ennemi disparaît dans l'obscurité. Une fois de plus, ces courageux marins ont risqué leur vie pour forcer le blocus, et une fois de plus, ils sont encore en vie pour le raconter. Le capitaine demande le rapport des pertes et des avaries, et il est soulagé de constater que son navire comme son équipage n'ont pas payé cette rencontre d'un prix trop lourd. Avant de quitter le gaillard d'avant, il rappelle de rester vigilant, car l'ennemi dispose parfois une seconde ligne de cuirassés. Sur ce, il vous souhaite le bonsoir et, comme il descend l'échelle de descente pour regagner sa cabine, il donne l'ordre à son second de vous conduire à vos quartiers. Si vous voulez suivre le second jusqu'à votre cabine, rendez-vous au [339](#). Si vous préférez d'abord tendre au capitaine l'enveloppe contenant ses nouvelles instructions, rendez-vous au [142](#).

72

A demi assommé par la violence du choc, vous percevez pas à temps la présence des quatre Gloks qui se glissent sans bruit vers vous, leurs arcs bandés. Le sifflement de leurs flèches empennées de noir vous glace un bref instant avant que leurs pointes ne s'enfoncent dans votre poitrine. La douleur, atroce, disparaît bien vite sous la main glacée de la mort qui vous entraîne dans l'oubli d'un sommeil dont on ne revient pas.

73

Du cou jusqu'aux extrémités, un engourdissement glacial se répand dans votre corps. Aucun son ne sort de votre bouche paralysée ; vos jambes se dérobent et vous vous effondrez comme une poupée de chiffon sur le sol de fer de l'étroite cabine. Vous venez de succomber à la mortelle morsure d'un Splaakh venimeux, placé là par un Liganim qui voulait se débarrasser d'un vieux rival. Trahi par votre déguisement, vous voyez ici s'achever tragiquement votre vie et votre mission.

74

D'un tube placé derrière la cheminée du cuirassé jaillit un éclair, suivi d'une bouffée de fumée. Dans les secondes qui suivent, une boule de feu ardent s'abat sur *L'Intrépide* dans un gémissement plus assourdissant que les cris d'une horde de Kraans furieux. Elle frappe le navire par le milieu, explosant dans un énorme fracas et projetant en tous sens des milliers d'éclats incandescents. En l'espace de quelques secondes, les voiles, les mâts et tout le gréement sont la proie des flammes. D'un geste instinctif, vous vous protégez la tête, lorsqu'une partie de la grand-vergue s'écroule, entraînant un fouillis de toiles en feu qui vous enveloppent de la tête aux pieds. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Nexus et si vous avez atteint le rang de Maître Principal, rendez-vous au [177](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas le niveau requis, utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal à 3,

rendez-vous au [42](#). S'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [288](#). S'il est compris entre 7 et 9, rendez-vous au [332](#).

75

L'Épée du Soleil fend l'air dans un éclair de feu, mais le poids de sa lourde lame la fait dévier. Un instant, vous craignez qu'elle ne manque le Seigneur des Ténèbres, mais elle frappe de plein fouet sa main tendue et la tranche net au niveau du poignet avant d'aller s'encastrent dans le mur de la salle. Le seigneur maudit pousse un hurlement et presse son moignon contre sa poitrine pour tenter d'étancher le liquide qui s'en échappe à grand jet. Puis il se tourne vers vous, et, ivre de rage, brandit son épée de son autre main. Vous lui avez infligé une blessure terrible, mais alors qu'il s'avance vers vous en titubant, vous sentez que tant qu'il peut manier sa redoutable épée noire, il demeure un adversaire de taille.

SEIGNEUR DES TÉNÈBRES

KRAAGENSKÛL HABILITÉ: 30 ENDURANCE: 29

Cet être est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous survivez aux trois premiers Assauts, vous avez la possibilité de récupérer le Glaive de Sommer. Si vous sortez vainqueur de ce terrible combat, rendez-vous au [240](#).

76

L'entrée de la cale sèche n'est pas gardée, et nul ne vous prête attention lorsque vous la franchissez à cheval. Vous mettez pied à terre et attachez votre monture à un poteau avant de vous frayer un chemin à travers l'enchevêtrement de poutrelles d'acier et de plaques de blindage entassées autour de la carcasse en partie dénudée du mastodonte. Un groupe d'esclaves s'affaire autour de la poupe, hissant dans son logement une citerne sphérique de métal orangé. Aussitôt qu'ils ont achevé de la mettre en place, les ingénieurs Drakkarims commencent à y brancher de lourds

tuyaux en spirale et d'épais câbles de cuivre afin de la relier à un massif propulseur placé à l'arrière du bâtiment. Étudiant avec attention cette machinerie, vous comprenez que si cette citerne se trouvait endommagée, le vaisseau se retrouverait dépourvu de tout moyen de propulsion. Cependant, l'enveloppe de la citerne semble être constituée d'un métal résistant, et vous ne voyez d'autre moyen de le détruire que votre Cristal Explosif. Si vous désirez le faire, rendez-vous au [69](#). Si vous cherchez un autre moyen de saboter le navire, rendez-vous au [210](#).

77

Vous mettez en joue le chef de vos assaillants. Le Drakkarim ne recule pas d'un pas et laisse échapper un ricanement à la vue de votre arc. Puis, faisant tourner son cimenterre, il se rue en avant. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, et avez le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [163](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [5](#).

78

D'une botte imparable, vous plongez votre lame noire dans le cœur de Taktaal. Il pousse un cri perçant, agité d'horribles convulsions, et s'effondre comme une masse au pied de l'estrade. Un infect gaz noir s'échappe en chuintant de sa blessure et son corps s'évanouit rapidement sous vos yeux pour ne laisser finalement qu'une tache grisâtre sur le sol. « Ghanesh sera fier de toi ! » gronde soudain une voix surgie de l'ombre. Vous vous figez aussitôt, le cœur glacé de terreur, car vous reconnaissez le timbre grinçant du plus haï de vos ennemis, le Seigneur des Ténèbres Gnaag de Mozgôar, maître absolu de l'Empire des Ténèbres ! Rendez-vous au [50](#).

79

Vous traînez le cadavre du Drakkarim derrière les rochers et vous le dépouillez de son armure. Bien qu'ils ne soient pas exactement à votre taille, sa veste de cuir, ses jambières et son masque de

guerre vous donnent une allure convaincante de guerrier Drakkarim. En dehors de cette armure (qu'il ne vous est pas nécessaire d'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*), vous découvrez un certain nombre d'objets qui pourraient vous être utiles.

Une épée

Un poignard

Un arc

Un carquois

Quatre flèches

Trente Kikas (valant 3 Pièces d'Or).

Notez sur votre *Feuille d'Aventure* ceux de ces objets que vous gardez. Le cheval du mort, quelques mètres plus loin, piaffe nerveusement. Utilisant votre don de Seigneur Kaï pour la communication animale, vous parvenez à l'amadouer. Il s'approche, puis vous laisse docilement monter en selle. Une fois certain de maîtriser votre nouvelle monture, vous effleurez ses flancs de vos talons et vous vous élancez au galop sur la piste d'Argazad. Rendez-vous au [200](#).

80

Des reflets rougeoyants dansent le long des parois du tunnel, comme si quelque part dans ses profondeurs flamboyait un feu infernal. L'estomac noué par la peur, vous lancez de discrets regards autour de vous, notant chaque détail. Ainsi, vous remarquez que les autres Liganims se déplacent en claudiquant d'une façon prononcée. Vous prenez aussitôt garde à imiter cette démarche afin de ne pas éveiller les soupçons. De fait, nul ne semble vous prêter une attention particulière jusqu'à ce que vous atteigniez une salle en demi-cercle à l'extrémité du tunnel. A cet

endroit, les passagers se dispersent dans de nombreux passages plus étroits qui s'enfoncent dans toutes les directions sous la cité.

Cependant, vous remarquez qu'un groupe de Liganims reste dans la salle. Pressés les uns contre les autres, ils chuchotent entre eux tout en vous jetant de furtifs coups d'oeil. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, et avez le rang de Maître Transcendant, rendez-vous au [33](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [254](#).

81

Devant vous se dresse un magnifique guerrier, grand et large d'épaules, vêtu de satin pourpre et d'étincelantes mailles d'acier. « Je suis le Maître des Esclaves, dit-il en gardant fixés sur vous ses yeux d'un vert de jade. Retire ton masque, Drakkarim, et montre-moi qui tu es réellement ! » Votre instinct Kaï vous indique qu'il dit la vérité : il est bien le Maître des Esclaves d'Aaknar, et il a reconnu les paroles secrètes qui vous désignent comme un autre agent des Anciens Mages. Mais de nombreuses années au service des Seigneurs des Ténèbres lui ont appris à se méfier de leurs subterfuges, et ce n'est que lorsque vous avez ôté votre masque et qu'il reconnaît dans votre visage les traits d'un fils du Sommerlund qu'il croit à votre sincérité. « Il y a longtemps que j'attendais ce moment, dit-il d'une voix tranquille. Je sais pourquoi vous venez et je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour vous aider. » « Mais pourquoi ? » répliquez-vous, suspectant à votre tour ses réelles intentions. « Pourquoi trahir vos maîtres ? Ne vous ont-ils pas accordé tout le pouvoir que vous convoitiez ? » « C'est vrai ! Mais à quel prix ! Depuis que la guerre a éclaté, ils n'ont cessé d'exiger que les mines et les fonderies d'Aaknar produisent des quantités de plus en plus énormes d'acier noir. Les quotas deviennent impossibles à tenir, et je crains que le jour ne soit proche où ils me jugeront inutile. Les Seigneurs des Ténèbres finissent toujours par détruire tout ce qui tombe en leur pouvoir : cités, terres, races, et même ceux de leur propre espèce. Les Anciens Mages ont promis de



81 *Devant vous se dresse un magnifique guerrier
vêtu de satin pourpre et d'étincelantes mailles
d'acier.*

m'accorder l'asile en échange de mon aide, et je vais vous aider, pour la simple raison que ma vie dépend de votre succès ! » conclut-il avec un sourire en coin, amusé par l'ironie de la situation. Puis, vous invitant à le suivre dans une chambre adjacente, il ajoute : « Venez, il est temps de préparer votre voyage pour la Cité Noire. » Rendez-vous au [154](#).

82

Votre flèche file droit sur l'œil du Xargath... et éclate en mille morceaux en frappant sa cornée ! Avec un juron de dépit, vous dégainez en hâte tandis que le monstre avance sur vous, ouvrant sa gueule pour vous engloutir tout vif ! Rendez-vous au [344](#).

83

Aiguisé par une longue expérience, votre pouvoir Kaï vous prévient de la menace d'une embuscade. Les créatures que vous avez vues chuchoter en groupe dans la salle précédente arrivent à pas de loup derrière vous, armées jusqu'aux dents. Une fraction de seconde avant qu'elles ne passent à l'attaque, vous pivotez pour leur faire face, les prenant à contre-pied.

SÉIDES DE TAKTAAL HABILITÉ : 24 ENDURANCE : 28

Votre foudroyante contre-attaque vous accorde un effet de surprise qui vous autorise à ne pas prendre en compte les points d'ENDURANCE que vous perdez au cours des deux premiers Assauts. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [208](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [228](#).

84

Vous observez la manœuvre des servants ennemis qui, à l'aide d'un engrenage de roues dentées et de cliquets, font pivoter le grand tube jusqu'à ce qu'il soit pointé droit sur la ligne de flottaison de *L'Intrépide*. Dans un premier temps, cet exercice vous semble dénué de sens, le malheureux navire sombrant si rapidement qu'il serait stupide de gâcher des munitions dans le

seul but de précipiter son agonie. Puis vous comprenez le but du capitaine ennemi, et une bouffée de rage vous envahit ! Rendez-vous au [113](#).

85

Dans l'encadrement de la porte se dresse la petite silhouette fluette d'un personnage apparemment insignifiant, habillé d'une robe émeraude. Son visage hâve et blême est de proportion humaine, et, s'il ne s'ornait d'un volumineux groin surmonté d'une paire d'étranges yeux larmoyants et incolores, il pourrait assez aisément passer pour un représentant de votre espèce. «Je vous salue humblement, honorable Cagath, entonne-t-il d'une voix douce et sirupeuse qui agite votre épiderme de fourmillements désagréables. Je viens vous apporter les compliments du puissant Bazdash-Vool, mon maître estimé. Il vous invite à le rejoindre à la galerie des jeux où il s'apprête à faire donner quelque divertissement en l'honneur de ses illustres passagers après la fatigue et l'ennui de leur voyage. Nous ferez-vous la grâce de nous honorer de votre aimable présence, noble Cagath ?» Si vous acceptez l'invitation de cette créature et l'accompagnez à l'amphithéâtre, rendez-vous au [184](#). Si vous préférez décliner cette invitation, rendez-vous au [338](#).

86

Après avoir, deux heures durant, scruté chaque mouvement des sentinelles, vous finissez par acquérir la certitude que les deux Gloks qui patrouillent sur le mur font des allées et venues à un rythme invariable. Toutes les deux minutes, ils se rejoignent en un point proche de la tour de guet, au milieu de la muraille, font alors demi-tour et entament une nouvelle ronde. Concentrant votre attention sur un garde, vous attendez qu'il ait atteint l'extrémité de la fortification, à l'endroit où le mur rejoint la paroi escarpée de la montagne, puis qu'il fasse demi-tour, et vous vous mettez en mouvement. Plié en deux, vous filez jusqu'au pied de la muraille et entamez l'escalade, tâtonnant fébrilement dans l'obscurité à la recherche de vos prises sans cesser de compter

mentalement chaque seconde. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, ajoutez 2 au nombre obtenu. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, et avez le rang de Maître Primat, ajoutez 3. Si le résultat est inférieur ou égal à **6**, rendez-vous au [22](#). S'il est supérieur à 6, rendez-vous au [227](#).

87

Sans lâcher votre arme, vous sondez le gouffre des yeux, prêt à frapper au cas où un autre Ictakko s'aviserait de surgir de ses noires profondeurs. Mais cette précaution s'avère inutile, car vos sens aiguisés de Seigneur Kaï ne tardent pas à vous révéler que la sombre et silencieuse crevasse ne compte désormais d'autres habitants que d'inoffensives chauves-souris. Gagnant la partie la plus étroite de la crevasse, vous la franchissez d'un bond avant de quitter la caverne par le tunnel de la paroi opposée. Là aussi, la roche est incrustée de bactéries lumineuses qui vous permettent de progresser rapidement à travers un vaste réseau. Les restes d'outils de mineur qui jonchent bon nombre des boyaux vous révèlent pourquoi les Seigneurs des Ténèbres ont fait creuser ce labyrinthe. Au terme d'une heure d'exploration, vous trouvez enfin la sortie principale de la vaste mine. L'obscurité de la nuit accueille votre retour à l'air libre, mais votre instinct vous indique que vous venez d'émerger dans la passe qui traverse la chaîne montagneuse. Rendez-vous au [137](#).

88

Gnaag se fige de terreur lorsqu'il reconnaît l'arme que vous portez. Forgée dans les fournaies ardentes au plus profond des entrailles de la Cité Noire, elle possède un terrible pouvoir, assez fort pour sceller son destin. Il bat en retraite, mais sans lui laisser le temps de se dérober vous passez à l'attaque, vous lançant à corps perdu dans ce duel titanesque.

SEIGNEUR DES TÉNÈBRES GNAAG

DE MOZGÔAR HABILITÉ : 50 ENDURANCE : 70

Le pouvoir de l'arme que vous maniez se trouve grandement accru lorsqu'on l'utilise dans les murs d'Helgedad. Ce regain de puissance vous permet d'ajouter 12 points à votre total d'HABILETÉ. Le Seigneur des Ténèbres Gnaag est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce fantastique combat, rendez-vous au [350](#).

89

Votre pouvoir Kaï vous avertit qu'une large section du pont principal, sévèrement éprouvée lors de l'attaque du Xargath, est sur le point de s'effondrer sous le poids des combattants. Vous hurlez aussitôt un ordre bref aux Kirlundiens, leur commandant de se replier vers la proue. Ils obéissent immédiatement, ne s'arrêtant que pour aider les blessés incapables de se déplacer. Quelques secondes plus tard, un pan du pont cède dans un craquement sinistre, précipitant la horde des assaillants dans les entrailles du navire au milieu d'un concert de hurlements et de jurons. Rendez-vous au [334](#).

90

La main squelettique de Kraagenskûl se referme sur la garde de l'épée une brève seconde avant que la vôtre n'atteigne le sol. Vous avez à peine le temps de lever les yeux pour voir avec terreur l'implacable lame noire s'abattre en sifflant sur votre cou. Emplie de l'écho triomphant du rire cruel de votre satanique ennemi, votre tête rebondit comme une balle dérisoire sur les dalles.

91

Avec un cri déchirant, votre adversaire bascule pardessus la lisse et disparaît dans les flots. A cet instant, comme en réponse à son hurlement d'agonie, jaillit le mugissement d'une trompe. C'est celle du cuirassé, qui a fini par rattraper *L'Intrépide* en flammes et navigue désormais bord à bord. Les âcres nuages de vapeur jaune vomis par sa cheminée se mêlent aux torrents huileux de

fumée noire qui s'élèvent de la fournaise que sont devenues les cales du malheureux voilier, accroissant la confusion et le chaos qui régner à bord. Vous vous hissez d'un bond sur la lisse, et attendez une éclaircie dans le nuage de fumée avant de sauter pardessus bord. Soudain, le navire fait une embardée, vous projetant, pieds en avant, dans le brouillard opaque. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre que vous tirez est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [16](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [194](#).

92

En vous entendant approcher, le Chevalier de la Mort pivote sur les talons et pointe sa lance sur votre poitrine. Grondant comme un lion affamé, il vous demande ce que vous venez faire là. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, ajoutez 3 au nombre obtenu. Si vous avez atteint le rang de Maître Mentor, ajoutez-y encore 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [189](#). S'il est supérieur à 6, rendez-vous au [65](#).

93

Vous reconnaissez sans hésitation cette bactérie : il s'agit de la Gnallia, bacille dont les vertus sont reconnues par les herboristes de Durenor. Des potions de Gnallia sont souvent prescrites pour la prévention ou le soin des infections du sang. Crues, ces bactéries sont comestibles et, en dépit de leur goût infâme, riches en protéines. Il y en a là une quantité suffisante pour composer 10 Repas. Si vous désirez en récolter, inscrivez la quantité correspondante dans la case Repas de votre *Feuille d'Aventure*. Chaque Repas de Gnallia permet de récupérer 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [303](#).

94

Le cœur battant d'une sourde émotion, vous laissez votre regard se promener sur les murs de granit d'une crypte souterraine. Votre fulgurant et périlleux voyage à travers la Porte d'Ombre

vous a ramené sur la terre qui vous a vu naître: vous vous trouvez dans la Chambre des Mondes Extérieurs, quelque part dans les profondeurs du Temple de la Guilde de l'Étoile de Cristal, à Toran. Baignée par la lueur des flammes de nombreux grands cierges, une rangée de sièges majestueux s'aligne le long du mur qui vous fait face. La tête inclinée et les mains jointes dans une attitude de prière, deux hommes, vêtus d'une robe de soie, sont assis au centre de cette rangée. Tirés de leur méditation par vos pas, ils lèvent la tête ; vous reconnaissez le visage de votre ami, Banedon, et celui de votre mentor, le Seigneur Rimoah, porte-parole du Conseil Suprême des Anciens Mages du Dessi. « Loués soient les dieux ! » s'exclame Rimoah dans un souffle, les yeux écarquillés de stupeur. « Skarn est revenu. La prophétie s'est accomplie ! » Ils se lèvent avec des gestes hésitants et maladroits, vous dévisageant d'un air ébahi comme s'ils ne parvenaient pas à se convaincre que vous êtes là en chair et en os. D'une voix calme, vous les assurez qu'ils ne rêvent pas, que vous avez survécu aux périls de l'univers parallèle du Daziarn pour revenir dans votre monde natal, plus déterminé que jamais à en chasser le Seigneur des Ténèbres Gnaag de Mozgôar. Pendus à vos lèvres, Rimoah et Banedon écoutent le récit de vos aventures dans le Daziarn, et, lorsque vous avez fini, ils exposent à leur tour ce qui est advenu du Magnamund durant votre absence. Bien que vous ayez cru ne passer que quelques dizaines de jours dans l'étrange univers du Daziarn, vous apprenez avec stupéfaction que huit longues années se sont écoulées depuis que Gnaag a provoqué votre chute dans le puits noir de la Porte d'Ombre de Torgar. « Et il a été prompt à proclamer ta mort », vous révèle Banedon en déroulant une carte du nord du Magnamund. « Cette nouvelle fut pour tous un coup terrible. » S'agenouillant à ses côtés, le Seigneur Rimoah désigne la noire cité de Torgar de la pointe d'une baguette de cristal. « Après ta disparition, reprend-il, le Seigneur Adamas fut tué, et les armées alliées rapidement boutées hors de Torgar. Gnaag, triomphant, proclama qu'il était invincible, et sa spectaculaire victoire mit un terme aux revers des forces des Ténèbres dans le centre du Magnamund. Un affreux sentiment de désespoir s'abattit comme une chape de plomb sur le cœur des alliés, et Gnaag sut l'exploiter d'une façon



94 «Loués soient les dieux ! » s'exclame Rimoah dans un souffle, « Skarn est revenu. La prophétie s'est accomplie ! »

diabolique. Ses redoutables sorciers, les Nadziranim, découvrirent et mirent au point un dispositif permettant aux Seigneurs des Ténèbres de survivre dans les territoires extérieurs à leurs royaumes maudits. Auparavant, il leur était impossible de survivre plus d'un temps limité au-delà des frontières des Royaumes des Ténèbres, et, durant ces rares incursions, leurs pouvoirs se trouvaient limités. Désormais, ils sont capables de conduire en personne leurs armées au combat, et ils se sont empressés d'utiliser cette nouvelle liberté... » - « Nous sommes sur le point de perdre la guerre contre les forces des Ténèbres, poursuit Banedon, les yeux fixés sur la carte couverte de hachures noires indiquant le nombre effrayant de pays que Gnaag a ajoutés à son empire durant votre absence. Avec l'appui de nos alliés de Durenor, le Magnamund a résisté à toutes tentatives d'invasion, mais nous sommes désormais coupés de Durenor par un blocus maritime. Gnaag a fait construire ici une gigantesque base navale, dit-il en pointant le doigt sur le Golfe d'Heleenag. On l'appelle Argazad, et c'est de là que partent les flottes de cuirassés qui asphyxient nos côtes. Les voiliers de la marine du Sommerlund ne sont pas de taille à lutter contre les forteresses flottantes qui sortent par dizaines des chantiers d'Argazad, et sans l'apport des troupes, des armes et des vivres qui nous arrivaient de Durenor par la mer, nos jours sont comptés. » Se relevant lentement, le Seigneur Rimoah se tourne vers vous. « Ta science, ta bravoure et le serment que tu as fait de venger la mort de tes maîtres Kaï sont les clefs de notre salut. Il n'y a plus que toi qui puisses nous sauver, Loup Solitaire. Tu es notre seul espoir en ces heures... » Rendez-vous au [166](#).

95

Vous arrachez un trousseau de clefs de la ceinture de l'un des gardes et déverrouillez la porte. Elle s'ouvre sur une vaste salle où s'alignent des armes plus effroyables les unes que les autres. Vous venez de vous introduire dans l'Armurerie Impériale d'Helgedad. Si vous possédez un Cube Noir, rendez-vous au [40](#). Sinon, rendez-vous au [320](#).

96

A l'instant où vos pieds heurtent le sol, vous vous laissez rouler pour amortir votre chute, mais le choc est malgré tout si violent qu'il vous coupe le souffle. Serrant les dents, vous faites un effort pour vous relever et chasser le tournis qui brouille votre vision. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez complété le Cercle de Solaris et le Cercle de La Lumière, ajoutez 3 au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [72](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [161](#).

97

A la première occasion, vous quittez la rue encombrée pour une ruelle. Elle mène à un entrepôt à toit plat comme il y en a de nombreux dans cette partie d'Ar-gazad. Il n'est pas éclairé et semble vide. Devant la grande porte d'acier coulissante, vous sursautez en entendant juste au-dessus de vous un croassement rauque accompagné du battement d'une énorme paire d'ailes. Levant la tête, vous voyez à la faveur du clair de lune une grande forme noire traverser le ciel, puis plonger vers le sol pour se poser quelque part derrière l'entrepôt. Intrigué, vous décidez de contourner l'entrepôt pour aller examiner de plus près cette sombre créature. Rendez-vous au [328](#).

98

Votre sang se glace lorsque vous sentez une chose visqueuse s'abattre sur le sommet de votre crâne. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez complété le Cercle de la Lumière et le Cercle de Solaris, ajoutez 3 au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [233](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [205](#).

99

Vous bandez votre arc et visez la mince bande de peau nue entre le menton du masque de guerre du Drakkarim et le haut de sa cuirasse. Vous avez ainsi de fortes chances de l'envoyer en enfer

sans endommager l'armure qui doit vous servir de déguisement pour vous introduire dans Argazad. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez au résultat tous les points supplémentaires dont vous pouvez bénéficier. Si le résultat est inférieur ou égal à **4**, rendez-vous au [336](#). S'il est supérieur à **4**, rendez-vous au [212](#).

100

Presque invisibles à l'horizon, deux navires ennemis mouillent à quelques encablures au large. A première vue, leurs ponts semblent déserts, mais des cloches d'alarme font soudain entendre leur furieux tintement et les cheminées des deux bâtiments se mettent à vomir d'énormes panaches de fumée jaune, prouvant que leurs équipages sont à leurs postes et que la chasse vient de commencer ! « Nous devons les distancer coûte que coûte ! » dit froidement Davan sans quitter des yeux les cuirassés ennemis qui achèvent de remonter leurs ancres et virent dans votre direction. A son commandement, les hommes d'équipage se ruent sur les manœuvres et entament un ballet frénétique, s'échinant comme de beaux diables pour tirer le moindre nœud supplémentaire de leur navire blessé. Les vents sont contraires et, malgré tous leurs efforts, l'ennemi ne tarde pas à vous rattraper. « Branle-bas de combat ! Parez à repousser l'abordage ! » hurle Davan alors qu'un des cuirassés manœuvre pour venir le long du bord de *L'Intrépide*. Renonçant à distancer l'ennemi, les marins Kirlundiens empoignent en hâte leurs armes pour accueillir une unité de commandos de marine Drakkarims, qui, massés sur le pont du cuirassé, se préparent à bondir aussitôt que les deux navires se toucheront. Quelques secondes plus tard, la coque d'acier heurte dans un craquement le flanc bâbord du voilier et les silhouettes bardées de cuir des Drakkarims jaillissent par-dessus votre lisse, vociférant comme une horde de démons. Vous choisissant pour victime, l'un d'entre eux fonce droit sur vous en faisant tournoyer la lame noire de son sabre d'abordage. Son attaque est si soudaine qu'elle ne vous laisse pas le temps d'utiliser un arc.

COMMANDO DE MARINE

DRAKKARIM HABILITÉ: 23 ENDURANCE: 27

Vous pouvez prendre la fuite à tout instant (rendez-vous au [7](#)). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [248](#).

101

La découverte de votre invulnérabilité vous laisse d'abord stupéfait, puis vous vous souvenez de l'Amulette Dorée que Banedon a donnée avant votre départ de Toran. Plein de gratitude, vous adressez un remerciement silencieux à votre fidèle ami. Cependant, l'explosion a semé le chaos et la destruction à bord de *L'Intrépide*. Des hommes affolés, les cheveux et les vêtements en feu, traversent les ponts en hurlant tandis que l'ensemble du navire est envahi par les flammes. « Sauve qui peut ! hurle Davan. Abandonnez le navire ! » Sur toute la longueur du navire des dizaines d'hommes, Drakkarims et Kirlundiens mêlés, se jettent dans les eaux sombres et glaciales de la Mer de Kalte pour ne pas être dévorés par les flammes ronflantes. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse ou de l'Intuition, rendez-vous au [4](#). Sinon, rendez-vous au [224](#).

102

Cette créature spectrale a été appelée par Gnaag depuis les Limbes des Ténèbres. Vous faites appel à toute votre volonté pour chasser la peur de votre esprit, car le monstre s'en nourrit et puise en elle sa force.

MANGEUR D'AME HABILITÉ: 30 ENDURANCE: 36

Cet être est particulièrement sensible aux Attaques Psychiques. Multipliez par deux tous les points supplémentaires dont vous devez normalement bénéficier si vous choisissez de faire appel à la Puissance Psychique ou au Foudroiement Psychique au cours de ce combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [306](#).

103

L'arc bandé, vous guettez l'apparition de la créature en retenant votre souffle, certain qu'une flèche bien placée saura refréner les vellétés hostiles de ce cavernicole malodorant. Bientôt, l'extrémité d'un fin tentacule émerge de l'abîme en ondulant comme un serpent et glisse sur le sol en direction de vos jambes. Sa peau semble douce et lisse comme du velours noir, et il paraît doué d'une mobilité des plus inquiétantes. Soudain, il s'immobilise comme s'il avait senti le danger et se dresse comme un cobra. Si vous voulez tirer sur ce tentacule, rendez-vous au [276](#). Si vous préférez attendre qu'il fasse le premier mouvement, rendez-vous au [185](#).

104

La créature s'approche en poussant un long hurlement de joie féroce, accompagnée par le chœur des ricanements des Liganims de sa suite, qui se déploient pour vous encercler. Vous avez commis l'erreur de vous égarer dans le secteur d'Helgedad, fief du Seigneur des Ténèbres Taktaal, rival du Seigneur des Ténèbres Ghanesh, dont vous portez malheureusement les couleurs ! Tout excités à l'idée de vous couper en menus morceaux et de vous arracher les viscères, les courtisans de Taktaal - ces grands enfants ! - se ruent sur vous comme une meute de chiens enragés. Ce combat n'offre aucune possibilité de fuite et vous devez les affronter comme s'il s'agissait d'un adversaire unique.

SERVITEURS DE TAKTAAL HABILITÉ : 31 ENDURANCE : 43

Si vous possédez Helshezag, l'épée maléfique, ajoutez à votre total d'HABILITÉ tous les points supplémentaires dont elle vous permet de bénéficier. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [208](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [164](#).

105

Fendant l'air à la vitesse de l'éclair, votre flèche pénètre dans sa cible et disparaît de votre vue. Apparemment indemne, le Xargath balance sa tête en arrière d'un mouvement rapide, ouvrant toute grande sa gueule monstrueuse pour vous engloutir. Ce n'est qu'un bref instant plus tard - qui vous semble une éternité ! - qu'un tremblement agite l'immense corps de la bête. Au lieu de s'abattre sur vous, son effroyable tête se met à tanguer lourdement de droite à gauche tandis que ses yeux verts roulent dans leurs orbites, puis elle laisse échapper un hurlement si perçant qu'il vous faut vous boucher les oreilles pour empêcher vos tympanes d'éclater. La plainte s'amplifie, puis cesse brutalement lorsque le monstre bascule en arrière dans la mer, soulevant une gerbe d'écume. Rendez-vous au [217](#).

106

Le Xaghash vient à peine de s'écrouler mort à vos pieds que d'autres de ses semblables émergent en nombre des tours voisines. Il serait suicidaire de demeurer sur place ; vous renoncez à fouiller son cadavre. Sans l'ombre d'une hésitation, vous tournez les talons comme une flèche pour sauver votre peau. Rendez-vous au [48](#).

107

Le rapace fond sur vous à une vitesse terrifiante, et vous avez le plus grand mal à distinguer sa silhouette noire sur fond de nuages obscurcis par le crépuscule. Utilisez la *Table de Hasard*, et ajoutez tous les points supplémentaires dont vous pouvez bénéficier. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [245](#). S'il est supérieur à 6, rendez-vous au [211](#).

108

« Okak nenrak ! » éructe le Glock en dégainant son sabre. Le pot-de-vin que vous lui avez offert a éveillé ses soupçons ! Maintenant convaincu que vous avez dérobé le Zlan Impérial, il

n'a plus qu'une idée en tête : vous occire dans l'espoir d'obtenir une promotion bien plus alléchante que vos quelques piécettes !

SENTINELLE GLOKD'AKNAAR HABILITÉ:17 ENDURANCE: 20

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [52](#).

109

Confronté à une horde de Monstres des Cryptes ailés, aucune possibilité de fuite ne vous est offerte : vous devez combattre jusqu'à la mort !

HORDE DE MONSTRES DES CRYPTES HABILITÉ : 30
ENDURANCE : 36

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [255](#).

110

Le pont se soulève et vibre sous vos pieds, et le vrombissement de la machine luttant de toute sa puissance pour se désimbriquer de l'épave de *L'Intrépide* devient assourdissant. Puis, le mugissement d'une trompe retentit par-dessus le vacarme, ordonnant aux troupes ennemies de rompre le combat et de regagner leurs vaisseaux. Tout autour de vous, les commandos Drak-karims et les marins Kirlundiens rengainent leurs armes et se ruent vers la lisse pour sauter par-dessus bord. D'âcres torrents de vapeur jaune envahissent ce qui reste des ponts ravagés du voilier, augmentant la panique qui règne à bord tandis que des grappes de combattants des deux bords se jettent dans les vagues glauques de la glaciale Mer de Kalte. « Sautez ! » vous hurle Davan dans les oreilles. « Mais... et le capitaine ? » répliquez-vous avec anxiété. « Oubliez le capitaine ! » répond-il en vous désignant le bâtiment ennemi. « Ce maudit cuirassé a pulvérisé sa cabine avec son rostre ! Personne n'aurait pu survivre à ça. » Comprenant qu'il a raison, vous vous hissez par-dessus la lisse et attendez quelques secondes que la fumée se



110 Des groupes de combattants des deux bords se jettent dans les vagues glauques de la glaciale Mer de Kalte.

dissipe avant de sauter. Mais soudain, comme dans un sursaut d'agonie, l'épave de *L'Intrépide* fait une embardée et vous perdez l'équilibre, plongeant tête la première dans les tourbillons de fumée. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [194](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [16](#).

111

Vous plongez derrière un rocher et commencez à ramper vers un autre bloc. Les galets glissants facilitent votre progression, mais le martèlement des bottes se rapproche à chaque seconde, et vous commencez à craindre qu'ils ne vous tombent dessus avant que vous ne parveniez à vous éclipser. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 1 pour chaque Discipline Magnakaï que vous maîtrisez en plus de vos trois Disciplines initiales. (Si vous maîtrisez cinq Disciplines, ajoutez 2.) Si le résultat est inférieur ou égal à 7, rendez-vous au [8](#). S'il est supérieur à 7, rendez-vous au [279](#).

112

Vous parvenez à amadouer la farouche créature, qui accepte de voir en vous son nouveau maître, et, dès lors, vous témoigne une parfaite obéissance. Inclinant docilement la tête, elle vous laisse sans broncher vous hisser sur son dos et vous installer sur sa selle rembourrée et pourvue d'un haut dossier. Une légère traction sur les rênes incrustées de bijoux, et le Zlan Impérial prend son envol dans le ciel nocturne. Décrivant une grande courbe loin au-dessus de la flotte, vous dirigez votre monture ailée droit vers l'ouest, vers Aaknar. Rendez-vous au [36](#).

113

Ballottés par la houle, Davan et les survivants de son équipage se cramponnent aux épaves qui jonchent la mer tout autour de leur navire. Nombre d'entre eux sont blessés et l'on peut entendre leurs pathétiques appels au secours depuis le cuirassé Drakkarim. Le capitaine plisse ses yeux cruels, la bouche tordue

par un rictus de joie mauvaise, et tend la main vers le levier de mise à feu du tube pour projeter un de ses missiles infernaux droit sur le groupe des malheureux naufragés. Si vous avez un arc et désirez tirer sur le capitaine pour l'empêcher d'assassiner vos infortunés compagnons d'armes, rendez-vous au [131](#). Si vous n'avez pas d'arc, ou si vous préférez ne pas en faire usage, rendez-vous au [239](#).

114

La créature s'affaiblit à mesure que votre Barrière Psychique se renforce, contenant à l'intérieur de votre esprit les ondes de peur dont elle a besoin pour maintenir sa force. Poussant un hurlement de haine et de frustration, le monstre spectral vous bondit à la gorge.

MANGEUR D'AME HABILITÉ : 24 ENDURANCE : 32

Cette créature surnaturelle est particulièrement sensible aux assauts psychiques. Multipliez par deux les points supplémentaires dont vous devez normalement bénéficier si vous choisissez de faire appel à la Puissance Psychique ou au Foudroiement Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [306](#).

115

Les vigies font preuve d'une curiosité bien naturelle envers l'unique passager que transporte leur navire, d'autant qu'elles l'ont vu monter à bord en compagnie du Maître de Guilde Banedon, le magicien le plus respecté de tout le Sommerlund. Ces marins vous questionnent sur la nature de votre mission, avides de savoir ce qui vous conduit à Durenor, mais après vous avoir entendu répéter obstinément que vous avez juré le secret, ils finissent par abandonner ce sujet... du moins en votre présence. Ils sont natifs des îles Kir-lunds, fief réputé pour la bravoure de ses audacieux coureurs d'océans qui, depuis plus d'un millier d'années, se chargent de la surveillance des côtes du Sommerlund. Vous êtes horrifié d'entendre que, pendant votre

exil dans le Daziarn, les Seigneurs des Ténèbres ont détruit la flotte des Kirlundiens et transformé en déserts leurs îles jadis si fertiles. « Mais je vous le dis, moi, ajoute d'un air véhément un marin vindicatif, on chassera bientôt de nos bonnes îles ce requin de Gnaag et toute sa sale bande de pirates, mille sabords ! » Ses compagnons acquiescent, mais vous sentez qu'ils cachent derrière leur bravade la même crainte de ne pas vivre assez longtemps pour voir leurs îles à nouveau libres. Le silence finit par descendre sur le pont et vous décidez qu'il serait sage d'aller prendre quelque repos avant l'aube. Un officier du bord vous propose de vous montrer vos quartiers. Rendez-vous au [24](#).

116

Le passage descend sur plusieurs centaines de mètres avant de revenir à l'horizontale tout en s'élargissant. De petites gemmes en forme de scarabées incrustées dans les murs irradient de vacillantes lueurs blanches qui baignent le tunnel dans une lumière spectrale, à la faveur de laquelle vous apercevez au loin une silhouette claudiquante. Vous ne tardez pas à reconnaître un Liganim, vêtu d'un ample capuchon gris identique au vôtre. Si vous voulez vous dissimuler, rendez-vous au [46](#). Si vous décidez de continuer votre avance, rendez-vous au [160](#).

117

La façade ouest des Monts Durncrag est formée d'un mur de granit escarpé qui s'élève à plus de deux mille mètres jusqu'à pic vertigineux baptisé Mont Lajako-dak. Tenter d'escalader cette paroi, de nuit et à l'aide d'un équipement réduit, semble une tâche périlleuse. Pendant de longues heures, vous scrutez les pentes couvertes d'éboulis qui se dressent devant vous dans l'espoir d'y découvrir les traces d'une piste, sans succès. Sur le point d'abandonner l'idée de trouver un autre passage pour revenir vers le poste de garde Glok, le hasard vous fait poser les yeux sur les restes d'une piste qui serpente jusqu'à une ouverture creusée à une grande hauteur dans le flanc de la montagne. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse et si

vous avez le rang de Maître Transcendant, rendez-vous au **34**. Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline ou n'avez pas le rang requis, vous pouvez gravir cette piste et examiner l'ouverture (rendez-vous au **143**) ou bien revenir au poste de garde Glok pour tenter d'en gravir la muraille (rendez-vous au **86**).

118

« Kordak Duganok ! Jatnar ! » glapit soudain le cocher Glok en agitant son fouet dans votre direction. « Ok zee dik zek kog lakajim! » Les yeux redoutablement aiguisés de ce Glok puant ont repéré votre silhouette entre les rochers. Les cavaliers Drakkarims réagissent sans perdre une seconde et lancent leurs montures au galop. Sans vous laisser le temps de vous esquiver, ils mettent pied à terre et s'avancent vers vous, l'épée à la main. Si vous avez un arc, rendez-vous au **231**. Si vous n'avez pas d'arc, ou ne voulez pas vous en servir, rendez-vous au **45**.

119

L'ombre de la terreur passe sur les yeux du Drakkarim lorsqu'il vous voit lever votre arc. La flèche pénètre de plein fouet à la base de son front, l'envoyant mesurer la taille du pont de la longueur de son cadavre. A cet instant, ses premiers hommes bondissent par-dessus la lisse. Ils marquent quelques secondes d'hésitation à la vue du cadavre de leur chef, mais leur émotion laisse vite place à une rage aveugle. « Shez dot got ! » hurlent-ils en chœur avant de se ruer sur vous avec une lueur de meurtre dans les yeux. Si vous voulez échapper à leur assaut furieux, rendez-vous au **274**. Si vous choisissez de faire front pour leur montrer ce qu'il en coûte de s'attaquer à un Maître Kaï, rendez-vous au **347**.

120

Les premiers courtisans de Taktaal débouchent à leur tour au bout de la ruelle et tournent sans hésiter vers le sud en suivant les empreintes de vos pas. L'un d'eux, un Liganim armé d'un arc d'acier, tire de son carquois une flèche bizarrement taillée et la

braque sur votre dos alors que vous êtes sur le point de disparaître le long de la rue noyée de brouillard. Vous avez le réflexe de vous jeter à plat ventre. Mais avant même que vous ayez touché le sol, la flèche vous transperce l'épaule. Vous venez d'être frappé par une Zejar-Dulaga, flèche ensorcelée imprégnée d'un poison mortel. Serrant les dents, vous tentez de vous relever, mais vos jambes s'avèrent incapables de vous soutenir et le décor se met à tanguer d'une façon inquiétante devant vos yeux. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale et avez le rang de Maître Mentor, rendez-vous au [13](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [38](#).

121

L'un des membres de la bande parvient à échapper à la grêle de coups qui s'abat sur ses comparses et les envoie, l'un après l'autre, mordre la poussière. Sentant la mort sur le point de le frapper à son tour, il pousse un hurlement et se jette sur vous comme une bête prise au piège. Dans son mouvement de panique, il percute toutes griffes en avant votre poitrine, et arrache sans le vouloir l'Amulette Dorée de la chaîne passée à votre cou. Avant que vous n'ayez pu esquisser un geste pour l'arrêter, il parvient à s'enfuir le long du tunnel en serrant le précieux objet dans ses griffes sanglantes. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Nexus, et avez le rang de Maître Transcendant, rendez-vous au [220](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [331](#).

122

D'un geste désespéré, vous tentez de dévier le trait de sa trajectoire, mais il passe en sifflant au-dessus de votre bras levé avant de pénétrer avec un bruit mat entre vos deux yeux. Durant un court instant, vous ne ressentez absolument rien. Puis un tourbillon de couleurs folles vous emporte dans les ténèbres de la mort.

123

Votre FORCE et votre AGILITÉ de Maître Kaiï vous permettent de surmonter la difficulté, et vous reprenez pied sain et sauf sur la partie intacte du sentier. Vous revenez alors vers le poste de garde Glok, devant lequel vous vous dissimulez ; vous réfléchissez à un moyen de le franchir. Rendez-vous au [86](#).

124

Vos sens aiguisés vous indiquent que vous avez pénétré dans un secteur qui est le fief du Seigneur des Ténèbres Taktaal. En sondant les fenêtres et les ombres qui vous entourent, vous remarquez que de nombreuses paires d'yeux vous observent avec une haine non dissimulée. Gardant votre sang-froid, vous vous éloignez de la place sans presser le pas, mais vous n'avez pas fait dix mètres qu'une rangée de créatures émerge soudain d'un sombre porche sur votre droite. Elles poussent des grondements menaçants en vous fixant de leurs yeux luisants. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez complété le Cercle de la Sagesse de Solaris, ajoutez 4 au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [342](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [48](#).

125

Comme émergeant des brumes d'un rêve, vous revenez à la conscience. Entre vos paupières mi-closes, vous fixez un ciel assombri par la venue du soir ; les vagues glacées de la Mer de Kalte vous lèchent les pieds. Chaque pouce de votre corps vous lance douloureusement, mais tous vos membres sont intacts et, par quelque miracle, vous avez échappé à la catastrophe sans blessure sérieuse. Vous êtes couché à l'intérieur d'un morceau d'épave en forme de coupe qui était il y a encore peu un élément de l'étrave du cuirassé. Il n'y a maintenant plus qu'un seul navire à l'horizon, le cuirassé qui attaqua le premier *L'Intrépide*. Sa silhouette se découpe sur le mur de flammes huileuses qui indique l'emplacement où son bâtiment jumeau a explosé. Le

courant vous a emporté loin du carnage, et, en tournant votre cou endolori, vous pouvez voir que la côte est à quelques encablures. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse et avez au moins le rang de Maître Principal, rendez-vous au [296](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [327](#).

126

Le regard du sergent se pose sur vos Pièces d'Or et, sans tourner la tête, il crie un ordre bref à ses hommes : « Tok narg gaz dik ! » Accourant comme une meute de taureaux furieux, les Chevaliers de la Mort vous entourent en braquant farouchement leurs lances sur votre personne, prêts à vous embrocher comme un vulgaire poulet. Le sergent vous fait descendre de selle sans ménagement, arrache votre masque de guerre et vous abreuve d'un chapelet d'injures. De nouveaux gardes font leur apparition, pour la plupart armés d'arcs, tandis que le soudard vous dépouille de vos armes et de votre équipement. Après vous avoir lié les poignets, les Drakkarims vous conduisent sous bonne escorte à leurs casernements, où vous êtes emprisonné dans une cellule et laissé seul face à votre destin. Rendez-vous au [250](#).

127

Votre Maîtrise Kaï vous dote de capacités visuelles surhumaines ; vous explorez attentivement la masse des bâtiments qui s'étale plusieurs centaines de mètres plus bas. Votre vision télescopique balaie un labyrinthe de rues sordides envahies d'immondices qui serpentent et s'entrecroisent à travers des taudis et des huttes d'esclaves. Toutes les constructions portent les traces de son atmosphère, à l'exception d'un bâtiment qui se dresse à proximité du centre. C'est une tour, haute et déliée, dont les longs murs d'acier sont lisses. Certain d'avoir trouvé le lieu où réside le Maître des Esclaves, vous piquez vers la tour. Posté devant l'entrée de la haute bâtisse, un garde Glok assiste bouche bée à votre majestueux atterrissage. A votre approche, il s'incline

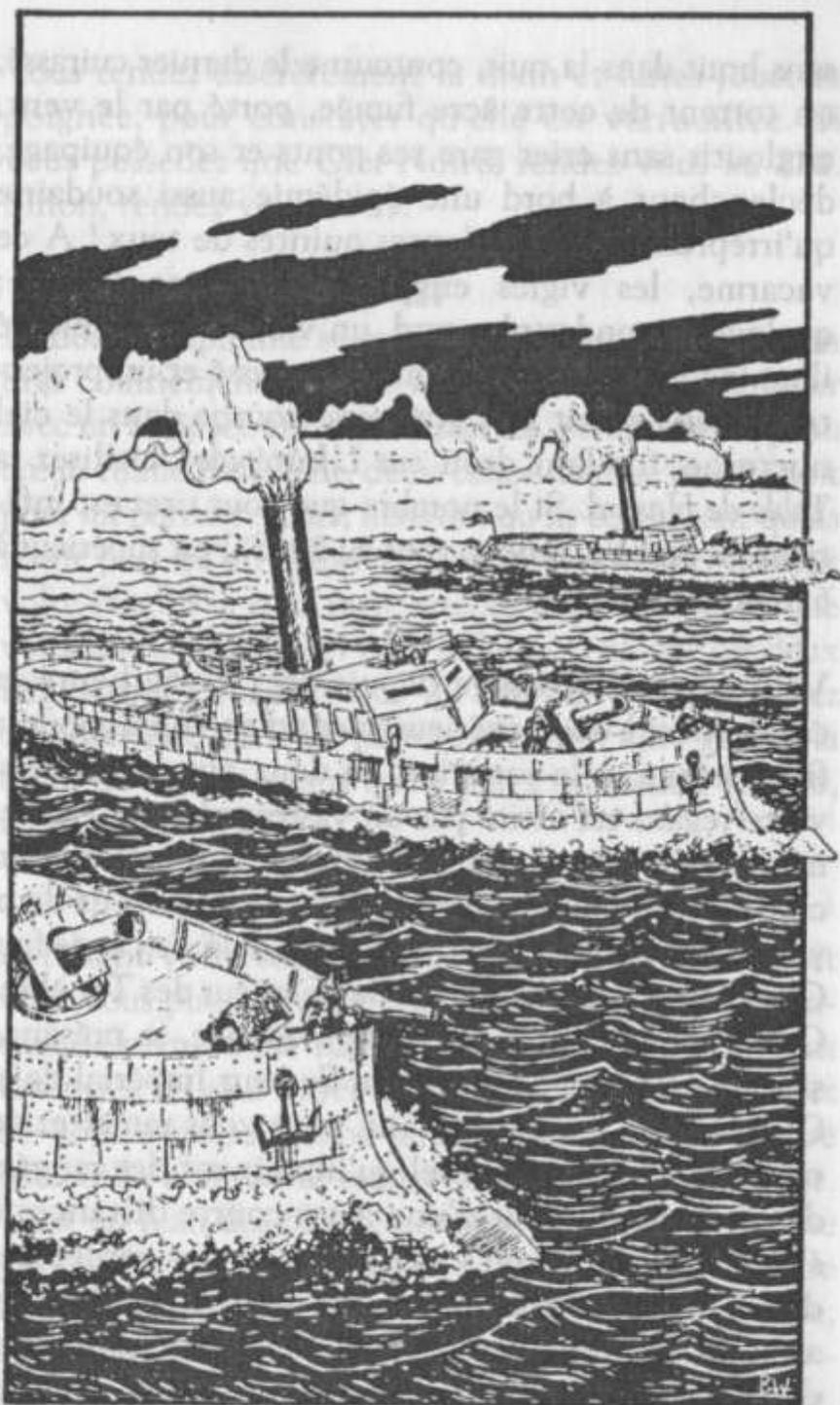
servilement et s'empresse de s'écarter, vous laissant pénétrer dans la pénombre glacée de la tour. Rendez-vous au [346](#).

128

Vous faites jaillir le Glaive de Sommer de son fourreau de korlinium et de pures flammes d'or viennent caresser la lame étincelante. Le chef des assaillants se fige en pleine course, les yeux écarquillés de terreur à la vue du légendaire glaive magique. « Naog ! » lâche-t-il dans un souffle, d'une voix incrédule. « Gadajok-she-zag ! Aki-amaz ! Okak naog gaj ! » Il hésite un moment, se dandinant d'un pied sur l'autre, puis bat lentement en retraite vers la lisse. Mais les premiers de ses hommes prennent pied à leur tour sur le pont de *L'Intrépide*. La crainte de passer pour un couard à leurs yeux cingle soudain le soudard plus sûrement qu'un aiguillon de fer rouge, dominant toutes ses autres terreurs. Avec un cri de guerre, il les lance à l'attaque. « Shez dot got ! » hurlent-ils en réponse avant de se ruer sur vous comme une meute de fauves déchaînés, leurs yeux inhumains dilatés par leur soif de meurtre. Si vous voulez tenter de vous échapper, rendez-vous au [274](#). Si vous décidez de tenir bon, rendez-vous au [39](#).

129

Guidé par vos indications, le Capitaine Borse ordonne à son timonier de mettre la barre à bâbord toute, manœuvrant de façon à détourner *L'Intrépide* de la route suivie par la formation ennemie. Le navire change de cap, vous laissant admiratif devant l'adresse et le sang-froid de son équipage, qui exécute un virement de bord parfait sans laisser échapper un cri, un grincement de poulie ou un battement de voile susceptible d'être entendu par l'ennemi. Vous ne quittez pas des yeux les silhouettes trapues des cuirassés des Ténèbres qui, apparaissant désormais sur tribord, grandissent à chaque minute, vous permettant d'observer le formidable déploiement d'armes redoutables qui hérissent leurs sinistres ponts blindés d'acier. D'énormes cheminées noires saillent du milieu de chacun des



129 Les silhouettes trapues des cuirassés des Ténèbres apparaissent sur tribord, leurs ponts blindés hérissés d'un formidable déploiement d'armes.

bâtiments, crachant d'épais nuages d'une asphyxiante vapeur sulfureuse. Au moment où *L'Intrépide*, glissant sans bruit dans la nuit, contourne le dernier cuirassé, un torrent de cette âcre fumée, porté par le vent, engloutit sans crier gare ses ponts et son équipage, déclenchant à bord une épidémie aussi soudaine qu'irrépressible de violentes quintes de toux ! A ce vacarme, les vigies ennemies donnent l'alerte ; quelques secondes plus tard, un violent éclair bleuté illumine brièvement l'avant du cuirassé et un projectile ardent décrit une gracieuse courbe dans le ciel nocturne, fondant droit sur *L'Intrépide* ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre que vous tirez est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au **20**. S'il est supérieur à 6, rendez-vous au [180](#).

130

Vous suivez le passage depuis près d'une heure et commencez à douter sérieusement d'en voir un jour la fin, lorsque, à la jonction de deux autres tunnels, votre regard est attiré par un vaste emblème artiste-ment ciselé dans la paroi de granit. Il représente un crâne de serpent dont les orbites sont garnies de deux yeux à facettes de mouche, entouré d'un cercle de feu. C'est le motif de l'étendard du Seigneur des Ténèbres Gnaag de Mozgôar ! De toute évidence, sa présence signale un passage menant au Secteur Impérial de la Cité Noire. Le cœur battant, vous vous remettez en marche le long du tunnel qu'illuminent des rangées de torches. Au bout d'une assez courte distance, il s'achève devant une vaste porte d'acier gardée par deux monstrueuses créatures vêtues de lourdes armures. Tout en avançant, vous remarquez du coin de l'œil une porte plus petite dans le mur gauche.

Vous tendez discrètement la main et faites jouer sa poignée, pour constater qu'elle est verrouillée. Si vous possédez une Clef Noire, rendez-vous au [278](#). Sinon, rendez-vous au [29](#).

131

Le dos du capitaine se cambre et il laisse échapper un bref couinement lorsque votre flèche vient se loger avec un bruit sec entre ses vertèbres, pénétrant jusqu'au cœur. Immédiatement, deux canonniers se précipitent pour lui porter secours, mais dès qu'ils constatent qu'ils n'ont plus qu'un cadavre pour commandant, ils font volte-face. S'il vous reste encore deux flèches et que vous désiriez les utiliser pour réduire au silence ces deux Drakkarims, rendez-vous au [259](#). Si vous préférez dégainer une arme de poing et leur en faire goûter la mortelle caresse avant qu'ils puissent donner l'alerte, rendez-vous au [292](#).

132

Retenant votre souffle, vous dégainez votre arme et vous vous plaquez contre la paroi. Vous avez l'intention de prendre par surprise les Gloks qui descendent le sentier, de vous frayer un chemin jusqu'au sommet et de vous évanouir dans la nature avant que l'autre patrouille n'ait eu le temps de remonter de la plage. C'est un plan des plus téméraires, et il a le tort de ne pas tenir compte des facultés de vision nocturne et de l'habileté du commandant Glok. Du haut de la falaise, il observe chacun de vos mouvements. « Koga ! » hurle-t-il, et les deux patrouilles s'immobilisent.

« Dulaga Zaj ! » Dans la seconde qui suit ce deuxième ordre, un vrombissement déchire la nuit et vous sentez tout à coup une douleur atroce déchirer votre poitrine, transpercée par une vingtaine de flèches noires. Vous ouvrez spasmodiquement la bouche comme un poisson hors de l'eau, tandis qu'un froid mortel se répand dans tout votre corps. Vos jambes sont comme deux morceaux de plomb qui ne veulent plus vous obéir. Basculant avec raideur dans le vide, votre corps va s'écraser sur les rochers de la plage. Votre vie et votre mission s'achèvent prématurément sur les côtes du Royaume des Ténèbres.

133

Vos mains se referment sur le pommeau de l'épée noire avant que les doigts crochus de Kraagenskûl ne viennent griffer le sol à l'endroit où elle gisait. En élevant la lame diabolique devant vous, vous sentez la force glacée d'un pouvoir néfaste courir le long de votre bras. Elle s'insinue dans votre cerveau, vous poussant à attaquer le Seigneur des Ténèbres à terre et à le massacrer sauvagement. Ce besoin de vous vautrer dans le sang de votre ennemi vous jette dans un état de rage bestiale. Vous rassemblez toute votre énergie mentale pour surmonter ce désir barbare tout en vous préparant à affronter en véritable Seigneur Kaï le Seigneur des Ténèbres Kraagenskûl.

SEIGNEUR DES TÉNÈBRES

KRAAGENSKÛL HABILITÉ: 35 ENDURANCE: 38

Cet être surnaturel est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). La puissance d'Helshezag, l'arme que vous portez maintenant, vous permet d'ajouter 7 points à votre total d'HABILITÉ. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [240](#).

134

La fosse est nettoyée et les spectateurs se rassoient pour se divertir du spectacle barbare. Les deux combattants sont ramassés sur eux-mêmes, prêts à bondir ; à la lueur de ce qui s'est passé, ils ont manifestement décidé d'ignorer le gong et de se ruer sur leur adversaire dès que s'ouvriront les portes des cages. On est sur le point d'établir les paris, lorsqu'un coup de sifflet interrompt la réunion : c'est le signal de la vigie indiquant qu'Hel-gedad est en vue. Plusieurs spectateurs quittent alors leur siège pour contempler la Cité Noire à travers les étroits hublots. Le cœur battant à tout rompre à la pensée de voir pour la première fois la plus abominable de toutes les places fortes des Royaumes des Ténèbres, vous vous éloignez à votre tour de la fosse pour les rejoindre. Rendez-vous au [326](#).

135

Tandis que vous luttez pour rester sur vos pieds, le monstre fond sur vous en balançant la tête, ne vous offrant qu'une cible fugitive. Sans hésiter, vous décochez votre flèche au jugé. 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 8, rendez-vous au [313](#). S'il est supérieur à 8, rendez-vous au [105](#).

136

Vous faites appel à toute votre Maîtrise Kaï pour neutraliser le venin qui court dans vos veines. Vos extraordinaires facultés de guérison interne ont tôt fait d'annihiler le poison, mais au prix de 4 points d'ENDURANCE. Vous arrachez la hideuse créature de votre cou et vous la projetez rageusement sur le sol, mais à peine cette opiniâtre petite teigne a-t-elle heurté le plancher de la cabine qu'elle rebondit et vous saute au visage, vous obligeant à défendre chèrement votre peau.

SPLAAKH HABILETÉ: 30 ENDURANCE: 10

Cette visqueuse créature est insensible à la Puissance Psychique et au Foudroiement Psychique. La rapidité de sa contre-attaque est si stupéfiante qu'elle ne vous laisse pas le temps de dégainer, vous contraignant à disputer le premier Assaut à mains nues, à moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [218](#).

137

A la lueur des étoiles, vous cheminez vers l'ouest le long de la passe jusqu'à ce que la faim et la fatigue vous contraignent à faire halte. Un examen des lieux vous permet de découvrir une fissure peu profonde susceptible de vous offrir un abri sûr pour la nuit, et vous décidez de vous y installer pour vous octroyer quelques courtes heures de sommeil avant de poursuivre votre route vers

Argazad. Vous devez maintenant prendre un Repas, ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [165](#).

138

L'éclat de cristal laisse échapper un son grêle, semblable au tintement d'une clochette, et le garde s'écarte pour vous laisser entrer dans la Tour des Damnés. Il vous désigne une colonne de lumière bleue qui s'élève dans les ténèbres, et vous dit d'avancer dans ses rayons chatoyants. Vous hésitez un instant, provoquant l'hilarité moqueuse du portier : « Allons avance ! Tu monteras bien plus vite par là que par l'escalier ! » Vos sens Kaï vous indiquent que la colonne est un faisceau d'an-tigravité partielle, moyen de transport qui vous conduira en douceur et sans effort au sommet de la tour. Vous pénétrez dans la lumière et sentez votre corps s'élever dans les airs comme s'il était plus léger qu'une plume. Quelques minutes plus tard, vous sortez du faisceau lumineux pour pénétrer dans une immense chambre circulaire coiffée d'un vaste dôme. La surface polie de ses murs et de son sol scintille comme l'eau d'un lac noir. Vous sentez planer sur cet endroit une aura maléfique qui l'enveloppe comme une chape de brouillard et vous prend à la gorge, menaçant de vous asphyxier. Le cœur battant sourdement, vous vous approchez d'une estrade, au centre de la chambre, sur laquelle repose une machine répondant à la description que le Seigneur Rimoah vous a fait du Transfuseur avant votre départ de Toran. Vous ôtez votre Sac à Dos, mais avant que vous ayez pu retirer votre robe pour en dégager les courroies, une voix emplit soudain la chambre noire. « Que viens-tu faire ici, vermine de Ghanesh ? » Vous vous raidissez, comprenant que celui qui vient de parler ainsi n'est autre que le Seigneur des Ténèbres Taktaal. Émergeant d'un obscur passage voûté, il s'avance d'une démarche glissante vers l'estrade, révélant à la lumière un corps reptilien recouvert de fourrure, vérolé et rongé de vermine, au sommet duquel dodeline une tête aussi lisse et blanche qu'un bloc de glace. Votre estomac se révulse lorsque vous voyez ce visage sans contours se déformer pour faire apparaître un horrible museau, dont la gueule menaçante s'ouvre sur une

rangée de longs crocs effilés comme des poignards. Pour l'instant, vous n'êtes à ses yeux qu'un fidèle partisan de son rival honni, le Seigneur des Ténèbres Ghanesh, et vous savez que pour avoir une chance de survivre à cette confrontation, vous devez lui offrir une réponse convaincante. Si vous souhaitez dire que vous voulez désertier le parti de Ghanesh pour vous mettre à son service, rendez-vous au [261](#). Si vous préférez dire que vous détenez une information secrète qui peut sceller le destin de Ghanesh, rendez-vous au [168](#).

139

Le Chevalier de la Mort vacille un bref instant et s'écroule mort à vos pieds, sa noire armure et son cœur noir déchirés par la force imparable de votre coup fatal. En fouillant son cadavre, vous découvrez les objets suivants :

Une lance Un poignard Une hache

Une blague à tabac pleine Une bouteille de vin Une pipe

Soixante Kikas (équivalant à 6 Pièces d'Or)

Une clef en fer

De la nourriture pour 1 Repas

Si vous désirez emporter certains de ces objets, modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [257](#).

140

Derrière la porte, un corridor conduit à une étroite et longue salle de pierre. Sa voûte plate est soutenue par des rangées d'épaisses colonnes, entre lesquelles se découpent des portes d'acier massif, dont la plus large est gardée par un couple de Chevaliers de la Mort. Dissimulé dans l'ombre d'un pilier, vous voyez les deux battants de la grande porte s'ouvrir sur un homme drapé dans une ample robe écarlate. Émergeant dans

l'antichambre, il parle longuement aux deux gardes, qui décampent en hâte aussitôt qu'il en a fini, comme si on leur avait confié une commission des plus urgentes. Par la grande porte, vous apercevez une volée de marches grimpant dans l'obscurité. Une fois les deux Chevaliers de la Mort partis, l'homme en rouge fait demi-tour et s'élançe dans l'escalier, laissant les battants entrebâillés. Espérant que ces marches conduisent jusqu'au toit, vous traversez l'antichambre en quelques enjambées et, prenant garde à ne pas être vu, escaladez l'escalier à la suite de l'homme en robe. Votre Maîtrise Kaï vous permet d'atteindre le dernier étage sans être repéré et de franchir inaperçu le seuil de la vaste chambre qui en occupe toute la surface. Là, vous vous dissimulez derrière l'une des statues qui ornent le pourtour de la pièce, et découvrez une scène qui vous glace jusqu'à la moelle des os. Rendez-vous au [216](#).

141

Votre maîtrise des pouvoirs mentaux protège votre esprit des ondes inquisitrices émises par la sonde psychique, l'instrument en forme de boîte que le garde utilise pour contrôler votre identité. Butant contre votre Ecran Psychique, sa sonde est incapable de détecter vos intentions. Satisfait de son examen, le garde ordonne à son acolyte de vous laisser pénétrer dans les niveaux souterrains du Secteur Impérial. Franchissant la porte, vous pénétrez dans une immense salle garnie de rangées interminables d'armes plus terrifiantes les unes que les autres. Vous venez de vous introduire dans l'Armurerie Impériale d'Helgedad... Si vous possédez un Cube Noir, rendez-vous au [40](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [320](#).

142

« De quoi s'agit-il ? » marmonne le capitaine, circonspect, en prenant l'enveloppe. « Le Maître de Guilde Banedon m'a chargé de vous remettre ceci en main propre aussitôt le blocus franchi, répondez-vous. La lettre contient des précisions confidentielles sur la suite de notre traversée vers Durenor. » « Bah, je suis sûr

que ça pourra bien attendre jusqu'au matin, déclare le marin en glissant l'enveloppe dans une poche de sa veste galonnée. Vous feriez mieux d'aller dormir un peu. Il se pourrait bien qu'on ait du gros temps au lever du soleil. » Vous insistez pour qu'il prenne connaissance sans délai du contenu de la lettre, mais il écarte votre requête en appuyant ses paroles d'une chiquenaude de ses puissantes mains calleuses. « Allons, rien ne presse, réplique-t-il. Quelques heures de plus ou de moins ne changeront rien à l'affaire ! » Sur ces mots, il tourne le dos sans vous laisser ajouter quoi que ce soit. Si vous désirez vous faire conduire à votre cabine par le second, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez rester sur le gaillard d'avant avec les vigies rendez-vous au [115](#).

143

Escalader ce sentier constitue un exercice des plus périlleux à la lueur du jour, mais il l'est deux fois plus dans l'obscurité que seule vient percer la froide et pâle clarté des étoiles! Les éboulis roulent sous vos pas, manquant à tout instant vous faire perdre l'équilibre, et, par endroits, il n'y a plus de sentier du tout. Il vous faut alors progresser centimètre par centimètre en vous accrochant des doigts à la paroi à pic, la pointe des pieds tâtonnant à la recherche de quelque saillie. Au terme de cette lente et difficile ascension, vous atteignez le sommet de la piste et l'ouverture sombre. Un tunnel semi-circulaire descend en pente douce dans la roche, baignant dans une étrange lueur ténue émise par des touffes de bactéries qui se développent le long des parois humides. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [93](#). Sinon, rendez-vous au [303](#).

144

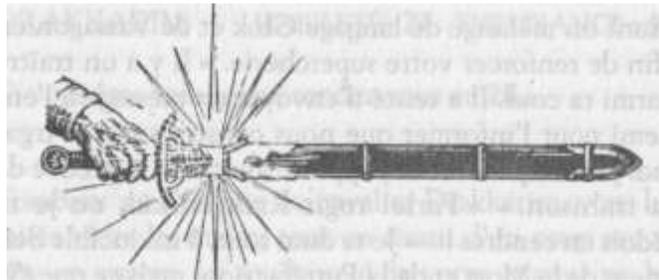
Après un second coup, cette fois plus insistant, votre visiteur inattendu n'insiste pas. Perclus et passablement affamé, vous devez prendre 1 Repas pour ne pas perdre 3 points d'ENDURANCE avant de dormir... Vous êtes réveillé en sursaut par un claquement sec, tout juste audible par-dessus le

ronflement des moteurs du Laja-keka : la porte de votre cabine vient de se refermer. Bondissant sur vos pieds, vous vous précipitez pour tenter d'apercevoir la créature, ou la chose, qui a pu s'introduire dans votre cabine pendant votre sommeil. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, et si vous avez le rang de Maître Mentor, rendez-vous au [273](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [98](#).

145

Vous reconnaissez immédiatement l'arôme piquant des feuilles d'Adgana, puissant stupéfiant qui accroît la force et aiguise les réflexes ; il augmente la vaillance d'un combattant quand il en ingurgite juste avant de passer à l'action. Ce sac contient une dose normale d'Adgana, suffisante pour augmenter de 6 points votre total d'HABILETÉ pour la durée d'un combat. Mais prenez garde! La plupart des guerriers évitent cette drogue comme la peste, et son usage est prohibé dans tout le Sommerlund en raison de la redoutable accoutumance qu'il provoque. Si vous choisissez de garder cette dose d'Adgana en vue d'un combat, vous avez un risque non négligeable de succomber à une intoxication et de pâtir de douloureux effets secondaires! Pour savoir ce qu'il en est, il vous faudra alors utiliser la *Table de Hasard*. Si le nombre que vous tirez est inférieur ou égal à 1, votre organisme est intoxiqué et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. S'il vous est déjà arrivé d'absorber de l'Adgana au cours d'une précédente aventure du Loup Solitaire, les risques d'intoxication sont multipliés par deux quand vous utilisez cette dose. (Vous serez intoxiqué si vous tirez 0, 1, 2 ou 3.) De plus, les effets de la drogue diminuent de moitié à partir de la deuxième prise et pour les suivantes. (Vous ne pouvez alors ajouter que 3 points, au lieu de 6, à votre total d'HABILETÉ.) Si vous décidez malgré tout de garder cette dose d'Adgana, n'oubliez pas de prendre note des effets hasardeux qu'implique son usage dans la marge de votre *Feuille d'Aventure*. Désormais certain de n'avoir rien oublié qui puisse vous être d'une quelconque utilité, vous abandonnez le cadavre de votre ennemi. Rendez-vous au [274](#).

L'aube commence tout juste à éclairer l'horizon, quand le guerrier Drakkarim fait son apparition, chevauchant sans hâte excessive sur la piste d'Argazad. Vous le laissez s'approcher. Si vous avez un arc, rendez-vous au [99](#). Si vous n'avez pas d'arc, ou si vous ne voulez pas en faire usage, vous devez bondir sur le Drakkarim aussitôt qu'il arrivera à votre portée. Rendez-vous au [64](#).



Les deux Vassagoniens dégainent leurs fines rapières et s'avancent, secrètement soulagés de ne plus être la cible du courroux du terrifiant Kraagenskûl. Le Seigneur des Ténèbres leur ordonne de s'arrêter, et vous somme d'avancer à l'intérieur du cercle des piliers ardents. Vous sentez qu'il n'a pas détecté votre véritable identité, ses pouvoirs psychiques étant uniquement destructeurs, et qu'il est, du moins pour l'instant, dupe de votre déguisement de Drakkarim. « J'arrive de l'état-major du Seigneur des Ténèbres Xog, le conquérant de la Cloeasie, pour te communiquer une information vitale, ô puissant Seigneur Ténébreux ! » déclarez-vous d'une voix servile, en utilisant un mélange de langage Glok et de Vassagonien afin de renforcer votre supercherie. « Il y a un traître parmi ta cour. Il a tenté d'envoyer un message à l'ennemi pour l'informer que nous construisons à Argazad. Je sais qui il est et j'apporte avec moi la preuve de sa trahison. » « Parle! rugit Kraagenskûl, ou je te réduis en cendres ! » « Je te dirai tout, ô invincible Seigneur de la Mort et de la Putréfaction, mais ce que j'ai à te dire est trop grave pour être entendu par d'autres oreilles que les tiennes »,

déclarez-vous en toisant d'un regard accusateur les deux Vassagoniens, qui vous le renvoient avec un mélange de peur et de haine dans les yeux. « Laissez-nous ! leur lance Kraagenskûl avec mépris en pointant sa lame sur l'escalier. Mais n'allez pas plus loin que l'antichambre du rez-de-chaussée, et ne nous dérangez pas tant que je ne vous aurai pas appelés. » A contrecœur, les Vassagoniens s'inclinent et quittent la chambre, non sans vous avoir foudroyé au passage d'un regard meurtrier. Rendez-vous au [286](#).

148

L'énorme officier Drakkarim vacille avant de s'effondrer lourdement à vos pieds en laissant échapper un ultime juron avec son dernier souffle. Mais, à peine son corps massif a-t-il heurté le pont que ses hommes déferlent de toutes parts. « Sez dot got ! » hurlent-ils sauvagement en se ruant sur vous, grimaçant de haine et de rage.

COMMANDO DE MARINE

DRAKKARIM HABILITÉ: 29 ENDURANCE: 40

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [28](#).

149

Tombant sur l'échiné du cavalier Drakkarim, vous lui faites vider les étriers tout en tirant d'un coup sec sa tête en arrière. La soudaineté de votre attaque ne lui laisse aucune chance, et sa nuque émet un craquement sinistre avant que vous ne touchiez ensemble le sol dans un nuage de poussière. Roulant doucement sur vous-même, vous vous relevez et dégainez une arme afin de lui régler son compte. Mais vous n'avez pas à vous donner cette peine : il gît sur le dos, la tête formant un angle impossible avec le reste de son corps. Il est mort avant même d'avoir touché le sol. Rendez-vous au [79](#).

Trois cents mètres plus bas, au cœur du chasme, un tapis grouillant de silhouettes de cauchemar rampe et glisse entre des rivières de roche en fusion. Elles paraissent se tordre dans les affres d'une atroce et perpétuelle agonie, et vos pouvoirs psychiques ne tardent pas à vous confirmer l'horrible réalité : c'est leur souffrance même qui alimente cette mer de flammes surnaturelles ! Bientôt, les gigantesques portes de la Cité Noire s'ouvrent toutes grandes devant le Lajakeka, et le monstrueux véhicule pénètre dans l'enceinte de cette terrifiante citadelle du Mal, remontant dans un grondement sourd une vaste avenue d'acier flanquée d'immenses bâtiments d'une majesté diabolique. L'éclat rouge de feux infernaux illumine leurs étroites fenêtres gothiques et leurs innombrables ouvertures barrées de lourdes grilles, qui semblent autant de gueules grimaçantes. Le Lajakeka finit par s'immobiliser en face d'un déversoir géant qui plonge dans les profondeurs de la cité. Tandis que l'équipage du vaisseau terrestre entreprend de vider sa cargaison de minerai directement dans la gueule de cet immense entonnoir, les passagers débarquent. Luttant contre une sourde terreur, vous balayez du regard la large rue d'un air aussi détaché que possible ; la masse des passagers se bouscule vers l'entrée d'un tunnel. Si vous voulez les suivre, rendez-vous au [80](#). Si vous préférez explorer la rue, rendez-vous au [197](#).

L'Intrépide répond à la barre sans rechigner, le vent gonfle ses voiles, et il s'écarte du premier cuirassé. Vous commencez à reprendre espoir, quand le voilier est stoppé dans son élan comme par une main invisible et revient en roulant violemment vers le vaisseau ennemi. Vous comprenez alors pourquoi vous ne pouvez vous échapper. « Davan ! Faites couper les lignes des grappins ! » hurlez-vous. Il presse aussitôt ses hommes d'obéir, pendant que vous surveillez avec anxiété le second cuirassé qui court droit sur votre arrière. Les lignes d'abordage sont tranchées, et le voilier s'ébroue comme un coursier avide de

s'élancer au galop, mais le navire ennemi est déjà presque sur vous, le pont grouillant de troupes fraîches. Sans vous laisser tenter la moindre manœuvre, le monstre d'acier vous éperonne par le travers arrière et le choc vous renverse sur le pont. Le crissement du métal et le craquement du bois emplissent l'air, mais contre toute attente, Lin' *trépide* retrouve bientôt son assiette et vous parvenez à en reprendre le contrôle. L'étrave du navire ennemi vous a heurté de biais et a glissé le long de votre arrière sans provoquer d'importants dégâts, bien que son redoutable rostre d'acier n'ait manqué votre gouvernail que de peu ! Il racle votre bordé avant de virer de bord dans un âcre nuage de fumée jaune. L'équipage pousse une clameur victorieuse et les commandos Drakkarims commencent à fléchir en voyant leurs vaisseaux s'éloigner. La bataille tourne en votre faveur et Davan et ses hommes s'empresent d'exploiter leur avantage, ferrillant avec une ardeur décuplée pour rejeter les combattants, vous gouvernez d'une main ferme *l'Intépide* qui prend de la vitesse et monte fièrement à l'assaut des vagues, désormais certain de vous échapper en filant sous le vent de la côte. Mais une attaque inattendue vient anéantir vos espoirs... Rendez-vous au [74](#).

152

Vos réflexes et votre degré de maîtrise psychique préservent votre système nerveux central de l'assaut du Seigneur des Ténèbres. La violence de l'attaque décroît rapidement et elle prend bientôt fin, vous laissant sur vos gardes, prêt à faire face au redoutable Kraagenskûl. Rendez-vous au [147](#).

153

Avec un mugissement d'agonie, le monstre bascule en arrière dans une ultime convulsion, obstruant l'entrée de la caverne. La puanteur de son sang et de sa fourrure huileuse vous incite à vous débarrasser au plus vite de son encombrant cadavre, mais, à la réflexion, il est fort bien où il est. En effet, ainsi placé, le corps de l'Egorgh vous offre non seulement une excellente protection

contre le vent et la pluie, mais constitue, en outre un obstacle pour toute créature qui s'aviserait de pénétrer dans votre abri.

Désormais certain de ne plus courir le risque d'être surpris dans votre sommeil, vous vous installez aussi confortablement que possible pour prendre quelques heures de repos bien méritées. Rendez-vous au [300](#).

154

Vous suivez le Maître des Esclaves jusque dans une chambre emplie de meubles magnifiques, de riches harnachements et d'autres somptueux trésors dont la présence au cœur de cette cité sale et puante semble parfaitement incongrue. Il vous recommande de vous débarrasser de votre armure Drakkarim pour revêtir une ample robe à capuchon tissée dans une étoffe gris argent. Il laisse échapper un commentaire approbateur en découvrant l'Amulette Dorée que vous portez autour du cou, assurant que sa protection sera essentielle à votre survie dans Helgedad. Comme vous vous apprêtez à enfiler la robe, il insiste pour que vous portiez votre Sac à Dos sous son étoffe. « La créature qui nous a fait don de ce vêtement, bien que ce fût à contrecœur, était grande mais affligée d'une échine sévèrement bossue. Pour parvenir à entrer dans Helgedad, vous allez devoir vous faire passer pour elle, et avec le sac sous la robe pour imiter sa bosse, ce déguisement devrait être à peu près parfait. » Vous lui demandez qui était cette créature, et ce qu'il est advenu d'elle. « C'était un des Liganims, ces êtres férus de magie noire qui assistent les sorciers Nadziranims dans leur art diabolique, répond le Maître des Esclaves. Il était venu à Aaknar dans le but de rapporter à son maître un échantillon d'un minerai nécessaire à ses expériences, mais le hasard a voulu que cette infortunée créature soit victime d'un accident fatal à l'intérieur même de cette chambre... » Le sourire qui se dessine au coin des lèvres du Maître des Esclaves vous fait soupçonner que cet accident n'était probablement pas si «accidentel» que cela... «Mais comment vais-je m'introduire à l'intérieur d'Helgedad ? » demandez-vous, espérant en votre for intérieur qu'il ait su régler ce problème avec

la même redoutable compétence. « Vous le saurez en temps utile, réplique-t-il d'une voix calme, mais je dois d'abord vous révéler certaines informations essentielles dont dépend la réussite de votre quête. » Rendez-vous au [235](#).

155

Le fracas d'un bruit de bottes sur le pont d'acier, au milieu d'une féroce cacophonie de hurlements sauvages, vous avertit qu'une escouade de commandos de marine ennemis accourent dans votre direction, attirés par le cri d'agonie de leur camarade. Lorsqu'ils arrivent devant vous et le découvrent à vos pieds, baignant dans son sang, le premier des guerriers ennemis bondit en avant et tente de vous décapiter d'un furieux coup de taille ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au nombre obtenu. Si vous avez complété le Cercle de la Sagesse de Solaris, ajoutez 3 au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [341](#). S'il est compris entre 3 et 8, rendez-vous au [9](#). S'il est supérieur à 8, rendez-vous au [319](#).

156

Les hurlements de vos poursuivants augmentent à chaque instant. Craignant qu'ils ne finissent par alerter le garde, vous dégainez et vous vous glissez vers lui, prêt à l'expédier sans bruit et presque sans douleur dans un monde meilleur... Si vous avez complété le Cercle de Savoir de Solaris, rendez-vous au [190](#). Sinon, rendez-vous au [56](#).

157

Après avoir longé le rivage pendant une heure, vous finissez par découvrir un étroit sentier grimpant en zigzag vers le sommet de la falaise. Il semble désert, aussi décidez-vous de l'escalader plutôt que de vous laisser prendre par la marée en continuant d'avancer sur la plage. L'ascension se révèle longue et ardue, et, lorsque vous parvenez enfin au haut du sentier, le temps, de maussade, devient franchement épouvantable. Soufflant de la

mer, un vent glacial chargé de pluie balaie les terres dans un mugissement sinistre, accompagné par un déchaînement d'éclairs qui illuminent de leur éclat blafard le paysage désolé qui s'étend devant vous. Leurs longues zébrures blanches vous révèlent un univers mort d'éperons déchiquetés et de rocaille, où même les arbres sont pétrifiés. Serrant votre cape autour de vos épaules, vous vous mettez en marche vers une arête criblée de cavités sombres, priant pour que l'une d'elles vous offre un abri. Mais en arrivant devant la crête, vous découvrez que ce que vous aviez pris pour des entrées ne sont que des plaques de terre tassées dans les alvéoles de la roche. La pluie tombe maintenant à torrents, et vous perdez presque tout espoir de trouver un abri, lorsque votre instinct attire votre attention sur ce qui semble être une ouverture, à la lointaine extrémité de l'arête. Vous vous en approchez avec précaution, pour découvrir qu'il s'agit bien de l'entrée d'une grotte assez profonde et, à votre soulagement, entièrement vide. La faim tiraille maintenant votre estomac, et vous devez le satisfaire d'un Repas, pour éviter de perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous maîtrisez les Disciplines Magnakaï du Contrôle Animal et de l'Intuition, rendez-vous au [234](#). Sinon, rendez-vous au [307](#).

158

Alerté par le croassement du Zlan Impérial, le Chevalier de la Mort fait volte-face et pare votre coup de la hampe de sa lance. Il vous repousse violemment et, dans le même mouvement, vous lance une furieuse estocade. Mais vos nerfs d'acier et la souplesse féline de vos jambes vous épargnent la cruelle morsure de la pointe mortelle, et vous répliquez aussitôt, repoussant le Drakkarim contre le bord du parapet par la vitesse et la férocité de votre contre-attaque.

CHEVALIER DE LA MORT HABILITÉ : 28 ENDURANCE : 29

Si vous sortez vainqueur rendez-vous au [139](#).



158 Parant votre attaque, le Chevalier de la Mort vous repousse violemment et vous lance une furieuse estocade.

Vous constatez que les terribles fractures subies par le capitaine ont abaissé sa pression sanguine jusqu'à un seuil critique. Faisant appel à votre Maîtrise Kaï de la Science Médicale, vous parvenez à stabiliser son rythme cardiaque, ramenant dans ses artères une pression constante avant que son cerveau ne soit affecté par une diminution excessive d'oxygène. Après vous être assuré que son pouls est redevenu régulier, vous vous faites aider par le second, un solide marin du nom de Davan, pour immobiliser les jambes brisées du capitaine dans des attelles et confectionner un brancard de fortune pour le transporter dans sa cabine. Une fois déposé sur sa couchette, le blessé reprend conscience et, malgré la douleur qui lui tord le visage, insiste pour parler. « Davan, dit-il entre ses dents serrées, le navire est maintenant sous ton commandement. Il faut que tu fasses ton possible pour que notre passager atteigne sa destination. » D'une voix emplie de respect, le second promet solennellement de se conformer à cet ordre. « Ouvrez le coffre », dit ensuite le capitaine à votre intention, en désignant des yeux un grand coffret posé au pied de sa couchette. Vous vous exécutez et découvrez qu'il contient un gilet de mailles de platine finement ouvragé, ainsi qu'une paire de longs bracelets d'argent ciselé conçus pour protéger les avant-bras, « Prenez-les, ajoute le capitaine dans un souffle rauque. Vous pourrez en avoir besoin, là où vous allez... » Porter le Gilet de Platine vous permet d'augmenter de 3 points votre total d'HABILITÉ, et de 1 point votre total d'ENDURANCE. Quant aux Bracelets d'Argent, ils vous feront bénéficier de 2 points d'HABILITÉ et de 1 point d'ENDURANCE supplémentaires. Si vous décidez de garder le Gilet de Platine ou les Bracelets d'Argent (ou les deux), inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* dans la colonne des Objets Spéciaux ; vous les portez sur vous. Rendez-vous au [262](#).

160

A votre approche, le Liganim ralentit le pas et décrit dans l'air un signe étrange. Voyant que vous ne lui répondez pas, il change d'attitude, visiblement troublé, et vient se placer au centre de la galerie de façon à vous bloquer le passage. Un picotement électrique traverse votre cuir chevelu tandis qu'une vague d'énergie psychique balaie votre esprit. Sondant vos pensées, le Liganim découvre votre imposture. Poussant un cri strident, il tire un poignard de sa ceinture et se rue sur vous.

LIGANIM HABILITÉ : 25 ENDURANCE : 26

A moins de maîtriser la Discipline Magnakaï de l'Ecran Psychique, vous perdez 1 point d'ENDURANCE au début de chaque Assaut en raison des attaques psychiques répétées du Liganim. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [246](#).

161

Secouant la tête, vous parvenez à vous hisser sur vos pieds et à forcer vos yeux à se concentrer sur les formes mouvantes qui émergent de l'ombre. Quatre Gloks d'une laideur repoussante avancent vers vous à pas de loup, brandissant chacun un arc. Arrivés à quelques mètres, ils lâchent leurs flèches d'un même mouvement et vous vous jetez à plat ventre sur le sol. Grâce à la rapidité de vos réflexes, les traits mortels ne rencontrent que le vide et vont se perdre loin derrière vous dans la caillasse. Dans la seconde qui suit, vous bondissez en avant en dégainant une arme et cueillez les archers ennemis à contre-pied sans leur laisser le temps de tirer leurs épées du fourreau.

ARCHERS GLOKS HABILITÉ : 14 ENDURANCE : 22

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [349](#).

162

Descendant en vol plané au milieu des nuages de vapeur, le Zlan Impérial se pose en douceur près du mur de la fonderie. L'atmosphère exhale une lourde odeur de fer et de cendre, et le sol est recouvert d'une couche de suie de plusieurs centimètres d'épaisseur. Sur une rampe d'accès desservant la fonderie s'allonge une file de lourds chariots chargés de minerai tirés par de grands lézards bipèdes. Ils sont surveillés par des Gloks qui les encouragent de généreux coups de pied et les abreuvent d'injures au moindre signe de défaillance. Un officier Glock et deux gardes quittent la rampe et se précipitent vers vous au pas de course. L'officier se met à hurler comme un putois hystérique dans son dialecte. Au milieu de cette cacophonie, vous parvenez à comprendre qu'il vous soupçonne d'avoir volé le Zlan et qu'il vous somme de vous expliquer, sous peine de mort ! Si vous décidez d'ignorer ses menaces et de lui ordonner de vous conduire au Maître des Esclaves, rendez-vous au [27](#). Si vous avez des Kikas, et désirez les lui offrir en guise de pot-de-vin pour qu'il vous escorte jusque chez le Maître des Esclaves, rendez-vous au [43](#).

163

Vos sens aiguisés détectent la cotte de mailles magique que le guerrier Drakkarim porte sous le cuir de sa veste de combat. Voyant que vous pointez votre flèche sur son cœur, il n'éprouve aucune crainte, sachant que sa cotte lui assure une protection infaillible. Si vous changez de cible pour le viser à la tête, rendez-vous au [119](#). Si vous préférez remettre votre arc à l'épaule pour l'affronter à l'arme de poing, rendez-vous au [213](#).

164

Le dernier de vos assaillants vient à peine de s'effondrer à vos pieds que vos sens détectent dans les tours environnantes la présence d'ennemis encore plus nombreux qui s'appêtent à vous tomber dessus. Comprenant qu'il serait positivement suicidaire

de rester sur place, vous renoncez sans l'ombre d'une hésitation à fouiller les cadavres des vaincus, et, pivotant prestement sur les talons, vous détalez aussi vite que vos jambes vous le permettent. Rendez-vous au [48](#).

165

Peu après les premières lueurs de l'aube, le hurlement lugubre du vent vous tire d'un sommeil sans rêve. Il souffle de l'ouest, apportant l'air de la mer. Vous reprenez votre marche d'un pas résolu le long de la piste qui suit le fond de la passe jusqu'au moment où, aux environs de midi, vous débouchez sur l'autre versant et découvrez un vaste panorama. Faisant halte, vous laissez errer vos yeux sur une lugubre étendue de rocaille. Cette bande désertique descend lentement jusqu'à une large crique où croisent une file de cuirassés des Ténèbres remontant cap au nord pour se joindre au blocus. Du haut de votre position, ce ne sont que de petits points noirs mouchetant les eaux grises de la mer, mais les panaches de fumée jaune qui s'échappent des cheminées indiquent qu'il s'agit de navires ennemis. Reprenant votre route, vous continuez de suivre la piste qui descend des montagnes avant de serpenter à travers le désert vers le sud, vers Argazad. Vous cheminez depuis trois heures sur sa surface raboteuse, lorsque vous arrivez devant ce qui ressemble aux ruines d'une ancienne tour. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, et avez le rang de Maître Mentor, rendez-vous au [323](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [191](#).

166

« Il y a trois mois, le jour où vous autres Sommerlun-fois célébrez la fête de Fehmarn, j'ai vu en songe ton retour, le lieu et l'heure de ta venue, poursuit Rimoah d'une voix empreinte de vénération. Mes frères et moi avons interprété ce rêve comme un signe du dieu Kaï annonçant que tu n'étais pas mort à Torgar et, depuis ce jour, nous avons consacré toute notre énergie à préparer ton retour afin de t'aider à accomplir ton vœu : nous

délivrer de la tyrannie des Seigneurs des Ténèbres. Avec l'aide du Maître de Guilde Banedon, nous avons mûri un plan susceptible de nous assurer la victoire. Il serait désormais illusoire d'espérer vaincre les forces des Ténèbres sur le champ de bataille ; écrasées sous le nombre, les armées alliées sont acculées à la défensive et ne parviennent qu'à grand-peine à préserver les parcelles de terres libres qu'elles tiennent encore. Nous sommes pris à la gorge, et il ne nous reste qu'une seule solution pour nous défaire des griffes du Mal : détruire Gnaag lui-même et le Trans-fuseur, l'installation diabolique grâce à laquelle le pouvoir est transmis jusqu'aux Tanoz-Tukor. Ils se trouvent l'un comme l'autre à Helgedad. » En entendant prononcer le nom de cette cité maudite, vous sentez un frisson glacé vous parcourir l'échiné, et votre cœur flanche à la pensée de vous y aventurer pour affronter son implacable maître au cœur de sa sombre tanière. « Je sais que nous te demandons de t'exposer à des dangers défiant toute imagination, ajoute Banedon en percevant votre anxiété. Mais tu es le seul qui ait une chance de mener à bien cette mission. De plus, peut-être cela allégera-t-il ta légitime appréhension si je t'apprends que les défenses de la Cité Noire sont en ce moment à leur plus faible niveau, presque tous les Seigneurs des Ténèbres l'ayant désertée pour mener au loin leurs armées à la bataille. Seuls Gnaag et son commandant en second, le Seigneur des Ténèbres Taktaal, y résident en ce moment. » « Vous aviez parlé d'un plan ? » dites-vous après un bref instant de silence, en tournant votre regard vers le visage emplis de sagesse du Seigneur Rimoah. Sans vous répondre, il se penche et tire un sac de cuir de sous le siège qu'il occupait lorsque vous avez pénétré dans la crypte. Il en extirpe un curieux assemblage de cristaux triangulaires soudés en un seul bloc, dont vous reconnaissez immédiatement la nature. C'est une charge explosive, semblable à celle que le Seigneur Adamas avait utilisée pour pulvériser les monumentales Portes de Torgar ! « Le Transfuseur ne résistera pas à cela », déclare Rimoah en soulevant délicatement le cristal explosif. Désignant une pointe plus longue que les autres, il vous informe qu'il faut la retirer, puis la renfoncer dans son logement pour amorcer la bombe. « Il devra être placé sous le Transfuseur et explosera exactement quinze minutes après avoir été activé »,

ajoute-t-il avant de replacer doucement le cristal dans son sac et de vous tendre ce dernier. « Mais comment pénétrer à l'intérieur d'Helge-dad ? » demandez-vous en saisissant d'une main légèrement hésitante le colis mortel « Nous avons fait des préparatifs, répond Banedon en se penchant à nouveau sur la carte. Une caravelle t'attend dans le port de Toran. A la faveur de la nuit, elle forcera le blocus, puis filera cap à l'est pour faire croire qu'elle est en route pour Durenor. Mais dès qu'elle sera à l'abri des regards, elle virera de bord et mettra le cap sur le Détroit de Dejkaata. En cette époque de l'année, ces parages ne sont pas encore obstrués par la banquise, et le capitaine devrait pouvoir te débarquer près de l'Estuaire d'Aaknar. Une fois à terre, tu devras rejoindre à pied la place forte d'Aaknar, et là, te mettre en quête du Maître des Esclaves. C'est un de nos agents, tu pourras lui faire confiance. Tu te feras reconnaître de lui en prononçant cette phrase : « Le Sommerlund est en flammes. » Il est le seul à savoir en quel endroit d'Helgedad se trouve le Transfuseur, et il pourra s'arranger pour te faire voyager secrètement et en sécurité jusqu'à la Cité Noire. Là, tu devras détruire Gnaag et le Transfuseur aussi vite que possible. » « Et une fois cette modeste tâche accomplie, comment m'échapper ? » demandez-vous d'un air impassible. « Tu devras te débrouiller pour regagner Aaknar, répond Banedon. Privés du Transfuseur, les Seigneurs des Ténèbres tomberont comme des mouches, et leur mort annoncera la réussite de ta mission. Nous monterons alors une expédition pour te ramener parmi nous. Mais d'ici là, il est vital que nul n'apprenne ta véritable identité, ni les raisons de ton voyage. » Vous demeurez un moment silencieux, songeant aux dangers de cette mission, puis au sort que subirait le Magnamund si vous deviez échouer. Finalement, vous levez les yeux de la carte et, grimaçant un sourire, demandez d'une voix ferme : « Eh bien, quand dois-je partir ? » « Demain soir, répond Banedon. Une heure après le coucher du soleil. » Inscrivez le Cristal Explosif dans la colonne des Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Vous devrez le transporter attaché à l'extérieur de votre Sac à Dos. Si vous possédez d'ores et déjà le nombre maximum d'Objets Spéciaux qu'il vous est possible de transporter, vous devez vous défaire de l'un d'eux au profit du

Cristal Explosif. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [282](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [229](#).

167

Le chef des Chevaliers de la Mort s'avance jusqu'à vous et réitère son ordre. Comme vous ne répondez toujours pas, il tend le bras, empoigne le col de votre veste et vous tire brutalement vers lui, attirant votre visage à quelques centimètres de sa trogne grimaçante et manquant vous faire choir de votre monture. « Egor sheg ! » gronde-t-il en repoussant sans douceur votre masque en arrière de la paume de sa main gantée. Faisant appel à votre pouvoir Kaiï, vous modifiez l'aspect de votre visage pour lui donner les traits brutaux d'un guerrier Drakkarim. Le regard cruel du Chevalier de la Mort se radoucit aussitôt ; croyant avoir affaire à l'un des siens, il hoche la tête et lâche votre veste. « Agna tok ! » dit-il en se tournant vers ses gardes. « Dok lug shad. » A ces mots, ils s'écartent, et vous vous hâtez de pénétrer dans la base. Une fois la porte franchie, vous découvrez une rue sombre au bout de laquelle un panneau indique les directions des deux principales zones de la base : le port des cuirassés et le dépôt des fournitures. Si vous désirez explorer le port, rendez-vous au [295](#). Si vous préférez vous intéresser au dépôt de fournitures, rendez-vous au [328](#).

168

Sans crier gare, le Seigneur des Ténèbres émet un cri perçant qui emplit votre cerveau. Votre esprit est assailli par une vague d'énergie psychique, assez forte pour annihiler votre volonté. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Ecran Psychique et avez le rang de Maître Éminent, rendez-vous au [329](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [258](#).

169

Vous vous éloignez furtivement de la porte, rabattant votre capuchon. Au-delà de la timonerie, un grand tube d'acier est monté horizontalement sur une plate-forme circulaire. Trois Drakkarims s'activent avec zèle, chargeant un lourd projectile en forme de poire à l'intérieur d'un compartiment situé à l'arrière du tube. A leurs pieds est ouverte une grosse caisse de bois bourrée de ces mêmes munitions. A leurs côtés, un officier, que ses galons désignent comme le capitaine du cuirassé, pointe un doigt agité sur l'épave à demi submergée de *L'Intrépide* en hurlant : « Gaz muzar ok ruzzar ! Shadaegina gag! » Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité et de l'Exploration, rendez-vous au [219](#). Si vous ne maîtrisez pas ces deux Disciplines, rendez-vous au [84](#).

170

Le tunnel devient de plus en plus sombre et sale. Vous commencez à soupçonner que vous avez pénétré dans un passage abandonné, quand un souffle d'air sulfureux apporte soudain à vos narines une odeur de putréfaction. Deux monstrueuses créatures contrefaites émergent de l'obscurité, et votre estomac se révulse à la vue de leurs faces boursouflées. Leurs yeux ne sont que deux fentes purulentes, grossièrement closes par des entrelacs de fil noir cousant leurs paupières ! Les deux monstres aveugles avancent vers vous en titubant, fouaillant l'air de leurs longues griffes crochues et faisant jaillir de fines langues de serpent de leur bouche sans lèvres, avidement attirés par la délicieuse odeur de votre chair fraîche...

GOULES D'HELGEDAD HABILETÉ: 23 ENDURANCE: 32

Ces créatures sont insensibles à la Puissance Psychique et au Foudroiement Psychique. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [208](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [280](#).



170 Les deux Goules aveugles avancent vers vous en titubant, fouaillant l'air de leurs longues griffes crochues.

A l'instant où vous tirez le poignard de votre ceinture, sa lame courbe s'enveloppe d'une flamme bleue et l'essaim de Monstres des Cryptes bondit dans un concert de couinements aigus vers le plafond pour tenter d'échapper à son sinistre éclat. Les monstres et leur créateur, l'infâme Kraagenskûl, ont reconnu le pouvoir de la lame qui arme votre bras et frémissent de terreur à sa seule vue, envahis par une crainte respectueuse. Soulagé de la menace de ses créatures diaboliques, vous marchez crânement sur le Seigneur des Ténèbres en brandissant devant vous le redoutable poignard. Tel un fauve acculé au fond de sa tanière, il pousse un hurlement de rage et se rue en avant, projetant la pointe de son épée auréolée de flammes noires droit sur votre visage. Anticipant son geste, vous parez son attaque du revers de votre poignard, faisant jaillir une gerbe d'étincelles lorsque les deux lames chargées de pouvoir se rencontrent...

SEIGNEUR DES TÉNÈBRES

KRAAGENSKÛL HABILETÉ : 45 ENDURANCE : 48

Cet être surnaturel est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroïement Psychique). Le pouvoir du Poignard de Vashna est décuplé lorsqu'on l'utilise face à un Seigneur des Ténèbres d'Helgedad, aussi pouvez-vous ajouter 7 points à votre total d'HA-BILETÉ pour la durée du combat. Si vous sortez vainqueur de ce duel, rendez-vous au [240](#).

Les bordages du pont principal s'effondrent dans un craquement assourdissant et vous êtes précipité tête la première dans les entrailles du navire. Les barreaux, sévèrement éprouvés lors de l'attaque du Xargath, ont finalement cédé sous le poids des combattants, vous projetant tous dans les profondeurs des cales. Utilisez la *Table de Hasard* (0 égalant 10). Si vous avez complété le Cercle de la Sagesse de Solaris, ôtez 2 du nombre que vous tirez. Le résultat représente le nombre de points d'ENDURANCE

que vous coûtent les blessures entraînées par votre chute. Modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [222](#).

173

Grâce à votre Maîtrise Kaiï, vous parvenez à vous enfuir sans laisser de traces dans la fange qui recouvre les rues. Lorsque vos poursuivants atteignent le carrefour, ils se révèlent incapables de découvrir la direction dans laquelle vous avez détalé. Ces quelques minutes d'indécision vous donnent un répit suffisant. Rendez-vous au [48](#).

174

La nuit est tombée, mais l'éclat blafard de la pleine lune permet de distinguer les détails du rivage. Le courant vous pousse vers une plage de galets jonchée de blocs de rocher polis par les marées. Le ressac et les cris rauques de grands oiseaux marins résonnent le long de la grève d'un écho lugubre et hostile qui reflète l'âpreté de cette terre inhospitalière. A dix mètres du rivage, vous vous laissez glisser dans l'écume et rejoignez la plage. Bien que vous ne puissiez apercevoir aucun signe des patrouilles ennemies, vous vous courbez en deux et traversez la plage en courant vers la falaise. Par un heureux hasard, vous achevez votre course au pied d'un étroit sentier, précairement taillé à flanc de paroi, qui grimpe jusqu'au sommet en décrivant d'audacieux zigzags. Son ascension s'avère longue et difficile, et, lorsque vous parvenez enfin au faite de l'escarpement, le temps s'est détérioré. Soufflant de la mer, un vent glacial s'est levé. Chargé de pluie, il balaie les terres dans un mugissement déchirant, accompagné des gerbes d'éclairs qui illuminent le paysage désolé. Leurs longues zébrures blafardes révèlent un vaste univers d'éperons déchiquetés et de rocailles chaotiques, où même les arbres sont pétrifiés et où chaque rocher ressemble au crâne décharné d'un homme mort. Serrant étroitement votre cape autour de vos épaules, vous pressez le pas en direction d'une arête criblée de sombres cavités dans l'espoir que l'une

d'elles puisse offrir un abri contre la tempête qui se lève. Mais lorsque vous arrivez devant cette crête, vous découvrez avec consternation que, là où vous aviez cru voir de possibles entrées de grottes, il n'y a que des plaques de terre sombre tassée dans les alvéoles de la roche. La pluie est maintenant torrentielle, et vous êtes sur le point d'abandonner tout espoir de vous réfugier au sec, lorsque votre vieil instinct d'explorateur attire votre attention sur une cavité, apparemment semblable aux autres, à l'autre extrémité de l'arête rocheuse. Luttant contre les éléments déchaînés, vous vous en approchez et, au terme d'une brève inspection, découvrez l'ouverture d'une caverne assez vaste et profonde pour vous abriter - et vide, à votre grand soulagement ! Vous êtes maintenant si affamé qu'il vous faut vous sustenter d'un Repas sous peine de perdre 3 points d'EN-DURANCE. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal et celle de l'Intuition, rendez-vous au [234](#). Si vous ne maîtrisez pas ces deux Disciplines, rendez-vous au [307](#).

175

Le guerrier Drakkarim bondit sur ses pieds avec une souplesse et une rapidité insoupçonnables, dégainant dans le même mouvement son épée à lame en dents de scie. Recrachant la poussière qui lui obstrue la bouche, il profère un juron rageur et fait tourner son arme pour vous assener un furieux coup de taille à la tête.

DRAKKARIM HABILETÉ: 19 ENDURANCE: 26

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [79](#).

176

Vous savez que pour avoir raison d'un ennemi aussi puissant, vous devez frapper avec la vitesse et la précision d'un cobra, sans lui laisser une chance de riposter. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [208](#). Si vous possédez le Poignard de Vashna ou bien l'épée noire Helshezag, rendez-vous au [230](#). Si vous possédez un arc et une flèche de Zejar-Dulaga, rendez-vous

au [238](#). Si vous ne possédez aucun de ces Objets Spéciaux (ou si vous préférez ne pas en faire usage), vous pouvez dégainer avant de vous rendre au [340](#).

177

Utilisant votre Maîtrise Kaiï, vous parvenez à étouffer les flammes avant d'avoir subi de sérieuses brûlures. Votre pouvoir vous évite également d'être affecté par la fumée et les âcres vapeurs qui se dégagent de la toile incandescente et vous permet de vous extirper indemne de l'amas de voiles carbonisées. Rendez-vous au [181](#).

178

Glissant comme une ombre, vous vous approchez sans bruit du Chevalier de la Mort, l'arme haute. Mais à l'instant même où vous allez lui assener le coup fatal, le Zlan laisse soudain échapper un croassement ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez complété le Cercle de la Sagesse du Feu et le Cercle de Solaris, ajoutez 1 au nombre obtenu. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, et avez le rang de Maître Transcendant, ajoutez 3 au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 7, rendez-vous au [158](#). S'il est supérieur à 7, rendez-vous au [11](#).

179

Votre Intuition Kaiï vous révèle que le Cube Noir est un cristal de pouvoir Nadziranim, engin explosif que seules des créatures des Ténèbres peuvent activer. Si, malgré tout, vous l'emportiez, il serait susceptible d'exploser à tout instant et de vous pulvériser. Rendez-vous au [263](#).



180

Décrivant une trajectoire parfaite, le projectile explose exactement au-dessus de *L'Intrépide!* La déflagration vous envoie rouler sur le pont et, tandis que vous vous relevez en titubant, une pluie de fragments de métal chauffés à blanc s'abat sur vos épaules. Utilisez la *Table de Hasard* (o équivaut à 10 à cette occasion). Le chiffre obtenu indique les points d'ENDURANCE que vous font perdre cette mitraille. Au milieu du tumulte, la voix tonnante du Capitaine Borse hurle une bordée d'ordres à son équipage abasourdi. Malgré la précision et la violence de l'attaque, il n'y a par miracle qu'un petit nombre de victimes, et les Kirlundiens reprennent le contrôle du navire. Bondissant tels des singes dans la mâture, les gabiers ont tôt fait d'arracher à leurs vergues les voiles hautes embrasées par la déflagration et de les jeter à la mer. tandis que la flottille ennemie vire de bord pour se lancer à la curée. Les cuirassés des Ténèbres s'efforcent de vous prendre sous le feu de leurs armes terrifiantes, mais ces vaisseaux de fer sont aussi lourds que peu maniables, et, avant même qu'ils n'aient pu se placer en formation d'attaque, *L'Intrépide* est hors de portée et fend à pleine vitesse les eaux noires de la Mer de Kalte. Rendez-vous au [71](#).

181

L'explosion a semé la dévastation à bord de *L'Intrépide*. Les vêtements et les cheveux en feu, des hommes fous de terreur courent en tous sens sur les ponts tandis que les flammes se répandent. « Sauve qui peut ! » hurle Davan par-dessus le vacarme. « Abandonnez le navire! » Vous courez jusqu'à la lisse, pour voir sur toute la longueur du navire des dizaines d'hommes, Drakkarims et Kirlundiens mêlés, se jeter dans les eaux sombres et glaciales de la Mer de Kalte pour ne pas être dévorés vivants par les flammes. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, de l'Exploration ou de l'Intuition, rendez-vous au [4](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Disciplines, rendez-vous au [224](#).

182

Le cocher Glok et son compagnon ont immobilisé le chariot à proximité du théâtre du combat, dissimulé à leurs yeux par les rochers. Ignorant son issue, ils attendent avec impatience le retour de leur escorte en discutant des détails gourmands des atroces tortures qu'ils pourront vous infliger si les Drakkarims parviennent à vous prendre vivant. Les deux créatures sont si absorbées par leur discussion sanguinaire qu'elles ne vous voient pas ramper vers elles. Lorsqu'elles s'aperçoivent enfin de votre présence, il est trop tard : d'un geste foudroyant, vous réduisez le cocher au silence et pivotez instantanément pour frapper son acolyte. Mais le Glok survivant pare votre coup de la hampe de sa lance.

GARDE DE CHARIOT GLOK HABILITÉ : 16 ENDURANCE : 19

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **335**.

183

La fureur du vent glacé qui souffle de la Mer de Kalte s'accroît. La tempête charrie des nuages noirs qui masquent la lune, rendant votre quête d'un abri de plus en plus difficile. Seul l'éclat des éclairs vous apporte un peu d'aide. Après trois heures de vaine errance, vous vous résignez à passer une nuit glaciale, humide et parfaitement misérable, blotti au fond d'une étroite ravine sous votre cape déployée comme une toile de tente pour vous protéger tant bien que mal de la pluie battante. Il va sans dire que dans ces conditions, votre première nuit sur le sol des Royaumes des Ténèbres ne s'avère guère réparatrice : le froid et la fatigue vous font perdre 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **300**.

184

Tout en suivant l'obséquieuse créature le long de la coursive, puis au haut d'une volée de marches, sur le pont supérieur, vous réfléchissez au nom qu'elle a employé pour s'adresser à vous : Cagath. Il est évident que c'était le nom du Liganim sous



184 Deux nouveaux combattants pénètrent dans le puits aux parois souillées de longues traînées de sang séché.

l'identité duquel vous vous dissimulez. (Inscrivez-le dans la marge de votre *Feuille d'Aventure*. Cette précaution pourrait s'avérer utile à un stade ultérieur de votre aventure.) Un étrange spectacle vous attend dans la chambre cylindrique qui forme la galerie des jeux. Au centre de cette salle aux parois d'acier, qui sert de tripot et de lieu de rencontre aux passagers du Lajakeka, s'enfonce un puits carré de quelque cinq mètres de profondeur. Sur plusieurs rangées de sièges fatigués disposés autour de la fosse, une petite foule de créatures bigarrées font résonner l'endroit d'un brouhaha sonore. Vous reconnaissez parmi elles des silhouettes de Liganims, de Nadziranim, de Gloks maîtres de mine, ainsi qu'une bonne douzaine d'autres espèces dont vous ignorez l'origine. Ils encouragent d'un flot d'obscénités braillardes deux combattants massifs engagés dans un furieux corps à corps au fond de la fosse. La décapitation d'un des gladiateurs met une fin brutale au duel, et l'arène est rapidement nettoyée tandis que les gagnants ramassent leurs gains et que de nouveaux paris sont lancés sur le combat suivant. Deux nouveaux combattants pénètrent dans le puits aux parois souillées de longues traînées de sang séché : un puissant reptile bipède orangé armé d'un gourdin garni de pointes, et un imposant humanoïde à peau bleue maniant un lourd boulet clouté au bout d'une chaîne d'acier. Des Gloks portant l'uniforme de l'équipage vont et viennent entre les travées pour recueillir les enjeux. L'un d'entre eux surgit à votre côté et vous tire par la manche. « Ak nart gug ? » éructe-t-il en agitant devant vous une liasse de bordereaux de cuir orangés et bleus pour vous inciter à parier. Si vous possédez des Kikas et désirez parier sur un combattant, rendez-vous au [61](#). Si vous n'avez pas de Kikas, ou si vous ne voulez pas jouer, rendez-vous au [254](#).

185

Le tentacule se balance un instant, hésitant, puis bat en retraite vers le bord du gouffre. Prêt à tirer au moindre mouvement hostile, vous suivez le recul de la soyeuse vrille noire, la pointe de votre flèche braquée sur son milieu. Il continue de se retirer avec la même lenteur régulière, mais alors que sa pointe est sur le

point de disparaître dans le précipice, un cri vous déchire les tympans ! Dans la seconde qui suit, quelque chose d'énorme jaillit comme un boulet des profondeurs de la crevasse, fendant les airs à une telle vitesse que les formes en sont floues. Instinctivement, vous visez le centre de sa noire silhouette bulbeuse et faites chanter la corde de votre arc. Dans un sifflement aigu, votre flèche frappe sa cible en plein milieu, et le cri strident de la créature résonne à nouveau entre les murs de la caverne. Mais cette fois, c'est un cri de douleur. Elle continue cependant de piquer sur vous comme un bolide, vous obligeant à plonger sur le sol. Son énorme masse vous frôle le crâne avant d'aller s'écraser contre la paroi de la caverne. Vous jetez un regard par-dessus votre épaule, espérant voir la chose effondrée sans vie sur le sol, mais à votre stupéfaction, vous découvrez qu'elle vole encore ! Tel un ballon crevé, elle rebondit sur le mur, puis s'élève en tournoyant vers la voûte. Elle achève brutalement sa course en allant s'empaler sur un épi de stalactites, qui se brisent et se détachent de la voûte sous l'impact de son énorme masse. Vous pouvez apercevoir avec netteté ses formes de cauchemar, sa tête cornue en poire et ses longues antennes à pointes bulbeuses, avant qu'elle ne plonge pour la dernière fois dans les noires profondeurs. Rendez-vous au [87](#).

186

Vos sens aiguisés par votre Maîtrise Kaï vous disent que les points les plus vulnérables de la tête du Xargath sont ses ouïes, car c'est autour des canaux auditifs du monstre que les parois de son crâne sont les plus fines. Si vous projetez une flèche dans l'oreille de la créature, elle aura une chance de transpercer son crâne et de pénétrer dans sa cervelle. Le Xargath pousse un formidable rugissement, et la force de son souffle putride vous balaie au-delà de l'abri de la chaloupe. Tandis que vous luttez pour conserver votre équilibre, la bête fond sur vous en balançant son énorme tête de droite à gauche, rendant votre tir difficile. Sans hésiter, vous levez votre arc et laissez filer votre flèche en vous laissant guider par votre instinct. 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 8, rendez-vous au [313](#). S'il est supérieur à 8, rendez-vous au [105](#).

187

La tige est une flèche de Zejar-Dulaga, trait empoisonné et imprégné d'un sortilège qui lui confère une précision mortelle. Si vous désirez vous en emparer, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* en tant qu'Objet Spécial, que vous transportez dans votre carquois. Après vous être assuré que ce laboratoire ne contient rien de plus qui puisse vous être utile, vous décidez d'en sortir. Si vous quittez le laboratoire par la porte dissimulée sous l'établi, rendez-vous au [54](#). Si vous préférez revenir dans le corridor pour vous approcher des gardes, rendez-vous au [29](#).

188

Votre curiosité est attirée par le contenu du petit sac d'herbes que vous avez trouvé accroché à la ceinture du cadavre de l'officier Drakkarim. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, et avez le rang de Maître Principal, rendez-vous au [145](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [201](#).

189

Votre petit numéro n'abuse pas un instant ce guerrier d'élite Drakkarim. Il accueille vos paroles par un ricanement de mépris, puis, hurlant que vous n'êtes qu'un vil imposteur, il vous porte un coup de lance au visage pour vous arracher la langue ! Vous ne pouvez rompre et devez affronter votre adversaire jusqu'à la mort.

SENTINELLE CHEVALIER DE LA MORT HABILITÉ : 28
ENDURANCE : 29

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [139](#).

190

Les cris des créatures de Taktaal finissent par rendre le garde nerveux ; il se balance d'un air anxieux d'un pied sur l'autre et brandit son bâton de fer en position de défense, redoutant visiblement une attaque. Cependant, malgré sa vigilance, il ne voit votre silhouette furtive qu'au tout dernier instant, et il est alors trop tard ! Vous lui infligez une sérieuse blessure au cou qui l'envoie rouler au sol. Mais il se relève et s'avance en titubant lourdement, son bâton désormais enrobé de flammes bleues. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [208](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, ou si vous choisissez de ne pas le tirer du fourreau, rendez-vous au [289](#).

191

Après avoir fouillé les ruines, sans rien y trouver d'utile, vous reprenez votre marche solitaire le long de la piste d'Argazad. Pour sa plus grande part, elle court parallèlement à la côte et se trouve exposée aux rafales glacées qui balaient le golfe. Vous êtes contraint d'avancer courbé en deux pour résister à la force de ces vents chargés d'embruns. Dans ces rudes conditions, votre marche s'avère une épreuve des plus épuisantes, et c'est avec soulagement que vous accueillez la tombée du crépuscule, bien content de pouvoir enfin faire halte. Vous découvrez une niche abritée du vent à flanc de rocher et vous vous apprêtez à vous y allonger, lorsque, au loin sur la piste, quelque chose approche. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse et avez le rang de Maître Principal, rendez-vous au [251](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas le rang requis, rendez-vous au [37](#).

192

Le Xargath pousse un rugissement de démon, et vous devez vous arc-bouter pour ne pas être renversé par son souffle. L'énorme gueule descend droit sur vous, et votre estomac se révolte quand vous apercevez les restes de marins restés empalés sur ses crocs.

Empli d'une froide détermination, vous vous campez solidement sur vos jambes et dressez bien haut l'Épée du Soleil, prêt à pourfendre le terrifiant mufler de la bête.

XARGATH HABILITÉ: 32 ENDURANCE : 100

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [299](#).

193

Les cris de vos poursuivants se font toujours plus proches. Votre pouls s'accélère et, dans un élan de nervosité, vous lâchez votre flèche avant d'avoir pris le temps d'ajuster parfaitement. Le trait file en sifflant dans les ténèbres et ricoche sur l'épaule de la créature, lui arrachant un cri de douleur mêlée de surprise. Craignant que ses cris n'alertent vos poursuivants, vous remettez prestement votre arc sur l'épaule et vous vous ruez sur le garde, froidement déterminé à l'achever avant qu'il ne donne l'alarme. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [208](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, ou si vous choisissez de ne pas le tirer du fourreau, rendez-vous au [289](#).

194

Vous heurtez la mer dans un jaillissement d'écume et sombrez comme une pierre dans les profondeurs glaciales. Mais, pour votre salut, le contact de l'eau glacée réveille vos muscles fourbus et vous remontez rapidement à la surface. Vous émergez à côté de la coque du cuirassé, qui s'écarte lentement de l'épave de *L'Intrépide*. Les têtes des rivets qui saillent le long de son étrave offrent une prise sûre à vos doigts engourdis par le froid et vous permettent de vous hisser sans difficulté jusqu'au pont. A peine avez-vous repris votre souffle qu'un marin Drakkarim armé d'une lourde gaffe ferrée vous porte un coup furieux à la face.

MARIN DRAKKARIM HABILITÉ: 19 ENDURANCE: 24

A moins de maîtriser la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, vous devez diminuer de 2 points votre total d'HABILETÉ pendant le premier Assaut, étant donné l'effet de surprise. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [243](#).

195

D'une ultime passe de votre glaive magique, vous décapitez le dernier Monstre des Cryptes et reculez en titubant, essuyant d'un revers de main le sang de vos yeux à demi aveuglés. Lorsque vous retrouvez votre vision normale, vous découvrez avec horreur que Kraagenskûl se penche sur une boule reposant sur un socle, à côté de son trône. La sphère est pleine d'un liquide argenté, et vous comprenez aussitôt quel est son usage : c'est un Communicateur, objet à travers lequel il peut converser à distance avec son maître, le Seigneur des Ténèbres Gnaag ! Le Glaive de Sommer vous a trahi, et Kraagenskûl est sur le point de prévenir Gnaag de votre présence dans les murs d'Argazad. Sans perdre une seconde, vous vous ruez à travers la pièce et faites sauter la boule de son socle d'un coup de pied bien placé, faisant brutalement s'évanouir l'image de Gnaag qui flottait à sa surface. Kraagenskûl pousse un cri de rage et vous allonge une botte, tentant de vous décoller la tête de sa terrible épée, maintenant enveloppée de langues de feu noires. Vous parrez le coup, et les deux lames magiques laissent échapper un sauvage sifflement lorsqu'elles se rencontrent.

SEIGNEUR DES TÉNÈBRES

KRAAGENSKÛL HABILETÉ : 45 ENDURANCE : 48

Cet être est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [318](#).

La piste et le torrent grimpent en serpentant en direction d'une étroite trouée qui s'enfonce dans le massif des Monts Durncrag. Plus vous contemplez cette trouée, plus vous êtes sûr qu'il s'agit d'un col, d'une passe après laquelle la piste redescend sur Argazad. Vous décidez de vous remettre en marche. Avec un peu de chance, la piste devrait vous mener jusqu'à la base navale où vous pourrez vous embarquer clandestinement, voire voler un moyen de transport pour rejoindre Aaknar. La base d'Argazad doit recevoir un soutien logistique d'autres cités des Ténèbres, et il est probable qu'Aaknar constitue une de ces sources d'approvisionnement. Le jour commence à tomber lorsque la piste rocheuse rejoint enfin les abords de la faille jonchée d'éboulis à l'entrée du col. Bien que votre corps soit rompu par de longues heures de marche, vos sens vous avertissent à temps du danger qui vous attend. La passe est barrée par un mur de pierre surmonté d'une tour de guet, tous deux gardés par des soldats Gloks ! Silencieux comme une ombre, vous vous écartez de la piste et rampez le long de la berge du torrent, approchant de l'avant-poste en restant soigneusement hors de vue des Gloks. Une ouverture ménagée au centre du mur permet à la piste de franchir l'obstacle avant de se prolonger de l'autre côté du col, mais elle est fermée par une lourde porte bardée de fer et gardée par des sentinelles. Tandis que le crépuscule laisse place à l'obscurité de la nuit, vous scrutez les moindres détails de l'avant-poste et des montagnes qui l'entourent dans l'espoir d'y trouver un hypothétique passage. Si vous désirez escalader le mur, rendez-vous au [86](#). Si vous préférez chercher une autre voie à travers la montagne, rendez-vous au [117](#).

Reoulant la peur qui vous tenaille, vous vous mettez en marche le long de la rue incrustée de suie, baissant la tête et courbant l'échiné pour maintenir votre équilibre dans les brûlantes rafales qui fouettent votre corps sans merci. Au coin d'une rue, vous tombez devant une rangée de puits peu profonds, tous emplis

d'huile enflammée. Au centre de chacun d'entre eux s'élève une pyramide de pierre festonnée de chaînes, auxquelles sont attachées une douzaine d'infortunées créatures. Plongées jusqu'à la taille dans le liquide en feu, elles poussent des hurlements de souffrance, réjouissant une bande de Gloks braillardes qui rivalisent d'adresse pour les contraindre à s'enfoncer dans les flammes en les piquant de la pointe de leurs lances. Les Gloks sont trop absorbés par leur sport cruel pour vous prêter attention, et vous vous esquiverez sans difficulté. Remontant la rue dans le sens opposé, vous atteignez une place carrée flanquée de quatre hautes tours. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, et si vous avez le rang de Maître Transcendant, rendez-vous au [124](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas le rang requis, rendez-vous au [283](#).

198

Utilisant une prise de dégagement de lutte Kaï, vous parvenez à vous libérer, avant de tourner comme une toupie en projetant votre poing vers la face de votre assaillant. Mais avant que votre coup ait pu porter, le navire fait une embardée qui vous envoie tous deux rouler sur le pont. Vous vous retrouvez sous votre ennemi, qui en profite pour refermer ses mains sur votre cou en s'efforçant de vous broyer le larynx...

DRAKKARIM HABILETÉ: 21 ENDURANCE: 26

Vous n'êtes pas en position de dégainer, et devez donc livrer ce combat à mains nues. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [253](#).

199

Le bruit a alerté deux patrouilles, chacune à un bout du corridor. Elles accourent au pas de course et, à la vue du carnage dont vous êtes l'auteur, bloquent le passage dans les deux sens avant de donner l'alerte. En quelques minutes, les tunnels se remplissent d'une horde d'horreurs grondantes hérissées de crocs pointus et de griffes tranchantes. Les gardes dégagent alors

l'accès et les lancent contre vous. Vous affrontez la meute hurlante avec le courage d'un tigre aux abois, parvenant à en massacrer un grand nombre, mais, malgré votre vaillance, vous finissez par succomber sous le nombre. Dès qu'ils vous ont maîtrisé, les chiens de Gnaag vous chargent de chaînes et vous traînent aux pieds de leur maître. Vous contemplant d'un regard cruel et triomphant, votre ennemi suprême ordonne alors qu'on vous jette dans le Lac de Sang, votre souffrance sans fin et en nourrira les flammes jusqu'à la fin des temps...

200

Le crépuscule est sur le point de tomber lorsque vous arrivez en vue de la base navale d'Argazad, tapie au creux d'une falaise formant une anse naturelle, protégée des eaux tumultueuses du Golfe d'Helenag par un promontoire. La face abritée de cette barrière naturelle forme un interminable quai capable d'accueillir plus d'une cinquantaine de cuirassés ennemis, autrement dit toute l'armada qui asphyxie votre patrie. Face au quai, une multitude de constructions de pierre et d'acier s'entassent dans l'ombre des falaises. Leurs fenêtres graisseuses flamboient de l'éclat orangé des feux qui ronflent à l'intérieur, réchauffant la couenne des marins et commandos Drakkarims qui forment les équipages de la flotte des Ténèbres. A quelque distance de l'entrée de la base, votre piste en rejoint une autre qui remonte sur Argazad depuis le sud. Votre carte vous apprend que cette route conduit aux cités-forteresses de Kaag et d'Aaknar. L'idée vous effleure d'éviter la base navale et de chevaucher jusqu'à Aak-nar, mais vous l'écartez. Ce trajet vous ferait traverser le Naogizaga, une des étendues les plus désolées du Magnamund. Même si vous parveniez à survivre à la chaleur, à la poussière et aux créatures infernales qui régnet sur ce désert, votre monture y périrait à coup sûr de faim et de soif. La base navale est entourée d'un puissant mur de pierre coiffé d'une couronne de pointes d'acier. Cette enceinte ne comporte qu'une seule et unique ouverture, un portail solidement gardé par un escadron de Chevaliers de la Mort, l'élite des guerriers Drakkarims. Sans l'ombre d'une hésitation, vous dirigez votre

cheval vers la porte, espérant passer sans encombre sous votre déguisement. Mais, à votre approche, les Chevaliers de la Mort empoignent leurs lances et se placent épaule contre épaule en travers de la route. « Teg okak aga kog Argazad, shad 1 » éructe leur chef. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Foudroiement Psychique, et avez le rang de Maître Principal, rendez-vous au [17](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, et avez le rang de Maître Eminent, rendez-vous au [167](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Disciplines, ou si vous n'avez pas les rangs requis, rendez-vous au [314](#).

201

L'âcre senteur de ces herbes, ajoutée à leur provenance, vous rend des plus circonspects. Jugeant préférable de ne pas vous risquer à absorber une substance aussi douteuse, vous les jetez de côté avant de vous relever. Certain maintenant d'avoir examiné tous les objets qui pouvaient vous être utiles, vous abandonnez le cadavre de votre ennemi. Rendez-vous au [274](#).

202

Le sergent saisit avidement les pièces que vous lui tendez (rayez toutes les Kikas de votre *Feuille d'Aventure*) et les empoche avec un sourire cupide. Puis il se tourne vers ses hommes et braille : « Agna tok ! » A votre immense soulagement, ils s'écartent et, poussant votre monture en avant, vous vous hâtez de franchir le portail. Au bout de la rue sombre, une pancarte indique la direction des deux principales zones de la base : le port des cuirassés et le dépôt des fournitures. Si vous désirez explorer le port, rendez-vous au [295](#). Si vous préférez le dépôt, rendez-vous au [328](#),

203

Vos sens vous révèlent que cette créature d'outre-monde a été appelée par Gnaag à son secours. La puissance de son corps spectral se renforce à chaque seconde, et elle se nourrit de votre propre peur. Puisant dans vos réserves d'énergie, vous vous

efforcez d'ériger une barrière mentale pour empêcher ce parasite psychique de se gorger de vos frayeurs. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez complété le Cercle de la Sagesse de l'Esprit, ajoutez 5 au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [102](#). S'il est supérieur à 6, rendez-vous au [114](#).

204

« La peur aidant, nos yeux nous jouent parfois de drôles de tours, camarade, vous répond le capitaine d'un ton condescendant. N'ayez crainte, on leur arrivera dessus bien assez tôt. Mais on pourra les sentir bien avant de les voir, notez bien ce que je dis ! »
» Faisant un grand effort pour garder votre calme, vous lui expliquez que vous pouvez réellement voir l'ennemi, mais il s'entête. Quelques minutes plus tard, une âcre puanteur de soufre balaie le pont et un cri perçant jaillit du nid-de-pie, jetant l'équipage dans une agitation frénétique. « Ennemis droit devant ! » s'égosille la vigie. « A bâbord toute ! » rugit le capitaine, et aussitôt le timonier fait furieusement tournoyer la roue de la barre, tandis que l'équipage se rue sur les écoutes pour ne pas gaspiller un nœud de vent. La caravelle gîte brutalement, et s'écarte de la route de la formation ennemie dans le grincement de ses membrures et de ses espars durement sollicités. Vous apercevez, à moins de cent mètres sur votre droite, la silhouette menaçante d'un cuirassé des Ténèbres dont le pont est hérissé d'artillerie. Tout à coup, un éclair blanc illumine son étrave et un projectile ardent décrit dans le ciel une fulgurante arabesque, plongeant droit sur *L'Intrépide*... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [20](#). S'il est supérieur à 2, rendez-vous au [180](#).

205

Déployant toute votre Maîtrise Kaï, vous arrachez l'immonde petite créature gélatineuse de votre tête avant de la jeter de toutes vos forces sur le plancher de la cabine. Mais à peine a-t-elle touché le sol qu'elle vous bondit à nouveau au visage, vous forçant au combat.

SPLAAKH HABILITÉ : 30 ENDURANCE : 10

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique et au Foudroiement Psychique. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [312](#).

206

La descente de l'entrée du tunnel s'avère bien plus délicate que la montée. Votre ascension a provoqué l'effondrement du sentier en de nombreux endroits, et vous devez faire appel à toute votre habileté pour franchir ces obstacles. L'un de ces passages n'offre qu'une maigre corniche de roche friable large d'à peine sept centimètres. La paroi ne vous offre en outre pas la moindre prise ; vous ne pouvez compter que sur la pression de votre poitrine et des paumes de vos mains sur le granit lisse pour vous garantir de la chute. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez une corde, ajoutez 1 au nombre obtenu. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse et avez le rang de Maître Primat, ajoutez 2 au nombre obtenu. Si vous avez complété le Cercle de la Sagesse de Solaris, ajoutez 3. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [62](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [123](#).

207

Utilisant toute la force de persuasion de votre pouvoir Kaï, vous parvenez à convaincre les deux féroces volatiles que la peau d'un Seigneur Kaï est bien trop coriace pour leurs becs délicats. Ils virent sur l'aile en croassant de dépit, vous laissant libre de patauger jusqu'à la terre ferme. Rendez-vous au [14](#).

208

A la seconde où vous tirez le Glaive de Sommer de son fourreau, il en jaillit un tel rayonnement d'énergie bénéfique que toutes les ténébreuses créatures d'Helgedad sont conscient de votre présence. En quelques minutes, vous êtes cerné par une légion grouillante d'abominations hurlantes, hérissées de crocs acérés et de griffes tranchantes. Avec la vaillance d'un tigre aux abois,

vous taillez dans la meute, semant la mort et l'épouvante dans les rangs ; mais, en dépit de votre résistance héroïque, vous finissez par succomber sous la multitude. Entravé de lourdes chaînes, vous êtes alors traîné jusqu'aux pieds du Seigneur des Ténèbres Gnaag de Mozgôar. Vous contemplant avec une cruauté sans fond, votre ennemi suprême ordonne d'une voix triomphante qu'on vous précipite dans le Lac de Sang, afin que votre souffrance sans fin alimente ses flammes infernales pour l'éternité...

209

Avec la grâce et la rapidité d'un fauve, vous arrachez un poignard de la ceinture d'une de vos victimes, pivotez sur les talons, et vous le lancez sur l'archer embusqué dans la mâture avant qu'il n'ait une chance de décocher une troisième flèche. L'arme s'enfonce jusqu'à la garde dans sa poitrine, l'envoyant basculer sans un cri dans les eaux sombres de la Mer de Kalte. La dunette désormais nettoyée, vous vous ruez sur la barre pour écarter *L'Intrépide* du cuirassé. Le second vaisseau des Ténèbres se rapproche, et vous redoutez que votre voilier ne soit écrasé comme une coquille de noix entre les deux coques d'acier. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez au nombre obtenu 1 pour chaque Discipline Magnakaï que vous maîtrisez en plus de vos trois Disciplines initiales. (Si vous maîtrisez cinq Disciplines Magnakaï, ajoutez 2.) Si le résultat est inférieur ou égal à 9, rendez-vous au [309](#). S'il est supérieur à 9, rendez-vous au [151](#).

210

Patiemment, vous attendez que les ingénieurs achèvent leur travail. Après avoir vérifié tous leurs branchements, ils se décident à redescendre l'échelle de la plate-forme qui donne accès à la citerne et quittent la cale sèche. Une fois certain qu'il n'y a plus personne dans les environs immédiats, vous gravissez l'échelle et concentrez votre attention sur un panneau de contrôle fixé sur son flanc. Vous découvrez que l'énergie engendrée dans la citerne est commandée par une barre de métal blanc de la

longueur d'une lame de poignard, suspendue à l'intérieur d'un épais tube de verre. Si vous inversez la position du tube, la modification serait difficilement détectable, mais ses conséquences s'avèreraient catastrophiques : la quantité d'énergie produite ne cesserait de croître sans le moindre contrôle et finirait par provoquer l'explosion de la citerne orangée. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, et si vous avez le rang de Maître Principal, rendez-vous au [31](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas le rang requis, vous pouvez inverser le tube (rendez-vous au [345](#)) ou bien le laisser en place (rendez-vous au [223](#)).

211

Vous ajustez la silhouette mouvante du rapace lancé à pleine vitesse et décochez votre flèche au moment exact où il entre dans votre ligne de mire. Frappé de plein fouet, le volatile pousse un croassement aigu avant de s'abîmer dans les flots à portée de bras de votre esquif, vous permettant de récupérer la flèche qui l'a transpercé de part en part. (Ne la rayez donc pas de la liste de vos Armes.) Rendez-vous au [14](#).

212

Votre flèche atteint sa cible avec une précision diabolique. Sans un cri, le cavalier Drakkarim bascule en arrière et vide les étriers, tué sur le coup. Rendez-vous au [79](#).

213

Hurlant comme une bête sauvage, l'officier Drakkarim tente de vous décoller la tête d'un coup de cimeterre. Esquivant son attaque, vous repoussez sa lame étincelante d'une contre-botte magistrale. Écumant de rage, il laisse échapper une bordée de jurons et revient à la charge, avide de vous tailler en pièces.

OFFICIER DES COMMANDOS DE MARINE

DRAKKARIMS HABILITÉ: 27 ENDURANCE: 38

Vous pouvez rompre le combat au bout de 2 Assauts (rendez-vous au [274](#)). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [232](#).

214

A la seconde où vous faites jaillir le Glaive de Sommer de son fourreau, une lueur d'or envahit la chambre ténébreuse, comme si un soleil venait de se lever sous son dôme noir. Les murs d'acier vibrent, puis se tordent sous les flots d'énergie. Jusqu'à cet instant, le pouvoir de l'Épée du Soleil était resté enfermé à l'intérieur de sa lame forgée par les dieux. Même le déferlement de puissance qui avait pulvérisé le Seigneur des Ténèbres Zagarna devant les murs de Holmgard n'était rien qu'une timide flammèche, comparé aux cataractes de rayons fulgurants qui jaillissent maintenant ! Pendant un instant, vous pouvez voir l'éclat glacé d'une terreur panique danser sur chaque facette des yeux de mouche de Gnaag, juste avant que son corps ne soit consumé par le pouvoir du Glaive de Sommer et réduit en poussière. Laissant échapper un vibrant cri de victoire, vous rengainez lentement l'Épée du Soleil, incapable de détacher les yeux de l'endroit où, quelques secondes plus tôt, votre plus mortel ennemi se dressait face à vous. Rendez-vous au [350](#).

215

Vous concentrez votre pouvoir Kaï sur un gros rocher couvert d'algues qui se dresse loin sur votre gauche. Sous l'effet de l'illusion entretenue par votre Maîtrise Kaï, les Gloks se ruent droit sur lui à la suite de leur éclaireur, lances pointées en avant. Les créatures laissent échapper des ricanements d'allégresse à la pensée de massacrer une nouvelle victime sans défense, mais, bien entendu, lorsqu'elles ont fait le tour du rocher, elles découvrent en glapissant de dépit qu'il n'en dissimulait aucune. Les éclats rauques de leurs jurons disparaissent derrière vous tandis que vous détalez le long de la plage. Rendez-vous au [157](#).

Au centre de la salle, assis dans un trône de granit entouré de sept piliers de feu, se tient un être dont le corps monstrueux irradie le mal à l'état pur. Sa longue silhouette squelettique est drapée dans une ample robe grise remontant jusqu'à une gorge qui se gonfle et se rétracte à mesure qu'elle aspire l'air sulfureux. D'un doigt crochu comme une serre, il gratte nerveusement la peau livide et boursouflée de sa joue gauche en tentant vainement d'extirper de son logement une sorte de minuscule serpent parasite profondément enfoncé dans l'épaisseur de sa mâchoire. Ses yeux, enfoncés dans leurs orbites et rougis par le mal qui le ronge, brûlent d'un fanatisme maladif tandis qu'il écoute avec une croissante impatience les excuses et les justifications embarrassées des deux personnages, l'individu en rouge et un autre homme semblablement vêtu, qui se tiennent humblement inclinés devant lui. Ces deux infortunés mortels plaident leur cause en vassagonien, une langue que vous maîtrisez depuis longtemps. Ils parlent de retards dans la construction d'un puissant navire de guerre, arguant des pénuries de matériel et se plaignant de délais trop courts pour leur permettre d'achever leur tâche. Leurs paroles emplissent de fureur la créature assise sur le trône. « Oseriez-vous me défier ? explose-t-elle. Oseriez-vous encourir le courroux de Kraagenskûl, Seigneur d'Argazad ? Sachez ceci : si votre travail n'est pas achevé avant la prochaine lune, vous regretterez de ne pas être morts. Mille ans d'agonie, telle sera la récompense de votre échec, maudits incapables ! Mille ans d'une mort vivante dans les puits de souffrance d'Helgedad ! » Emporté par la fureur, le cadavérique Seigneur des Ténèbres Kraagenskûl tire la longue épée qui pend à sa ceinture. Sa lame ne ressemble à rien de ce que vous avez pu voir. Elle est noire, d'un noir si dense qu'elle semble séparée de la garde, comme une déchirure ouverte sur les profondeurs de l'espace infini ! Le Seigneur des Ténèbres brandit son épée de cauchemar au-dessus des deux hommes pour renforcer leur terreur, mais la lame noire se rebelle soudain au mouvement de son bras. Pivotant dans sa main, elle se pointe tel un doigt accusateur sur l'endroit où vous êtes dissimulé. Les yeux



216 « Oseriez-vous me défier ? explose la maléfique
créature. Oseriez-vous encourir le courroux de
Kraagenskûl, Seigneur d'Argazad ? »

du Seigneur des Ténèbres deviennent semblables à deux fentes, et une vague d'énergie psychique s'abat sur votre esprit. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Ecran Psychique, rendez-vous au [21](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [267](#).

217

Le corps inerte du Xargath s'enfonce rapidement dans les eaux glacées. Dans un ultime spasme, sa queue frappe l'écume avant de disparaître en tournoyant, entraînée dans les profondeurs insondables de la Mer de Kalte. Frappés d'horreur, les marins survivants contemplant le tourbillon d'eau rougie, tandis qu'un silence irréel s'abat sur les ponts ravagés de *L'Intrépide*. Puis viennent les plaintes et les cris des blessés, et ceux qui peuvent encore tenir debout sortent de leur hébétude et s'attellent à la sinistre tâche de dénombrer, parmi les corps de leurs camarades, ceux qui sont toujours en vie pour soulager au mieux leurs souffrances. Vous leur apportez votre aide, et découvrez le Capitaine Borse gisant près de la chaloupe. Le malheureux est inconscient: un coup de queue du monstre lui a brisé les jambes à hauteur des cuisses. Vous tentez de le faire revenir à lui en faisant appel à vos pouvoirs de guérison, mais il est en état de choc et ne réagit pas. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [159](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [41](#).

218

La petite créature s'écrase avec un bruit flasque sur le sol, presque coupée en deux par le coup que vous lui avez asséné. Curieux de voir de quelle bête il s'agit, vous la soulevez de la pointe de votre arme et notez que sa vilaine gueule est garnie d'une double rangée de crocs de serpent, de l'extrémité desquels suinte encore un épais liquide jaune - un venin mortel, capable de foudroyer sa victime en quelques secondes ! Quel que soit celui qui a introduit ce Splaakh dans votre cabine, il a bel et bien tenté de vous assassiner. Ecœuré par l'odeur nauséabonde de la

bestiole, vous balancez ses restes sous votre couchette. Tandis que vous vous relevez avec une moue dégoûtée, l'écho intermittent d'un sifflet retentit du pont supérieur : c'est le signal annonçant qu'Helgedad est en vue. Le cœur battant à tout rompre à la pensée de voir pour la première fois la plus infâme des places fortes des Seigneurs des Ténèbres, vous quittez votre cabine et montez sur le pont. Rendez-vous au [326](#).

219

Votre Maîtrise Kaï vous permet de saisir assez de mots Gloks pour comprendre que le capitaine se prépare à hâter l'agonie de *L'Intrépide* d'un tir bien placé. C'est au moyen du tube métallique que les cuirassés lancent leurs projectiles explosifs, comme lorsque vous avez forcé le blocus de Toran. Celui-ci est maintenant chargé, et les servants sont en train de le pointer sur la ligne de flottaison de *L'Intrépide*. A première vue, cette manœuvre est superflue, car l'épave de la caravelle sombre d'elle-même si rapidement qu'il paraît stupide de vouloir gâcher des munitions pour accélérer son naufrage. Et soudain, vous comprenez ce que le commandant ennemi a en tête, et votre sang ne fait qu'un tour ! Rendez-vous au [113](#).

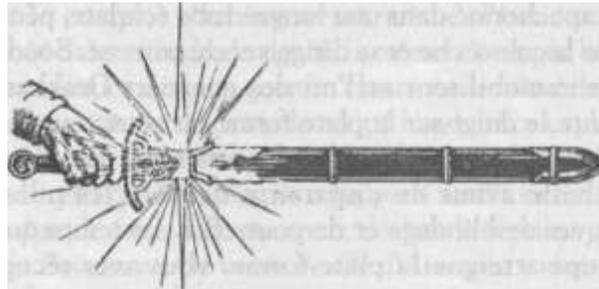
220

En dépit de la perte de votre amulette, votre Maîtrise Kaï permet à votre organisme de supporter la température brûlante et l'atmosphère empoisonnée d'Helgedad. Elle vous cause, toutefois, une souffrance passagère, le temps que votre corps s'adapte à son nouvel environnement : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [280](#).

221

Avec une grâce étonnante, le Zlan Impérial se pose en douceur au sommet du bâtiment. La brise qui souffle de l'estuaire est chargée de suie et de particules de fer, et le toit est recouvert d'une couche de poussière grise. Un grincement de gonds vous prévient de l'ouverture d'une trappe, d'où émerge la tête d'un

soldat Glok furieux. Clopinant sur ses courtes jambes arquées, la vilaine créature se précipite vers vous en vociférant. Par quel hasard êtes-vous entré en possession d'un Zlan Impérial, monture réservée aux Seigneurs des Ténèbres et à leurs lieutenants morts vivants ? Si vous décidez d'ignorer ses menaces et d'exiger d'être conduit au Maître des Esclaves, rendez-vous au [281](#). Si vous possédez des Kikas, et désirez les lui offrir en guise de pot-de-vin pour qu'il vous aide à trouver le Maître des Esclaves, rendez-vous au [108](#).



222

A demi aveuglé par la poussière et l'obscurité, vous vous extirpez d'un amas de corps gémissants et de bois brisé avant de vous diriger en titubant comme un ivrogne vers la porte de la cale. Après l'avoir franchie, vous traversez une étroite coursive jusqu'à une échelle menant aux ponts supérieurs. Au pied de cette échelle un membre de l'équipage vous contemple d'un regard fixe, les mains crispées sur le poignard Drakkarim qui lui traverse le cœur. Encore engourdis par votre chute, vos sens ne détectent pas à temps l'ennemi qui vous guette, tapi dans l'ombre. Au moment où vous allez gravir l'échelle, il vous attaque par-derrière et ses bras puissants se referment comme un étau sur votre cou ! Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, et avez le rang de Maître Eminent, rendez-vous au [32](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [198](#).

223

Un groupe de Drakkarims, conduit par un personnage encapuchonné dans une longue robe écarlate, pénètre dans la cale sèche et se dirige vers le cuirassé. Soudain, ils s'immobilisent et l'un des guerriers Drakkarims pointe le doigt sur la plate-forme où vous vous tenez. Jugeant plus sage de ne pas les attendre, vous dévalez l'échelle avant de disparaître derrière les piles de plaques de blindage et de poutrelles. Le temps que le groupe atteigne la plate-forme, vous avez récupéré votre monture et vous remontez au petit trot la rue menant aux quais. Rendez-vous au [97](#).

224

Votre sixième sens Kaï vous hurle soudain qu'on vous attaque par-derrière. Vous pivotez juste à temps pour voir un commando Drakkarim se ruer sur vous, serrant un poignard dans son poing calciné.

COMMANDO DE MARINE

DRAKKARIM HABILITÉ: 19 ENDURANCE: 23

Cet adversaire est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). En raison de la soudaineté de son attaque, vous ne pouvez rompre le combat ni dégainer une arme avant le troisième Assaut. Si vous désirez rompre au troisième Assaut, vous n'avez d'autre choix que de sauter à la mer. Rendez-vous au [58](#), Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [91](#).

225

La collecte des paris achevée, tous les yeux se tournent vers le maître de fosse qui doit frapper le coup de gong. Mais le complot s'achève avant même d'avoir commencé ! Sans attendre le signal, la créature orangée bondit en avant et abat son gourdin clouté sur le crâne nu de son adversaire, le tuant sur le coup ! L'assistance explose de joie et, en dépit des protestations

furieuses, mais isolées, de ceux qui ont, comme vous, parié sur l'humanoïde, le maître de fosse, à contrecœur, déclare le reptile vainqueur. Soustrayez de votre *Feuille d'Aventure* toutes les Kikas que vous aviez mises en jeu et rendez-vous au [134](#).

226

L'arme au poing, vous guettez l'apparition de la créature en retenant votre souffle. Bientôt émerge de la crevasse un fin tentacule d'un noir soyeux qui s'approche lentement de vous en ondulant comme un serpent. Soudain, l'étrange appendice s'immobilise, avant de battre en retraite jusqu'au bord de l'abîme, comme si la chose sentait un danger. L'arme haute, vous faites un pas en avant pour accélérer sa fuite, quand quelque chose d'énorme jaillit comme un boulet de la crevasse, si rapidement que vous ne pouvez en distinguer les contours. Décrivant un virage aigu au ras de la voûte, la créature vous déchire les tympans d'un cri monstrueux avant de piquer, visant votre poitrine. Vous plongez sur le sol, mais alors que sa masse vrombissante passe comme un éclair à quelques centimètres au-dessus de votre corps allongé, son long tentacule effleure votre épaule. Un fulgurant coup de fouet vous transperce la chair ; la créature vient de vous assener une décharge d'énergie électrique qui laisse votre bras gourde et insensible : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Serrant les dents, vous vous relevez à temps pour voir le monstre plonger à nouveau.

ICTAKKO HABILITÉ: 25 ENDURANCE: 35

A moins de maîtriser la Discipline Magnakaï du Nexus et d'avoir atteint le rang de Maître Transcendant, vous perdez 1 point supplémentaire d'ENDURANCE à chaque blessure au cours du combat, étant donné l'effet paralysant de son redoutable tentacule électrique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [343](#).



226 Jaillissant comme un boulet de la crevasse, la créature vous déchire les tympans d'un cri monstrueux.

227

Votre souplesse et votre agilité vous permettent de surmonter aisément les obstacles. Au sommet, vous vous hissez silencieusement par-dessus le parapet avant de vous laisser glisser comme une ombre de l'autre côté, échappant aux regards des gardes de la tour de guet comme à ceux qui patrouillent le long du mur. Au pied de la muraille, vous vous éclipsez discrètement sous le couvert des rochers et des éboulis qui bordent la piste. Rendez-vous au [137](#).

228

Retournant les cadavres de vos ennemis, vous visitez le contenu de leurs poches et de leurs sacs, ce qui vous permet de mettre la main sur les objets suivants :

Un poignard Une épée Une hache Un sabre

Quarante Kikas (équivalant à 4 Pièces d'Or) Une couverture Une clef noire.

Si vous choisissez d'emporter certains de ces objets, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Pour reprendre votre route le long du tunnel, rendez-vous au [280](#).

229

Vous passez le temps qui précède votre départ à vous reposer et à revoir chaque détail de votre mission. L'heure de vous mettre en route finit par arriver, et Banedon et Rimoah vous escortent jusqu'au port de Toran, à bord de la caravelle *L'Intrépide*. Avant de retourner à terre, Banedon vous remet une enveloppe scellée et une Amulette Dorée fixée au bout d'une chaîne. « Porte-la pour ta protection, dit-il en fixant la chaîne autour de votre cou. Elle te préservera de la chaleur et de l'atmosphère empoisonnée qui régne là où tu vas. » (Inscrivez l'Amulette Dorée sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux; vous n'êtes pas obligé de vous défaire d'un autre Objet Spécial si vous

possédez déjà le maximum autorisé.) « Et l'enveloppe ? » demandez-vous. « Ni le Capitaine Borse ni son équipage ne sont au courant de ton identité ou de la nature de ton voyage. Ils savent seulement qu'ils doivent forcer le blocus et te conduire sain et sauf à Durenor. Quand vous aurez franchi le barrage ennemi, remets cette enveloppe au capitaine. Elle contient de nouvelles instructions, lui indiquant de mettre le cap sur l'Estuaire d'Aaknar. C'est un excellent capitaine : tu peux faire confiance à ses talents de marin et à la bravoure de son équipage pour te faire traverser les eaux dangereuses de la Mer de Kalte. » Quelques instants plus tard, le capitaine émerge de sa cabine. C'est un vieux loup de mer à la tignasse grisonnante, dont les larges épaules musclées sont couvertes d'un long manteau de cuir. Il vous souhaite la bienvenue à bord avec un franc sourire et une solide poignée de main, puis, vous priant de l'excuser, s'en va superviser les ultimes préparatifs. « Que les dieux Kaï et Ishir veillent sur toi, Loup Solitaire », murmure le Seigneur Rimoah, tandis que vous accompagnez vos amis à la passerelle. « Et qu'ils nous accordent la victoire finale sur les Forces des Ténèbres. » Rendez-vous au [325](#).

230

D'un geste foudroyant, vous dégainez une arme des Ténèbres et assenez un coup terrible à Taktaal. Il pousse un hurlement strident et recule en titubant du Transfuseur, empoignant une masse d'armes taillée dans un bloc de cristal noir qu'il portait suspendue par une chaîne à son cou. Tandis qu'il la lève, vous bondissez en avant pour frapper de nouveau.

SEIGNEUR DES TÉNÈBRES

TAKTAAL HABILITÉ: 36 ENDURANCE: 40

Cet être surnaturel est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [78](#).

231

Avec une rapidité et une précision foudroyantes, vous empoignez votre arc et décochez une flèche dans la poitrine du plus proche Drakkarim. Il laisse échapper un cri rauque, étouffé par son masque de combat, et s'effondre sur les genoux, les mains crispées sur le trait qui le transperce. Mais ses trois compagnons se ruent en avant, et vous avez à peine le temps de dégainer.

ESCORTE DRAKKARIM HABILITÉ: 23 ENDURANCE: 30

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [182](#).

232

Dans un gargouillis étranglé, l'énorme Drakkarim laisse échapper son dernier souffle et s'effondre comme une masse sur le pont. C'est à cet instant que les premiers de ses hommes surgissent par-dessus la lisse. Ils marquent un temps d'arrêt à la vue du cadavre de l'officier gisant à vos pieds, mais leur stupeur se change bien vite en rage. « Shez dot got ! » hurlent-ils féroce­ment en se ruant sur vous, une lueur meurtrière dans leurs yeux cruels. Si vous désirez vous dérober, rendez-vous au [274](#). Si vous préférez de ne pas reculer d'un pouce, rendez-vous au [347](#).

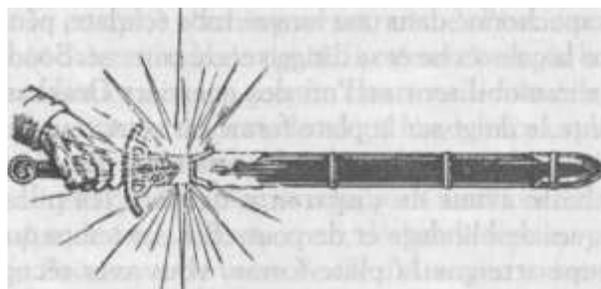
233

La créature parvient à vous planter ses deux rangées de crocs de serpent dans le cou et à y injecter son venin. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, et si vous avez le rang de Maître Mentor, rendez-vous au [136](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas le rang requis, rendez-vous au [73](#).

234

Bien que la caverne soit vide, vous y détectez l'odeur d'une créature qui y a dormi au cours des dernières vingt-quatre heures. S'il s'agit bien de la tanière de cette bête, il est probable

qu'elle va y revenir tôt ou tard pour s'abriter de la tempête. Si vous jugez plus sage de chercher refuge ailleurs, rendez-vous au [183](#). Si vous décidez de demeurer dans la caverne en restant sur vos gardes, rendez-vous au [18](#).



235

« Le Transfuseur, que vous devez détruire pour assurer la perte des Seigneurs des Ténèbres qui se trouvent au-delà des frontières de ce royaume, est installé dans la plus haute chambre de la Tour des Damnés, poursuit le Maître des Esclaves. Vous trouverez cette tour dans une partie de la cité qu'on appelle le Secteur Impérial. Mais prenez garde ! Cette zone est la mieux gardée de tout Helgedad, car c'est là que Gnaag réside en personne ! » Sur ces mots, il prend un étrange masque posé sur une table voisine et vous le tend. Il a la forme d'un visage hideux, façonné dans un minéral vert d'un aspect proche du verre. « Portez-le en permanence, précise-t-il. Il protégera votre identité de toute inspection fortuite. » Vous acceptez avec gratitude ce Masque Vert (inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux ; vous n'êtes pas obligé de supprimer un autre Objet Spécial de votre liste, si celle-ci comporte déjà le nombre maximum d'objets autorisés), et écoutez avec attention les dernières indications du Maître des Esclaves. Rendez-vous au [293](#).

236

Vous faites chanter la corde de votre arc, expédiant votre flèche droit dans la gueule caverneuse. La bête secoue furieusement la tête et siffle comme un ouragan, mais continue d'avancer. Jurant

de dépit, vous remettez votre arc à l'épaule et dégainez vivement. Rendez-vous au [344](#).

237

Vous vous abattez sur le dos du cavalier Drakkarim et vous lui faites vider les étriers, mais ne parvenez pas à vous assurer une prise ferme sur sa luisante armure de cuir. Vous heurtez le sol avec une violence qui vous coupe le souffle : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [175](#).

238

D'un geste foudroyant, vous saisissez votre arc et encochez la flèche ensorcelée. Sa tige luisante révèle le pouvoir qu'elle renferme, un pouvoir qui peut détruire ceux-là mêmes qui l'ont façonnée. Percevant le danger mortel qui le menace, Taktaal gonfle ses poumons pour lancer un cri d'alarme, mais avant qu'il ait pu jaillir de sa gorge, la Zejar-Dulaga transperce son cœur noir. Dans un sursaut, le Seigneur des Ténèbres arrache le trait de son corps, avant de s'effondrer au pied de l'estrade soutenant le Transfuseur. Un long jet de gaz pestilentiel s'échappe en sifflant de sa poitrine, et son corps se dissout pour ne laisser qu'une tache grisâtre sur le luisant plancher d'acier noir. « Ghanesh sera fier de toi ! » gronde soudain une voix maléfique jaillie de l'ombre.

Son apparition remplit aussitôt votre cœur de haine et de terreur, car vous reconnaissez le timbre grinçant de votre pire ennemi, le Seigneur des Ténèbres Gnaag de Mozgôar ! Rendez-vous au [50](#).

239

Sans plus vous soucier de votre propre sécurité, vous dégainez et bondissez en avant, résolu à empêcher le massacre de vos compagnons sans défense. Votre attaque prend par surprise le commandant et ses deux canonniers. En quelques mouvements, vous étriez le capitaine et l'un de ses hommes, avant de faire face à l'épée que le deuxième a eu le temps de tirer du fourreau.

CANONNIER

DRAKKARIM HABILETÉ: 19 ENDURANCE: 25

Si vous parvenez à expédier votre adversaire en 3 Assauts, rendez-vous au [272](#). Si vous sortez vainqueur au terme de 4 Assauts ou plus, rendez-vous au [155](#).

240

Lorsqu'il reçoit le coup fatal, le Seigneur des Ténèbres Kraagenskûl émet un hurlement qui fait trembler les fondations de son palais. Il vacille un bref instant, puis s'écroule. Mais, avant même d'avoir touché le sol, son corps s'évapore sous vos yeux, ne laissant derrière lui que les loques de sa robe et son épée noire. Si vous désirez garder Helshezag, la redoutable épée du Seigneur des Ténèbres Kraagenskûl, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux. (Pour la transporter, enveloppez-la dans les lambeaux de la robe du Seigneur des Ténèbres et fixez-la verticalement à l'arrière de votre Sac à Dos.) Au combat, elle accroît de 5 points votre total d'HABILETÉ, et de 7 points si vous la maniez contre un Seigneur des Ténèbres d'Helgedad. Cependant, un usage prolongé de cette lame maléfique aura pour effet d'affaiblir votre total d'ENDURANCE. A partir du deuxième Assaut, à chaque combat où vous ferez appel à cette épée, vous réduirez de 1 point votre total d'ENDURANCE. Dès que vous avez repris votre souffle, vous vous hâtez de quitter la chambre par un escalier menant au toit. Vous découvrez là le Zlan Impérial, la monture ailée personnelle du regretté Kraagenskûl, perchée sur un énorme billot. A quelques mètres de la bête, un Chevalier de la Mort armé d'une lance est accoudé au parapet, contemplant d'un air absent les lumières du port. Reniflant l'air en plissant ses yeux féroces, le Zlan commence à se dandiner sur son perchoir. Il a manifestement reconnu en vous un ennemi naturel. Vous n'avez pas une seconde à perdre : il vous faut agir avec autant de rapidité que de discernement si vous voulez vous emparer de ce monstre pour vous enfuir d'Argazad. Si vous avez l'intention de

vous approcher du Chevalier de la Mort pour lui dire qu'on le demande en bas, rendez-vous au [92](#). Si vous préférez vous glisser furtivement dans son dos pour l'attaquer par surprise, rendez-vous au [178](#). Si vous possédez un arc, rendez-vous au [310](#).

241

Pendant deux jours et deux nuits, *L'Intrépide* fend une mer déchaînée, courant vent debout sous les assauts glacials d'un vent sauvage qui descend par le nord des hauts glaciers de Kalte. La mer devient de plus en plus houleuse et imprévisible, vous soumettant à une succession d'orages de grêle ponctués de formidables éclairs. A l'aube du troisième jour, le temps change avec l'arrivée du brouillard. Une humidité à travers laquelle on ne peut voir plus loin que son bras, laisse les matelots trempés et grelottants et le navire encal-miné sans un souffle de vent. Bien des hommes d'équipage regardent avec envie, votre chaude cape de Kaikoth tandis que, dans un stoïque inconfort, ils se livrent à leurs tâches matinales. « Maudite soit cette damnée purée de pois ! » grommelle le Capitaine Borse en cherchant à percer la brume glacée qui retient son navire prisonnier. Mieux vaut n'importe quel grain que cette saleté ! » Pendant des heures, voiles pendantes, le navire se balance au gré de la faible houle. A force de contempler l'immuable et angoissant mur du brouillard, on en vient à imaginer toutes sortes de créatures tapies derrière son écran opaque. Le silence qui règne autour du navire ne fait rien pour atténuer les craintes superstitieuses de l'équipage, et quand le calme ambiant est soudain troublé par les ébats d'un banc de carpes de mer à nageoires rouges, plus d'un matelot laisse échapper malgré lui un cri de surprise mêlé d'effroi... Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [305](#). Sinon, rendez-vous au [60](#).

242

Poursuivi par les hurlements des séides du Seigneur des Ténèbres Taktaal, vous vous engouffrez dans une ruelle sinueuse et détalez aussi vite que vos jambes vous le permettent. Le sol est recouvert d'une couche d'immondices où vous enfoncez jusqu'à la cheville, éprouvant le plus grand mal à conserver votre équilibre ; mais la pensée de ce qui vous arrivera si jamais vous glissez suffit à vous maintenir sur vos pieds. La ruelle débouche sur une rue plus large qui va du nord au sud. Les hurlements de loups féroces vous dissuadent d'aller vers le nord, aussi filez-vous rapidement vers les quartiers sud. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, et avez le rang de Maître Mentor, ajoutez 5 au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [120](#). S'il est supérieur à 6, rendez-vous au [173](#).

243

Vous expédiez le Drakkarim d'un coup si violent qu'il traverse la moitié du pont comme un pantin désarticulé. Dans sa course, il percute un autre marin qui accourait à son aide et l'expédie par-dessus bord, assommé. Vous vous ramassez sur vous-même, prêt à affronter tout nouvel ennemi qui oserait vous assaillir, mais la cheminée crache une fumée si épaisse, et les autres Drakkarims sont si occupés à repêcher leurs commandos, que personne ne vous voit vous diriger vers la timonerie. Soudain, une porte d'acier s'ouvre à la volée à quelques pas de vous, livrant passage à trois énormes Drakkarims qui passent aussitôt à l'attaque.

Vous pariez le coup d'épée du premier avec l'agilité d'un fauve, frappez le second en pleine poitrine et envoyez le troisième s'écrouler dans une gerbe de sang au milieu du pont. Un coup droit au cœur suffit ensuite à vous débarrasser du dernier. Avec un glapissement étranglé, il bascule en arrière par la porte et dévale une échelle qui s'enfonce dans les entrailles du cuirassé. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [26](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, vous pouvez

descendre cette échelle (rendez-vous au [266](#)) ou bien claquer la porte et chercher une autre cachette (rendez-vous au [169](#)).

244

Des taches de lumière dansent follement devant vos yeux ; la puissance de l'attaque de Kraagenskûl ébranle votre esprit. Au bord de l'effondrement, vous vacillez sous la poussée de la vague d'énergie psychique, mais, dans un sursaut, vous parvenez à repousser son assaut au prix d'un effort terrible : vous perdez 4 points d'ENDU-RANCE. Haletant, vous vous hâtez de rassembler toute votre énergie pour faire à nouveau face au Seigneur des Ténèbres. Rendez-vous au [147](#).

245

Votre flèche s'élance vers le ciel, et manque le rapace de peu. Vous vous hâtez de dégainer, mais, dans votre précipitation, vous laissez échapper votre arc qui tombe à la mer. (Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*.) Maudissant votre maladresse, vous vous préparez à recevoir votre agresseur ailé. Rendez-vous au [268](#).

246

Tirant le cadavre du Liganim dans un coin d'ombre du tunnel, vous lui faites rapidement les poches. Vous n'y découvrez rien qui vous semble d'une quelconque utilité, hormis une clef noire. Si vous désirez la garder, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des objets contenus dans votre Sac à Dos. Rendez-vous ensuite au [130](#).

247

A l'instant où votre main se referme sur le pommeau de votre arme divine, une voix intérieure vous met en garde. Vous entendez résonner dans votre mémoire les paroles qu'a prononcées le Seigneur Rimoah dans la Chambre des Mondes Extérieurs du Temple de la Guilde des Magiciens de Toran, en vous remettant le fourreau de korlinium qui enveloppe l'Épée du

Soleil : « Ne l'oublie pas : tirer du fourreau le Glaive de Sommer à l'intérieur des Royaumes des Ténèbres reviendrait à allumer un feu d'alarme que Gnaag ne pourrait manquer de voir...» Ne voulant pas courir le risque d'hypothéquer ainsi la réussite de votre mission, vous lâchez le glaive magique et affrontez tant bien que mal la sauvage attaque des Gloks.

SENTINELLES GLOKS HABILITÉ: 17 ENDURANCE: 22

Vous devez combattre à mains nues pendant les deux premiers Assauts. Vous pouvez rompre le combat au troisième Assaut en sautant du haut de la fortification (rendez-vous au [96](#)). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [349](#).

248

Bondissant par-dessus le cadavre fumant de votre adversaire, vous vous ruez au secours de Davan, qui recule sous les assauts conjugués de trois Drakkarims. « Pour le Sommerlund ! » hurlez-vous en leur tombant dessus comme la foudre, fauchant deux d'entre eux d'un seul coup. Presque dans le même mouvement, Davan règle le compte du troisième, et, côte à côte, vous vous frayez un chemin vers la dunette où l'ennemi tente de prendre le contrôle de la barre. Tout autour de vous, le pont est jonché de bon nombre de Kirlundiens baignant dans leur sang ; malgré leur bravoure, les fiers marins de *L'Intrépide* ne sont, hélas, pas de taille à lutter contre les Drakkarims des Commandos de Marine ! Au pied de l'échelle de dunette, vous vous retrouvez face au chef du groupe d'assaut. « Okak gaz egor ! » éructe-t-il en braquant sur vous deux yeux luisant de férocité à travers les fentes de son masque de cuir clouté. « Shez ok okak nog-jat ash gajog ok okak adez ! » Sur ces mots pénétrants, il brandit sa hache rougie de sang et charge.

SERGEANT DES COMMANDOS

DE MARINE HABILITÉ : 26 ENDURANCE : 30

Vous pouvez rompre au terme des deux premiers Assauts (rendez-vous au [7](#)). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [290](#).

249

Ignorant ces créatures, vous suivez une bruyante poignée de Gloks de l'équipage, dans l'espoir de glaner quelque indice sur la direction dans laquelle se trouve le Secteur Impérial d'Helgedad. Le tunnel rejoint un escalier de granit donnant accès à une rue. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, et avez le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [83](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas le rang requis, rendez-vous au [67](#).

250

Pendant que vous croupissez dans votre cellule, le sergent qui vous a arrêté apporte votre équipement au Seigneur des Ténèbres Kraagenskûl. Celui-ci en reconnaît immédiatement l'origine et a tôt fait d'en déduire votre véritable identité. Il se hâte d'en informer Gnaag, et, en quatre petites heures, le maître des Seigneurs des Ténèbres franchit la distance qui sépare Helgedad de la base navale sur sa monture ailée. Aussitôt arrivé, il ordonne votre mise à mort sans autre forme de procès. Le Seigneur des Ténèbres Kraagenskûl suggère alors un supplice dont l'ironie emplit de ravissement son chef tout-puissant. Aux premières lueurs de l'aube, le Cristal Explosif avec lequel vous comptiez faire sauter le Transfuseur d'Helgedad est déposé devant la porte de votre cellule, puis amorcé tandis que les baraquements sont évacués. Exactement quinze minutes plus tard, votre vie et votre mission trouvent une fin brutale et sans appel.

251

Utilisant votre vision télescopique, vous concentrez votre regard sur la forme qui approche, et parvenez à distinguer un chariot chargé de caisses et de barriques, tiré par six créatures massives

assez semblables à des bœufs. Deux Gloks sont assis à l'avant du chariot : le conducteur, qui encourage son attelage à grands coups de fouet, et un garde, qui semble assoupi. Derrière le véhicule chevauchent quatre cavaliers Drakkarims, à en juger par leur taille impressionnante et la coupe de leurs armures de cuir noir. Suivant la même route que vous, ils vont fatalement arriver à proximité de votre abri. Conscient de la dangereuse faculté de vision nocturne des Gloks, vous décidez de ne pas bouger et d'attendre leur passage. Rendez-vous au [304](#).

252

Les cris furieux des Gloks du groupe de recherche retentissent dans l'obscurité. Ils ont assisté de loin au massacre de leurs camarades et ils fondent maintenant sur vous pour vous le faire payer au centuple. Épuisé par la succession d'épreuves que vous venez de traverser, vous préférez la fuite à un nouveau combat, et vous vous élancez vers le sommet de la falaise. A mi-hauteur vous distinguez, plus haut sur le sentier, quelques ombres qui descendent à votre rencontre. Il s'agit d'une autre patrouille Glok ! Votre pouls s'accélère. Luttant pour garder votre calme, vous cherchez un moyen de les éviter, mais la seule échappatoire est le flanc à pic qui plonge jusqu'à la plage. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [30](#). Sinon, rendez-vous au [132](#).

253

Chassant la sueur et la poussière de vos yeux, vous escaladez l'échelle jusqu'à la dunette, à proximité de la barre. Vous trouvez là Davan, engagé avec une poignée de ses hommes d'équipage dans une mêlée furieuse contre un ennemi deux fois supérieur en nombre. Faisant tournoyer votre arme, vous vous taillez un chemin sanglant dans la masse hurlante des Drakkarims pour tenter de rejoindre le carré des marins assiégés. A votre approche, Davan pousse un vibrant hurra, auquel vous répondez en poussant votre cri de guerre : « Pour le Sommerlund ! » Davan hurle à nouveau quelque chose, mais cette fois, c'est

une mise en garde : « Au-dessus, un archer ! » Levant les yeux vers la mâture, vous sentez les doigts glacés de la peur se refermer sur votre cœur à la vue de la face ricanante d'un Drakkarim embusqué sur une vergue qui brandit un arc, pointant sa flèche droit sur vous. Avec un rire cruel, il lâche sa corde, et le trait fuse dans un chuintement strident. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au nombre obtenu. Si vous avez complété le Cercle de la Sagesse de l'Esprit, ajoutez 3 au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [122](#). S'il est compris entre 4 et 7, rendez-vous au [53](#). S'il est supérieur à 7, rendez-vous au [321](#).

254

Toutes les mises sont collectées et le maître de fosse s'apprête à ordonner l'ouverture des hostilités, mais le combat s'achève avant même d'avoir commencé ! Sans attendre que le maître frappe le coup de gong, le gladiateur orangé bondit à travers la fosse et abat son lourd gourdin clouté entre les deux yeux stupéfaits de son adversaire, le tuant sur le coup. L'assistance explose d'une joie féroce et, malgré les protestations des parieurs qui avaient misé sur l'humanoïde, le maître de fosse se résigne à déclarer vainqueur le reptile. Les paris sur la manche suivante s'ouvrent déjà, lorsqu'un coup de sifflet intermittent vient interrompre les préliminaires du combat : c'est le signal de la vigie annonçant qu'Helgedad est en vue. Plusieurs spectateurs quittent leurs sièges pour contempler la Cité Noire à travers les étroits hublots. Le cœur battant à tout rompre à l'idée de poser pour la première fois les yeux sur la plus abominable place forte des Royaumes des Ténèbres, vous vous éloignez à votre tour de la fosse. Rendez-vous au [326](#).

255

Les yeux plissés de rage, Kraagenskûl vous regarde enjamber les corps déchiquetés et lève sa terrible épée noire tandis que vous avancez hardiment. « C'est ici que tu as rendez-vous avec ta mort

! » rugit-il en faisant virevolter son épée devant son visage d'épouvante. « Allons, viens, viens la trouver... si tu l'oses ! » Vous décrivez un large cercle autour du Seigneur des Ténèbres, hors de portée de sa lame ensorcelée, mais il bondit avec une rapidité stupéfiante. Plongeant sur le côté, vous cherchez une parade pour l'empêcher de pousser son avantage. Et vous la trouvez. D'un coup de pied, vous faites s'écrouler un des piliers ardents qui encerclent le trône sur votre adversaire. Avec un cri de surprise, il plonge à son tour sur le côté, mais la colonne de feu heurte son épaule avant de s'abattre sur le sol dans un fracas crépitant. Sous le choc, sa main lâche l'épée noire, qui rebondit jusqu'au pied du trône. Pendant un bref instant, vos regards se rencontrent, et vous vous ruez d'un même élan sur l'arme diabolique. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 1 au nombre obtenu pour chaque Discipline Magnakaï que vous maîtrisez, y compris vos trois Disciplines initiales. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [90](#). S'il est supérieur à 5, rendez-vous au [133](#).

256

Accoudé à la lisse, vous scrutez l'obscurité autour du navire. Un air froid et salé vous fouette le visage, mais comme vous prenez une profonde inspiration, vous détectez soudain dans la fraîcheur de la brise une odeur âcre de soufre brûlé. Vous êtes sur le point de le signaler au capitaine lorsqu'un cri jaillit du nid-de-pie, plongeant l'équipage dans une agitation frénétique : « Ennemis droit devant ! » « A bâbord, toute ! » rugit le capitaine, et le timonier fait tourner avec fureur la roue de la barre tandis que l'équipage se rue sur les écoutes, modifiant la position des vergues pour ne pas gaspiller un nœud de vent. Vous apercevez les silhouettes trapues de cinq cuirassés des Ténèbres. Leurs ponts recouverts de blindage d'acier sont hérissés d'armes effrayantes, et, au milieu de chaque bâtiment, des cheminées vomissent de lourds panaches d'une irrespirable fumée sulfureuse. Alors que *L'Intrépide* vire de bord pour éviter la collision, ses ponts sont engloutis dans un épais nuage de cette vapeur pestilentielle porté par la brise, et tout l'équipage est

secoué par de violentes quintes de toux. Quelques secondes plus tard, un éclair blanc illumine l'étrave du cuirassé le plus proche, et un projectile ardent, décrivant une fulgurante arabesque, plonge droit sur *L'Intrépide*... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le nombre que vous tirez est inférieur ou égal à 1, rendez-vous au [20](#). S'il est supérieur à 1, rendez-vous au [180](#).

257

Excité et inquiet, le Zlan Impérial agite ses ailes membraneuses en se dandinant gauchement sur ses pattes armées d'énormes serres crochues. Les nerfs à fleur de peau, vous vous approchez avec circonspection de la dangereuse créature, les yeux fixés sur la selle, craignant à tout instant qu'elle ne vous écharpe de son long bec tranchant comme un rasoir. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, et avez le rang de Maître Transcendant, ajoutez 4 au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [333](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [112](#).

258

Des taches de lumière explosent devant vos yeux et la douleur qui vous vrille le cerveau devient insoutenable, jusqu'à l'instant où vous sentez que votre crâne va exploser : vous perdez 8 points d'ENDURANCE. (Si vous possédez un Anneau Psychique ou un Anneau de Cristal Gris, vous n'en perdez que 3.) Puis, aussi brutalement qu'elle était apparue, la douleur s'évanouit et Taktaal laisse échapper un cri de rage mêlée de stupeur, car il a percé à jour votre véritable identité ! Rendez-vous au [176](#).

259

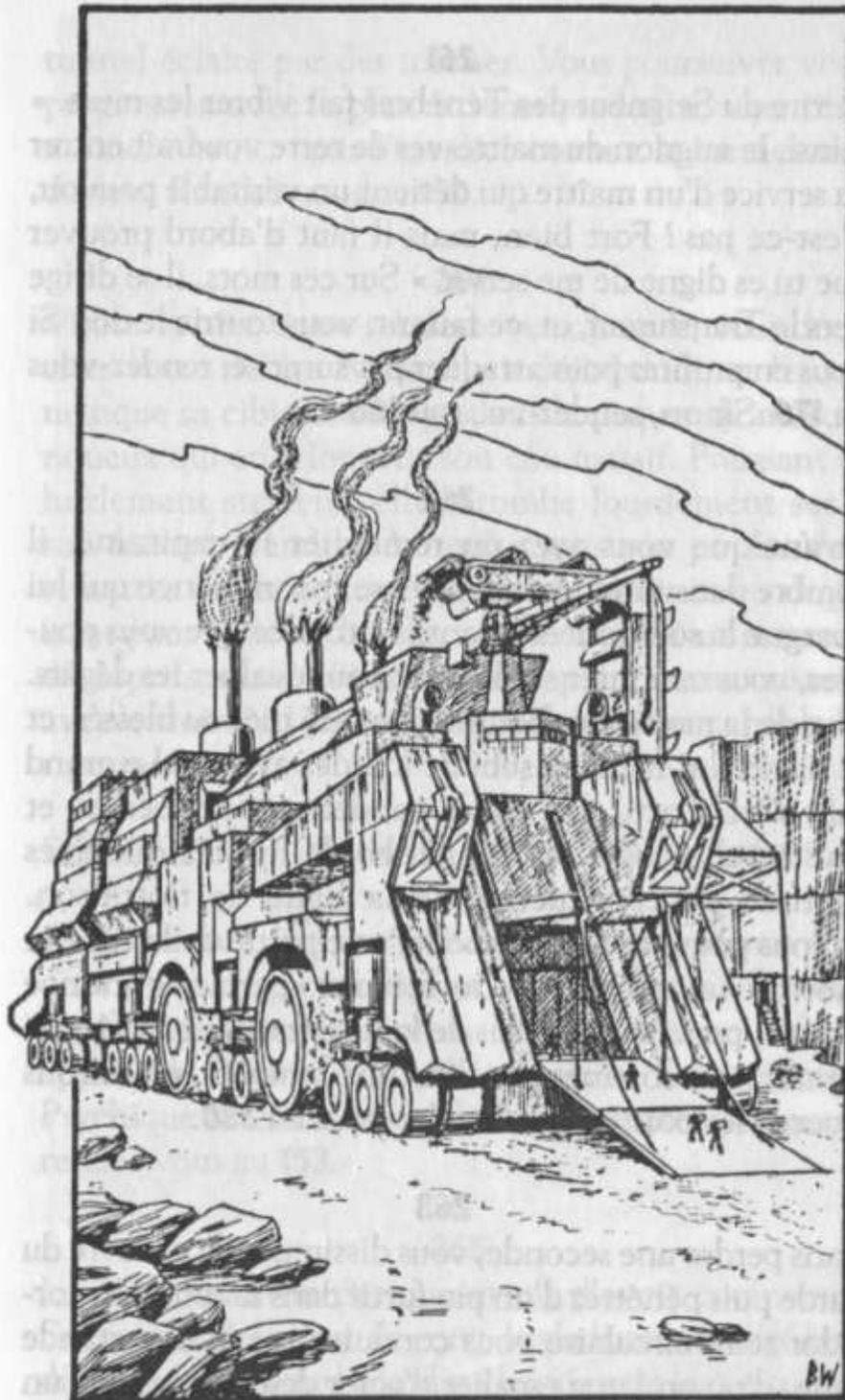
Votre première flèche se fiche dans le cœur d'un des Drakkarims, mais la seconde ricoche sur la cuirasse de l'autre. Sans vous laisser en tirer une troisième, le canonnier survivant est sur vous.

CANONNIER DRAKKARIM HABILITÉ: 19 ENDURANCE: 25

A moins de maîtriser la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, vous êtes contraint de combattre à mains nues pendant les deux premiers Assauts. Si vous êtes vainqueur en 3 Assauts, rendez-vous au [272](#). S'il vous faut plus de 3 Assauts pour expédier votre adversaire, rendez-vous au [155](#).

260

Gagnant la porte de la tour, le Maître des Esclaves ajuste sur son visage un masque qui lui couvre le nez et la bouche afin de respirer en toute sécurité dans l'atmosphère nocive qui règne à l'extérieur. A bord de son char, il vous conduit à la périphérie d'Aaknar, jusqu'à une vaste carrière à ciel ouvert. Le moyen de transport qui doit vous amener à Helgedad attend au bord du large cratère de la carrière. Votre bouche s'ouvre toute grande sur une muette exclamation de stupeur lorsque vous le découvrez, car c'est de loin le plus monumental véhicule terrestre que vous ayez jamais vu ! « C'est un Lajakeka, un mangeur de pierre », vous explique le Maître des Esclaves, visiblement amusé de votre réaction à la vue de l'inconcevable léviathan d'acier sur roues. « Il est rempli du minerai destiné aux fournaies d'Helgedad que l'on extrait de ce cratère. Vous allez embarquer à son bord pour son voyage de retour vers la Cité Noire. Cependant, vous ne serez pas le seul passager. Vous aurez plusieurs Liganims, et encore bien d'autres créatures des Ténèbres pour compagnons de voyage. Méfiez-vous d'eux et souvenez-vous de ce que je vous ai dit. » Sur ces mots, il vous dit adieu et vous regarde gravir la rampe d'accès. Assez semblable à celui d'un navire, l'intérieur de l'engin est équipé de cabines et d'un réseau de coursives courant entre les profondes cales chargées de minerai. Les Gloks de l'équipage attribuent les cabines à mesure que les passagers se présentent ; dès que vous vous retrouvez en sûreté dans la vôtre, vous abaissez le loquet et vous vous installez aussi confortablement que possible sur une couchette dépourvue du moindre rembourrage. Quelques minutes plus tard, le crissement du métal et le vrombissement des machines emplissent vos oreilles. Un frémissement parcourt la couchette et votre pouls s'accélère : vous êtes en route pour



260 Au bord du large cratère de la carrière, vous attend le plus monumental véhicule terrestre que vous ayez jamais vu : un Lajakeka, un mangeur de pierre !

Helgedad ! Il y a moins d'une heure que votre voyage a commencé lorsqu'on frappe un coup à la porte de votre cabine. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, et avez le rang de Maître Mentor, rendez-vous au [298](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas le rang requis, vous pouvez ouvrir la porte (rendez-vous au [85](#)) ou bien ignorer le coup (rendez-vous au [144](#)).

261

Le rire du Seigneur des Ténèbres fait vibrer les murs. « Ainsi, le mignon du maître-ver de terre voudrait entrer au service d'un maître qui détient un véritable pouvoir, n'est-ce pas ? Fort bien, mais il faut d'abord prouver que tu es digne de me servir. » Sur ces mots, il se dirige vers le Transfuseur, et, ce faisant, vous tourne le dos. Si vous en profitez pour attaquer par surprise, rendez-vous au [176](#). Sinon, rendez-vous au [168](#).

262

Avant que vous ayez pu remercier le capitaine, il sombre dans une miséricordieuse inconscience qui lui épargne la souffrance. Ayant fait tout ce que vous pouviez, vous remontez sur le pont pour évaluer les dégâts. Plus de la moitié des hommes ont été tués ou blessés, et le navire lui-même a subi de lourdes avaries. Le grand mât s'est abattu, les voiles pendent en lambeaux, et une brèche court le long du bordé jusqu'à quelques dizaines de centimètres de la ligne de flottaison. « Nous pouvons raccommoder une partie de la toile et monter un grément de fortune », vous annonce Davan, penché au-dessus de la lisse fracassée. « Mais si jamais nous sommes pris dans une tempête, nous irons nourrir les poissons ! » Rendez-vous au [330](#).

263

Sans perdre une seconde, vous dissimulez le cadavre du garde puis pénétrez d'un pas furtif dans la tour. Un corridor semi-circulaire vous conduit jusqu'à une grande salle, d'où un large escalier d'acier descend jusqu'à un tunnel éclairé par des torches. Vous poursuivez votre progression avec la plus extrême prudence, attentif au moindre bruit, mais l'escalier comme le tunnel sont déserts. Rendez-vous au [130](#).

264

Visant la bête entre ses deux yeux jaunes, vous décochez votre flèche. Mais elle a déjà bondi, et le trait manque sa cible et se loge dans le paquet de muscles noueux qui enveloppent son cou massif. Poussant un hurlement strident, elle retombe lourdement sur le sol, faisant trembler la roche sous son poids. Vous remettez votre arc sur l'épaule et bondissez en dégainant pour achever le monstre avant qu'il ait recouvré ses esprits, mais à l'instant de frapper, vous constatez avec effroi qu'il est encore parfaitement capable de riposter !

EGORGH HABILITÉ: 24 ENDURANCE: 30

Cette créature est particulièrement sensible aux attaques psychiques ; multipliez par deux tous les points supplémentaires dont vous bénéficiez si vous faites appel à la Puissance Psychique ou au Foudroiement Psychique au cours du combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [153](#).



264 Elle retombe lourdement sur le sol faisant
trembler la roche sous son poids.

265

Le duel prend fin presque avant d'avoir commencé. Sans attendre le coup de gong, le gladiateur orangé bondit et abat son lourd gourdin clouté entre les yeux écarquillés de son adversaire, le tuant sur le coup. L'assistance explose de joie et, malgré les protestations de ceux qui ont parié sur l'humanoïde, le maître de fosse se résout à déclarer le reptile vainqueur. Multipliez par deux le nombre de Kikas que vous avez mises et modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [134](#).

266

Vous n'avez pas descendu une douzaine d'échelons dans l'obscurité moite des entrailles du navire que vous percevez en bas des mouvements, accompagnés d'éclats de voix Drakkarims : le corps du marin vient d'être découvert ! Le sifflement des lames d'acier tirées des fourreaux de cuir vous prévient que les membres de l'équipage sont sur le point d'escalader l'échelle, et pas pour prendre l'air... Si vous possédez une Graine de Feu, rendez-vous au [302](#). Si vous préférez éviter l'affrontement, rendez-vous au [169](#). Si vous décidez de dégainer, rendez-vous au [68](#).

267

Une douleur vous perce le cerveau, brouille votre vision et vous jette à genoux, hurlant comme une bête blessée. Incapable d'en supporter plus, vous étreignez votre crâne en criant grâce : vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Comme en réponse à votre supplication, la souffrance s'évanouit. Mais votre peur grandit encore lorsque votre regard rencontre les yeux sans pitié du Seigneur des Ténèbres Kraagenskûl. Rendez-vous au [147](#).

268

Le rapace fond à une telle vitesse qu'il vous est interdit de manquer votre premier coup. Si par malheur cela devait arriver, vous n'auriez pas le temps de frapper une seconde fois avant que son bec acéré comme un poignard ne vous déchire le visage !

CHAROIGNARD DES MERS HABILITÉ : 22 ENDURANCE : 10

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si, à l'issue du premier Assaut, vous perdez plus de points d'ENDU-RANCE que votre adversaire, celui-ci vous blesse aux yeux, causant des lésions durables, et tous les points d'ENDURANCE que vous serez amené à perdre dans la suite du combat le seront de façon définitive. (Ils sont soustraits à votre total d'ENDURANCE de départ et ne peuvent être récupérés grâce à l'utilisation de potions, plantes cicatrisantes, etc.) Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [14](#).

269

Le sergent vous arrache la médaille et l'examine de ses yeux cupides. Au bout de quelques interminables secondes, il hoche lentement la tête et se tourne vers ses hommes. « Agna tok ! leur lance-t-il. Dog lug shad ! » Vous laissez échapper un silencieux soupir de soulagement en les voyant alors s'écarter. Vous talonnez sèchement votre monture et vous passez la porte sans demander votre reste. Vous vous retrouvez dans une rue sombre, et une pancarte indique la direction des deux principaux quartiers d'Argazad : le port des cuirassés et le dépôt de fournitures. Si vous désirez explorer le port, rendez-vous au [295](#). Si vous préférez fureter du côté du dépôt, rendez-vous au [328](#).

270

Vous mettez en joue l'énorme tête qui balaie le pont, fracassant tout devant elle. Les écailles qui recouvrent sa silhouette massive semblent aussi impénétrables qu'une armure d'acier, et vous la

scrutez à la recherche d'un hypothétique point vulnérable. Votre cœur fait un bond et votre front se couvre d'une sueur glacée lorsque la bête, rejetant brusquement la tête en arrière, l'abat sur vous ! Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal et la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [186](#). Si vous ne maîtrisez pas ces deux Disciplines, rendez-vous au [12](#).



271

Vous décidez de vous débarrasser de votre cape et de votre tunique au profit d'un uniforme Drakkarim et de son armure de cuir. Vêtu comme l'un de ces malfaisants guerriers et, qui plus est, le visage dissimulé sous un masque de combat, vous devriez pénétrer facilement dans Argazad ! Après avoir dissimulé les cadavres et conduit le chariot hors de vue, vous libérez son attelage et chassez les lourdes bêtes vers les collines. Remarquant alors un des chevaux des Drakkarims resté à proximité, vous parvenez à l'attirer vers vous à l'aide d'un peu de fourrage découvert à l'arrière du chariot. Pendant qu'il broute, vous attachez ses rênes à un rocher et retournez fouiller les caisses. Au terme d'une rapide sélection, vous mettez à jour les objets suivants :

Une épée

Une hache

Un glaive

Un arc

Six flèches

Un carquois

Un poignard

Une masse d'armes

Quatre cents Kikas (équivalant à 40 Pièces d'Or).

Si vous gardez certains de ces objets, modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Il fait maintenant trop sombre pour continuer votre route, aussi décidez-vous de vous reposer et de chevaucher vers Argazad dès les premières lueurs de l'aube. Vous avez l'estomac dans les talons et devez vous sustenter de 1 Repas sous peine de perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [200](#).

272

Le pont du cuirassé est envahi de fumée, mais un bruit de bottes vous avertit qu'un groupe de Commandos Drakkarims approche, alerté par les hurlements d'agonie de leurs camarades. D'instinct, vous empoignez le canon par la culasse et vous le faites pivoter sur son support de façon qu'il balaie la longueur du pont. Une douzaine de commandos jaillissent comme des démons de la fumée, mais ils se figent brutalement face à la gueule noire et menaçante de leur arme formidable. « Mort aux Seigneurs des Ténèbres ! » rugissez-vous de tous vos poumons en enfonçant la lance à feu dans la lumière... Rendez-vous au [285](#).

273

Vos sens vous avertissent qu'une créature vivante, accrochée au plafond de la cabine, est sur le point de se laisser tomber sur votre crâne. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez les Disciplines Magnakaï de l'Art de la Chasse et de l'Exploration, ajoutez 2 au nombre que vous tirez. Si le résultat est inférieur ou

égal à 4, rendez-vous au [59](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [23](#).

274

Du haut de la dunette, vous atterrissez sur le pont principal, au pied de l'échelle de bâbord. L'eau s'engouffre dans la coque fracassée de *L'Intrépide*, le faisant lourdement gîter sur tribord. « Abandonnez le navire ! » hurle Davan, dominant de sa voix puissante le fracas des armes et les cris des combattants. Passant en trombe devant vous avec deux marins sur les talons, il vous adjure de vous sauver avant que le voilier n'aille par le fond. Constatant qu'il serait suicidaire de rester à bord, vous suivez son exemple. Rendez-vous au [110](#).

275

L'épée d'or fend l'air en sifflant et découpe une plaie béante dans l'épaule du Seigneur des Ténèbres avant de retomber avec fracas sur le sol. Le bras presque détaché du corps, Kraagenskûl pousse un hurlement de souffrance, mais, dans un sursaut, il parvient à toucher de sa main inerte la boule de liquide argenté. Le Communicateur émet aussitôt un bourdonnement qui s'amplifie, couvrant ses rugissements de douleur, tandis qu'un brouillard scintillant illumine la sphère, laissant apparaître la face hideuse du Seigneur des Ténèbres Gnaag. « Aki-amaz nazrg kog argazad ! » glapit Kraagenskûl d'une voix frénétique, avant que vous ne jetiez la sphère à bas de son socle d'un coup de pied bien placé. Le Seigneur des Ténèbres vous lance un coup d'épée rageur, que vous parvenez à esquiver et, dans le même mouvement, vous ramassez le Glaive de Sommer.

SEIGNEUR DES TÉNÈBRES

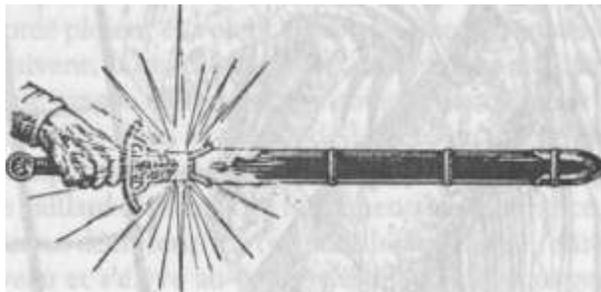
KRAAGENSKÛL HABILITÉ: 36 ENDURANCE: 38

Cet être est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [318](#).

Votre flèche perce le tentacule de part en part, soulevant une gerbe d'étincelles, avant d'aller se fracasser contre la paroi de la caverne. L'air vicié qui enveloppe les abords du gouffre se charge de l'odeur âcre et métallique de l'ozone, et la créature rétracte vivement son appendice blessé. Soudain, quelque chose d'énorme jaillit de la crevasse à une vitesse si prodigieuse que vous ne pouvez en distinguer les contours. Poussant un cri assourdissant, le monstre pique sur vous et vous fouette de son tentacule blessé sans vous laisser la moindre chance de dégainer, provoquant un nouveau jaillissement d'étincelles. Une douleur fulgurante déchire votre bras, le laissant gourde et insensible : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Serrant les dents, vous tentez de dégainer tandis que la chose revient à la charge...

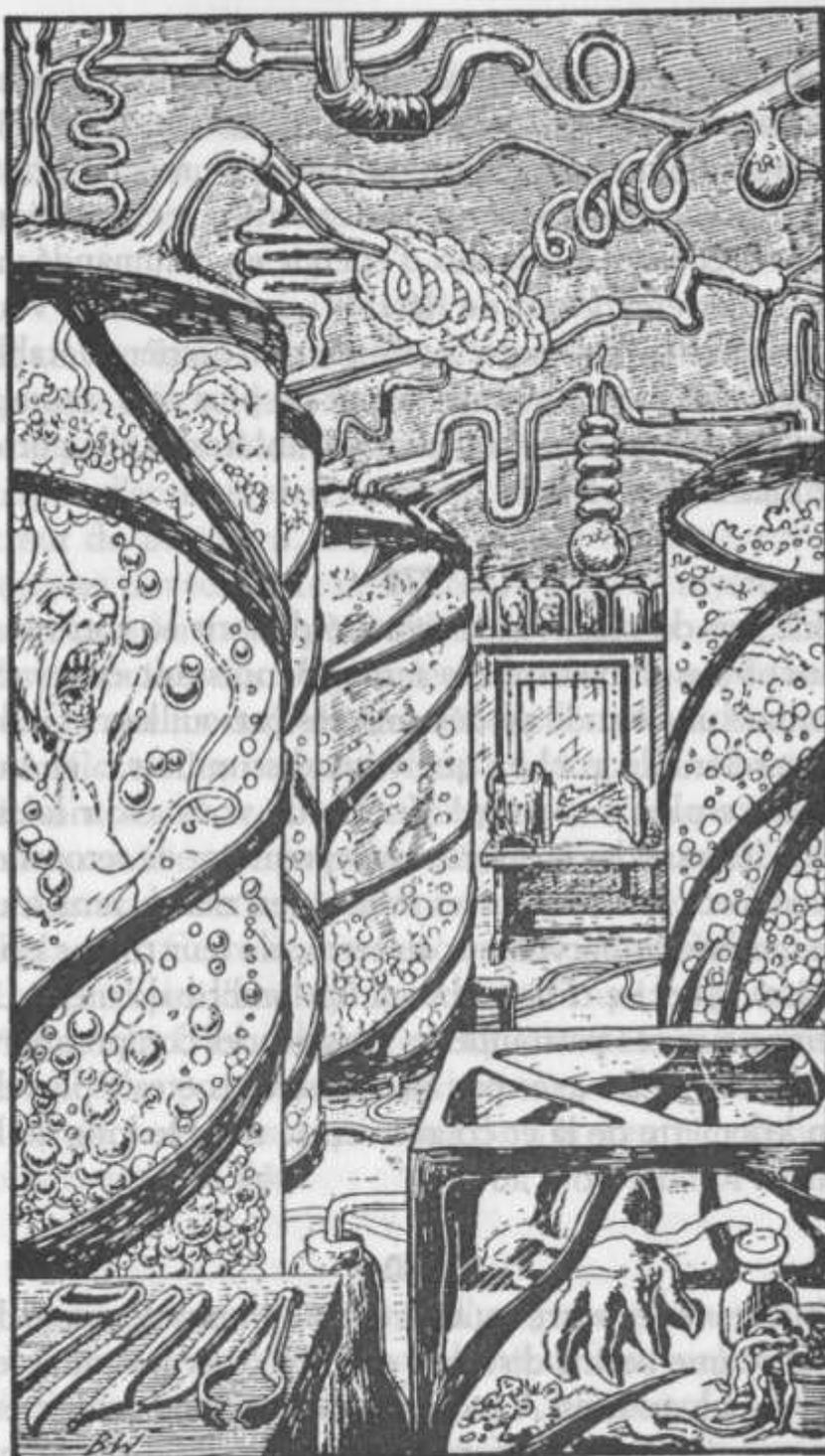
ICTAKKO HABILITÉ: 24 ENDURANCE: 31

Étant donné la rapidité de l'attaque et le handicap que vous cause votre blessure, vous ne pouvez dégainer avant le troisième Assaut. A moins de maîtriser la Discipline Magnakaï du Nexus et d'avoir le rang de Maître Transcendant, chaque nouvelle blessure vous coûte 1 point d'ENDURANCE supplémentaire, en raison des effets paralysants du tentacule électrique. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [343](#).



Dans le nid-de-pie l'homme de vigie, recroquevillé, tremble de tous ses membres. Il bredouille quelque chose, mais ses paroles sont couvertes par les rugissements du monstre et le fracas des destructions. Soudain, le navire roule d'un bord sur l'autre, vous obligeant à vous agripper au mât. Le Xargath vient de réussir à dégager sa tête et déchaîne maintenant sa fureur sur le milieu du navire, s'acharnant à le briser en deux de ses gigantesques griffes. Du haut de votre refuge, vous voyez avec horreur l'énorme tête de la bête s'élever à nouveau, entraînant dans sa gueule un enchevêtrement de débris de bordage, et s'abattre sur le mât. Dans un craquement, elle le brise en deux d'un féroce coup de crocs, vous catapultant hors de votre perchoir. Vous vous écrasez sur ce qui reste du pont, quelque trente mètres plus bas... Il va de soi que votre vie et votre mission s'achèvent ici.

La clef tourne sans effort dans la serrure et, sur un léger déclic, la porte pivote sur ses gonds, vous révélant un spectacle renversant. La vaste pièce, basse de plafond, dans laquelle vous pénétrez, est remplie de cuves de verre dans lesquelles bouillonnent toutes sortes de fluides et de mixtures. Des dizaines de tubes de verre relient les cuves étanches les unes aux autres, permettant à leurs contenus de se mélanger avec un glouglou ininterrompu. L'atmosphère est acide et les murs sont garnis de bords bouchés pleins de poudres, de liquides ou de gaz. Vous remarquez sur un des établis une curieuse tige en forme de flèche suspendue dans un champ d'énergie électrique. L'arc de feu qui relie deux plaques de métal fait luire la flèche d'un éclat phosphorescent. En observant ce dispositif avec attention, vous découvrez que le flux d'énergie est commandé par un levier émergeant de l'établi lui-même. Puis, vous remarquez qu'une autre porte s'ouvre derrière l'établi. Si vous désirez examiner la tige de plus près, rendez-vous au [187](#). Si vous préférez vous intéresser à la porte, rendez-vous au [54](#).



278 La pièce est remplie de cuves de verre dans lesquelles bouillonnent toutes sortes de fluides et de mixtures.

279

Une fois de plus, votre vivacité d'esprit et votre instinct vous sauvent de la mort. Bondissant en avant comme une bande de démons, les patrouilleurs Gloks encerclent le rocher qui vous dissimulait... et qui n'abrite plus personne ! Vexées de vous avoir laissé filer, les stupides créatures entreprennent de retourner avec force jurons tous les rochers en massacrant tout ce qui bouge, parvenant, au terme de leur traque opiniâtre, à occire trois crabes et un lombric de mer... Le temps que ces patrouilleurs perspicaces comprennent que vous ne les avez pas attendus, vous êtes à plus de un kilomètre de là et courez vers le nord le long de la plage. Rendez-vous au [157](#).

280

Vous reprenez votre route le long du tunnel, pressé de mettre une bonne distance entre vous et les cadavres de vos adversaires. A moins d'une centaine de mètres, vous arrivez à une bifurcation ; une galerie s'enfonce en pente douce ; l'autre remonte abruptement. Si vous désirez suivre la galerie qui descend, rendez-vous au [116](#). Si vous préférez celle qui monte, rendez-vous au [316](#).

281

Le ton sur lequel vous proférez votre ordre semble avoir quelque effet sur le soldat Glok. Il incline la tête et vous prie de bien vouloir le suivre, vous faisant franchir la trappe d'accès et descendre un escalier conduisant au cœur du bâtiment. Là, vous gagnez la sortie par de longues travées entre de hautes rangées de rayonnages où s'empilent des pyramides de rouleaux de câbles d'acier huilés, des rangées de poutrelles, des tas de boulons et une myriade d'autres pièces détachées destinées à la flotte des cuirassés basée à Argazad. Une fois dehors, le Glok vous entraîne en trotinant sur ses jambes torses à travers un dédale de rues bordées de taudis et de huttes, jusqu'à une tour d'acier au centre de la cité. Cette construction a été

miraculeusement épargnée par l'atmosphère corrosive qui empoisonne Aaknar. Le Glok échange quelques mots avec un de ses semblables posté devant la porte, et celui-ci s'écarte aussitôt, vous laissant pénétrer dans une entrée obscure, rendez-vous au [346](#).

282

« Tu portes une arme dotée d'un grand pouvoir, Loup Solitaire », constate Rimoah, les yeux fixés sur le Glaive de Sommer qui pend à votre côté. « Assure-toi d'en faire usage à bon escient. Maintenant que tu possèdes toute la sagesse des sept Pierres de Nyxator, tu découvriras de nouvelles forces dans sa lame d'or. Elle est le fléau des Seigneurs des Ténèbres, l'ultime instrument de leur perte. Cependant, la nature même de la puissance qui est en elle peut les alerter et trahir ton identité. » Portant les mains à sa taille, il déboucle un ceinturon auquel est fixé un fourreau d'apparence ordinaire. « J'ai confectionné ce fourreau à partir de matériaux imprégnés de korlinium. Il peut contenir les pouvoirs du Glaive de Sommer », vous dit-il en vous tendant le harnachement. « Ne l'oublie pas, tirer du fourreau le Glaive de Sommer à l'intérieur des Royaumes des Ténèbres reviendrait à allumer un feu d'alarme que Gnaag et ses séides ne pourraient manquer de voir. Tu ne devras dégainer la lame d'or que lorsque tu seras assez prêt de Gnaag pour l'en frapper et sceller son destin. » Hochant la tête, vous échangez votre fourreau contre celui de Rimoah et enregistrez son précieux conseil dans votre mémoire. (Inscrivez le Fourreau de Korlinium dans la liste des Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* ; vous n'êtes pas obligé de vous débarrasser d'un autre Objet Spécial si vous en transportez déjà le nombre maximum autorisé.) Rendez-vous au [229](#).

283

Du seuil rougeoyant d'une tour, à droite, émerge un groupe de créatures vêtues de robes écarlates. Elles ont à leur tête un être trapu aux jambes courtaudes et à la peau cornée, qui darde sur

vous deux yeux blanchâtres. Ils tournoient lentement dans leurs orbites comme deux balles de brume délétère au moment où la créature pointe sur vous un doigt griffu. Si vous voulez affronter cette créature et ses acolytes, rendez-vous au [104](#). Si vous préférez tenter de leur échapper, rendez-vous au [242](#).

284

Vous attendez que les Drakkarims et les Gloks ronflent, puis vous quittez votre cachette et disparaissiez dans la nuit. Vous avez décidé de tendre une embuscade au Drakkarim tricheur, à l'aube, lorsqu'il retournera seul vers Argazad. En échangeant votre cape et votre tunique contre son armure de guerre, il devrait vous être facile de pénétrer dans la base navale, qui plus est à cheval et le visage dissimulé sous un de ces grotesques masques de guerre que portent les Drakkarims. Après avoir longé la piste sur trois kilomètres, vous découvrez l'endroit idéal où tendre votre embuscade, au milieu d'un amas de rochers qu'elle franchit dans un étroit goulot. Vous vous y allongez en attendant l'aube et l'arrivée de votre victime. Durant votre attente, il vous faut absorber 1 Repas, sous peine de perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [146](#).

285

Le canon crache son projectile sur les Drakkarims horrifiés. Balayant leurs rangs, il va s'écraser sur la timonerie. Du trou béant ouvert dans la superstructure jaillit un torrent de flammes qui illuminent les restes déchiquetés des commandos. Puis le pont se cabre comme un cheval sauvage sous vos pieds. Le missile atteint la soute aux munitions, et une formidable explosion disloque le cuirassé. La dernière image qui s'imprime sur vos rétines avant d'être englouti dans le néant est un aveuglant éclair de flammes blanches et écarlates... Rendez-vous au [125](#).

Pendant que les Vassagoniens quittent la pièce, vous vous approchez subrepticement de Kraagenskûl, conscient qu'il va vous falloir agir avec rapidité pour avoir une chance de prendre au dépourvu cet adversaire redoutable. A l'instant même où la lourde porte d'acier se referme au bas des escaliers, vous pivotez brusquement face à votre ennemi, mais c'est lui qui vous prend par surprise ! Un arc de feu électrique fuse de sa main gauche et vous frappe en pleine poitrine, vous secouant comme un pantin sans défense au bout d'une lance ardente. « Maintenant, dis-moi tout ce que tu sais ! » gronde-t-il en augmentant l'intensité du courant. C'est une torture qu'il a utilisée maintes fois, et elle lui a toujours permis d'arracher la vérité à ses victimes. Sous l'effet de la décharge, votre peau est traversée de picotements et votre corps tremble comme une feuille, mais vous ne ressentez aucune douleur. En baissant les yeux, vous découvrez que le jet de feu crépitant est capté par l'amulette pendue autour de votre cou, qui neutralise la charge maléfique. Sentant quelque chose d'anormal, Kraagenskûl interrompt son attaque et vous toise avec méfiance de ses yeux bulbeux. Il fait un pas en arrière, et profère dans la langue des ténèbres une malédiction qui roule comme un coup de tonnerre entre les murs de la chambre. De noires fumerolles jaillissent de ses doigts et se rassemblent en cône tourbillonnant au-dessus de sa paume osseuse. Des formes sombres émergent en cascade de l'œil de la trombe, puis déferlent sur vous ; en l'espace d'un instant, vous êtes submergé par un essaim grouillant de Monstres des Cryptes ! Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [57](#). Si vous possédez le Poignard de Vashna, rendez-vous au [171](#). Si vous ne possédez aucun de ces Objets Spéciaux, ou si vous choisissez de ne pas les utiliser, rendez-vous au [109](#).

287

Votre flèche fend l'air et se fiche en vibrant juste entre les deux yeux de la créature, la tuant sur le coup. Les cris de vos poursuivants se rapprochent, aussi vous hâtez-vous de remettre votre arc à l'épaule en le dissimulant sous votre robe, avant de vous précipiter en courant vers l'entrée de la tour. Rendez-vous au [308](#).

288

Une section de la lourde vergue rebondit sur votre épaule et vous fait perdre l'équilibre: vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Étourdi, vous ne parvenez pas à vous dépêtrer de la masse de toile embrasée qui s'est abattue sur vous, et vous vous retrouvez englouti par les flammes et la fumée. Vous vous débattez quand vous vous rendez compte que vos vêtements refusent de brûler, et que les langues de feu qui vous lèchent le visage et les mains ne vous causent pas la moindre douleur ! Sans précipitation, vous rejetez de côté la voile et émergez à l'air libre. Rendez-vous au [101](#).

289

Vous affrontez un Vladoka, Nadziranim d'élite, gardien du temple. En dépit de la blessure que vous lui avez infligée, vous ne pouvez rompre le combat, qui doit se poursuivre jusqu'à ce que mort s'ensuive.

VLADOKA HABILETÉ : 22 ENDURANCE : 25

Le pouvoir de son arme rend cet hôte d'Helgedad insensible à la Puissance Psychique comme au Foudroiement Psychique. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [308](#).

290

Le sergent s'écroule mort à vos pieds et, pendant un bref instant, les Drakkarims se figent, fixant son corps inerte avec incrédulité. Pendant six ans, il les a menés à la victoire, assurant leur survie grâce à sa ruse et à son ardeur dans le carnage, et maintenant il gît mort devant eux, terrassé par un seul homme du Sommerlund ! Profitant de leur stupeur, vous escaladez l'échelle de dunette et vous vous frayez un chemin jusqu'à la barre. Vous n'êtes plus qu'à dix pas de la roue, lorsque Davan hurle derrière vous : « Au-dessus ! Gare à l'archer ! » Levant les yeux vers la mâture, vous sentez votre sang se glacer à la vue de la face grimaçante d'un commando Drakkarim. Perché sur une vergue, il bande son arc. Avec un ricanement cruel, il lâche sa corde et le trait siffle vers vous. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au nombre obtenu. Si vous avez complété le Cercle de la Sagesse de l'Esprit, ajoutez 3 à ce nombre. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au 122. S'il est compris entre 4 et 7, rendez-vous au **53**. S'il est supérieur à 3, rendez-vous au **321**.

291

« Gaz dik ! » rugit le garde, et il dégaine son épée à large lame. En utilisant sa sonde psychique, la boîte de cristal qu'il a tirée de sa sacoche, il a détecté votre intention de détruire le Transfuseur et d'occire Gnaag. Les deux gardes passent à l'attaque, vous obligeant à battre en retraite le long du tunnel, le temps de dégainer.

GARDES DU SECTEUR IMPÉRIAL HABILITÉ: 30
ENDURANCE: 38

Ces gardes sont insensibles à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au **208**. Si vous sortez vainqueur au terme de 5 Assauts, rendez-vous au **95**. S'il vous faut plus de 5 Assauts pour terrasser vos adversaires, rendez-vous au **199**.

292

La rapidité et la fureur de votre attaque prennent les canonniers Drakkarims de court. Avant qu'ils aient pu dégainer leurs sabres, vous êtes sur eux.

CANONNIERS DRAKKARIMS HABILITÉ: 21 ENDURANCE: 30

Étant donné l'effet de surprise dont vous bénéficiez, ne tenez pas compte des points d'ENDURANCE que vous perdez au cours des deux premiers Assauts. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [272](#).

293

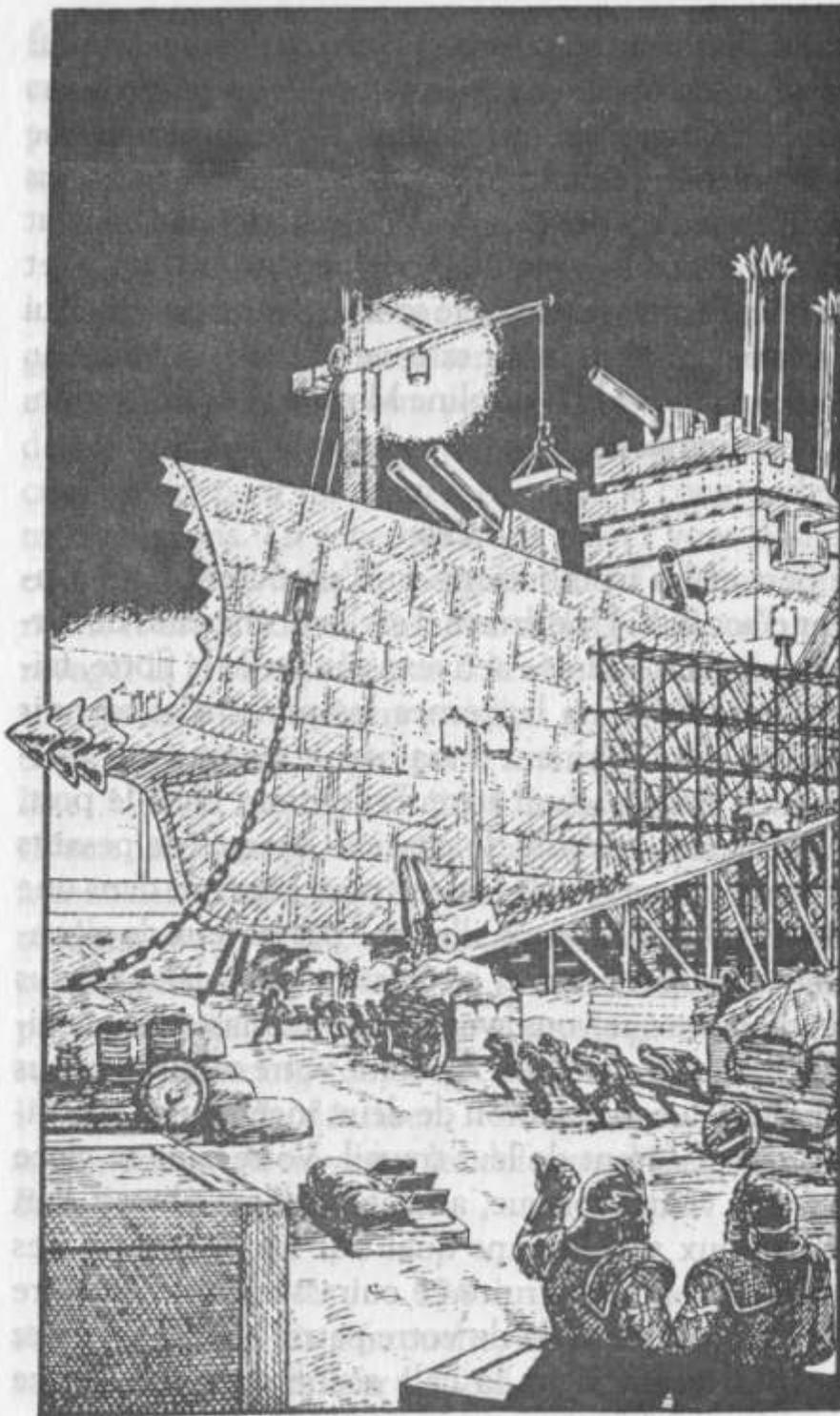
« Soyez en permanence sur vos gardes, vous dit-il avec gravité. Les créatures subalternes d'Helgedad sont une engeance traîtresse et sans pitié, sans cesse préoccupée de basses intrigues. Il faut être doublement habile et circonspect pour ne pas tomber sous le coup de leurs machinations. La robe que vous portez vous désigne comme un serviteur du Seigneur des Ténèbres Gha-nesh. Il est à bonne distance d'Helgedad, occupé à ravager la lointaine Lencia à la tête de sa horde, mais son absence ne vous sera pas d'un grand secours. Vous devrez éviter tout ce qui porte une robe verte ou écarlate : c'est la tenue des séides de Xog et de Taktaal, rivaux de Ghanesh. Mais, par-dessus tout, prenez garde à tous ceux qui sont vêtus de gris argenté, la même couleur que la vôtre, car les créatures de Ghanesh se connaissent entre elles et ne se laisseront pas abuser par votre déguisement. » Traversant la pièce, il porte à ses yeux un étrange objet qui lui permet de connaître l'heure avant de déclarer : « Suivez-moi. Vous allez savoir comment traverser les défenses d'Helgedad. » Rendez-vous au [260](#).

294

Au terme d'une lutte farouche, les Kirlundiens colmatent les brèches de leur ligne de défense, et les Drak-karims sont contraints de battre en retraite, ce qui vous permet d'ordonner à vos hommes de ramasser leurs blessés et de reprendre leur souffle. Mais l'ennemi ne vous concède qu'un bref répit, et il ne tarde pas à vous assaillir avec encore plus de détermination. Le combat reprend avec une rage déculpée de part et d'autre, et son fracas est emporté par le souffle glacé d'un vent qui ne cesse de croître et fait tanguer et rouler le vaisseau. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [89](#). Sinon, rendez-vous au [172](#).

295

Le port et les installations qui l'entourent bourdonnent d'activité. Une armée d'esclaves encadrés de surveillants Drakkarims s'activent autour de la flotte, faisant luire de leurs lanternes les ponts d'acier noir tandis qu'ils s'échinent à maintenir les sinistres vaisseaux en état de combattre. En entrant dans le port, vous dépassez une file de chariots chargés de pesants mécanismes, qui font la queue pour pénétrer dans une cale sèche. A l'intérieur, illuminé par les feux de gigantesques lampes à huile, se dresse sur ses cales le plus grand navire que vous ayez jamais vu, mastodonte cuirassé hérissé d'artillerie. Arrêtant votre monture, vous surprenez la conversation de deux ingénieurs Drakkarims qui discutent de leur travail. Votre sang se glace dans vos veines lorsque, au détour d'une phrase, l'un d'entre eux révèle dans quel but les Seigneurs des Ténèbres font construire ce cuirassé géant : détruire Holmgard, la capitale de votre patrie ! Si vous voulez vous introduire dans la cale sèche pour saboter ce monstre d'acier, rendez-vous au [76](#). Si vous préférez poursuivre vos recherches d'un moyen de transport pour Aaknar, rendez-vous au [97](#).



295 Illuminé par les feux de gigantesques lampes à huile, se dresse sur ses cales un mastodonte hérissé d'une artillerie de cauchemar !

296

En scrutant la grève rocheuse, vous remarquez des ombres qui s'agitent dans le crépuscule naissant à moins de mille mètres sur votre droite. Utilisant votre Maîtrise Kaiï pour accroître vos capacités visuelles, vous distinguez une patrouille de Gloks qui fouille le rivage à la recherche des survivants du combat naval. Ils en secourent certains, les transportant sur des brancards jusqu'à leur campement perché au sommet d'un promontoire ; quant aux autres, probablement les membres de l'équipage de *L'Intrépide*, ils les lardent consciencieusement de coups de lance avant d'abandonner leurs restes aux requins. Devant cet horrible spectacle, vous pagayez avec énergie afin d'accoster le plus loin possible de ce comité d'accueil ! Rendez-vous au [174](#).

297

Sûr de n'avoir négligé aucun objet utile, vous vous dirigez vers le centre d'Aaknar. Vos pas vous conduisent à travers un dédale de rues puantes bordées de baraques et de huttes. Vous croisez sur votre chemin des hordes d'esclaves qui vont et viennent comme des automates, le regard éteint et le dos courbé. Au coin d'une rue, vous tombez sur un cortège de ces malheureuses créatures, encadré par une escouade de Gloks. Leur chef, un sergent courtaud portant sur ses épaules trapues une peau de loup, vous interpelle. Les visiteurs Drakkarims sont rares à Aaknar, car la constitution humaine s'accommode mal de son atmosphère ; aussi, vous voyant arpenter les rues sans escorte et revêtu d'une armure Drakkarim, est-il envahi des plus noirs soupçons. Faisant mine de ne rien avoir entendu, vous poursuivez votre route du même pas, mais le sergent lève sa main griffue, ordonnant par ce geste à son escouade de vous encercler. Vous tournez les talons, lorsque vous vous apercevez que tous les soldats Gloks sont armés d'arcs. La prudence vous inspire une tactique différente. Sans vous démonter, vous demandez au sergent d'un ton cassant qu'il vous conduise sans délai auprès du Maître des Esclaves, et, à votre immense soulagement, il accepte... Avec une poignée de soldats, il vous conduit dans le centre d'Aaknar, jusqu'à une

place au milieu de laquelle se dresse une tour solitaire, curieux édifice aux formes effilées, dont les parois sont vierges de toute trace de corrosion, à l'inverse des autres constructions. Le sergent Glok échange quelques mots avec un de ses semblables posté devant la porte ouverte de la tour, qui s'écarte aussitôt, vous laissant pénétrer dans une entrée obscure. Rendez-vous au [346](#).

298

Votre Maîtrise Kaï vous permet de détecter que la créature qui se trouve derrière la porte possède des facultés magiques. Vous pouvez également sentir qu'elle ne dégage aucune onde d'hostilité. Si vous désirez ouvrir la porte, rendez-vous au [85](#). Si vous préférez ignorer votre visiteur, rendez-vous au [144](#).

299

Bondissant avec audace juste sous la gueule de la bête, vous lui tranchez la gorge d'un puissant coup de taille de votre lame d'or. Rejetant sa gigantesque tête en arrière, tout son corps est secoué d'un violent tremblement tandis que ses yeux verts roulent follement dans leurs orbites. Le Xargath laisse échapper un mugissement avant de s'abîmer dans les flots nimbés de brume, soulevant une gerbe d'écume. Rendez-vous au [217](#).

300

L'aube finit par se lever, éclairant d'une lueur vague la masse grise des lourds nuages qui balaient sans trêve ces terres désolées. La pluie a cessé, mais le vent glacé continue de souffler, parsemant le sol rocailleux de plaques de gel. Sans perdre de temps, vous vérifiez votre équipement et faites l'inventaire de vos provisions avant de vous mettre en marche vers une lointaine chaîne de collines, conscient qu'à la lumière du jour, vos risques d'être découvert par une patrouille Glok s'accroissent si vous restez trop longtemps au même endroit, surtout si près de la côte. Il est près de midi lorsque vous atteignez les collines et contemplez la vallée qui s'étend en contrebas, étendue sans fin de

failles et d'escarpements, jonchée d'éboulis et de rochers déchiquetés. Un sentier longe le cours d'un torrent, remontant vers sa source au cœur d'une haute chaîne de montagnes qui barrent l'horizon. Utilisant votre carte et vos instincts Kaï, vous arrivez à la conclusion que ces montagnes forment la pointe nord-ouest de la chaîne des Monts Durncrag. Le versant opposé doit dominer le Golfe d'Helenag et la base navale d'Argazad. Un sentiment de découragement vous envahit lorsque vous vous rendez compte que près de cinq cents kilomètres vous séparent d'Aaknar, la place forte où vous devez retrouver l'agent des Anciens Mages, le Maître des Esclaves. Contemplant en silence les montagnes qui se découpent à l'horizon, vous vous creusez la tête pour échafauder un nouveau plan d'action. Rendez-vous au [196](#).

301

Scrutant la cité qui s'étend sous les ailes du Zlan, vous détectez deux terrains d'atterrissage possibles : un espace découvert en bordure d'une fonderie ou le toit plat d'un bâtiment planté sur la rive de l'estuaire. Si vous décidez d'atterrir près de la fonderie, rendez-vous au [162](#). Si vous préférez le toit du bâtiment, rendez-vous au [221](#).

302

Tirant la Graine de Feu de votre poche, vous la lancez dans l'obscurité. Frappant les marches de métal, elle explose dans un éclair, illuminant l'étroite salle de contrôle du bâtiment et les faces grimaçantes des marins Drakkarims. Vous voyez aussi qu'ils sont vraiment trop nombreux pour un homme seul, même un Maître Kaï, mais l'éclair vous offre un répit de quelques secondes qui vous permet de remonter sur le pont. Rendez-vous au [169](#).

303

Le tunnel débouche sur une vaste caverne, apparemment vide, si ce n'est une grouillante colonie de chauves-souris couinantes suspendues à la voûte. A votre approche, prises de panique, elles se mettent à tourner follement le long des parois avant de plonger dans une crevasse obscure qui sépare le plancher en deux. La seule issue visible, en dehors du tunnel par lequel vous êtes entré, est un passage dans la paroi, de l'autre côté de la crevasse. Un air vicié monte des profondeurs, chargé d'une odeur lourde qui rappelle la chair en putréfaction. Si vous avez complété le Cercle de la Sagesse de l'Esprit et le Cercle de la Sagesse de Solaris, rendez-vous au [315](#). Si vous cherchez un moyen de franchir la crevasse, rendez-vous au [44](#). Si vous préférez revenir sur vos pas jusqu'au poste de garde Glok, rendez-vous au [206](#).

304

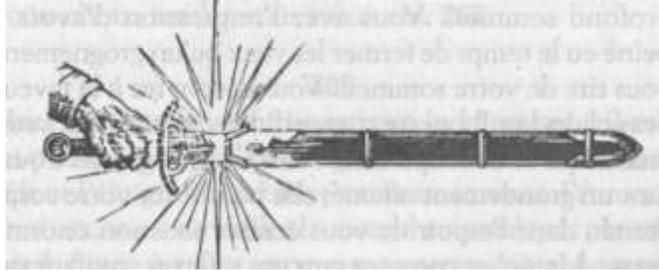
Vous vous glissez dans une fente entre deux rochers, écoutant le crissement des roues sur la piste. Puis, la voix forte d'un Drakkarim crie : « Koga ! Okim dag nadulheza ! » et le bruit cesse. Du fond de votre cachette, vous tendez l'oreille pour tenter de comprendre ce que l'ennemi est en train de faire, mais vous ne captez que des éclats de voix assourdies mêlés au tintement des mors et des harnachements. Les Drakkarims de l'escorte s'écartent de la piste et mettent pied à terre à proximité de votre cachette. Votre pouls s'accélère lorsque vous comprenez qu'ils se préparent à bivouaquer ! Fort heureusement, comme ils se trouvent à l'intérieur de leur propre territoire, les Drakkarims ne prennent pas la peine d'inspecter les environs, et nul ne détecte votre résidence. L'oreille aux aguets, vous épiez leurs conversations, mais elles ne vous révèlent rien de bien utile, sinon qu'ils viennent d'Argazad et sont en route pour le poste éloigné de la passe qui traverse les Monts Durncrag. Après avoir mangé, ils se rassemblent pour disputer une partie de cartes. Après quelques minutes de jeu, l'un des Drakkarims en accuse soudain un autre de tricher. Il s'ensuit une discussion qui

dégénère, obligeant le chef de l'escorte, un sergent, à s'interposer. Fouillant rapidement l'accusé, il découvre une demi-douzaine de cartes dans sa manche. Furieux, il couvre d'insultes le tricheur et lui ordonne de retourner à Argazad dès l'aube pour se faire mettre aux arrêts. Cet incident clôt la partie, et tandis que les Drakkarims s'installent pour dormir en maugréant, vous sentez germer dans votre esprit un plan audacieux qui pourrait faciliter votre voyage à travers les Terres Sombres et vous aider à pénétrer dans Argazad... Rendez-vous au [284](#).

305

Les eaux, si calmes et lisses il y a un instant, bouillonnent sous les nageoires des poissons qui essaient autour de *L'Intrépide* visiblement attirés par la chaleur de la coque, et lorsque vous vous penchez par-dessus la lisse pour mieux voir leur grouillante agitation, vous évaluez leur nombre à plusieurs centaines de milliers ! Pendant un long moment, vous contemplez avec fascination cet étonnant spectacle, jusqu'au moment où vous revient en mémoire une chose que vous avez apprise au sujet des carpes de mer lors de vos années de noviciat au monastère Kaï, une chose dont l'évocation fait courir le long de votre échine un frisson prémonitoire. Les contes et légendes des mers nordiques parlent souvent des Xargaths, reptiles marins géants qui hantent les noires profondeurs de la Mer de Kalte. Autrefois, les pêcheurs du Sommerlund jetaient leurs filets dans ses eaux et s'enrichissaient des fruits de leur labeur, car les carpes de mer y abondaient et ils en obtenaient un bon prix sur les marchés du Sommerlund et de Durenor. Leurs affaires prospérèrent jusqu'au jour où les Xargaths firent leur apparition et commencèrent à assaillir les bateaux. Leurs attaques furent si dévastatrices, et les rares hommes qui eurent la chance d'en échapper firent de ces monstres des descriptions si terrifiantes que nul ne s'aventura plus jamais dans ces eaux. Un banc de carpes de mer aussi gigantesque que celui qui entoure en ce moment *L'Intrépide* a de fortes chances d'attirer un Xargath affamé. Vous vous écarterez de la lisse et cherchez le capitaine pour l'informer du danger qui

menace son navire, lorsque, à la même seconde, tous les poissons cessent brusquement de frétiler, figeant leur banc dans une immobilité absolue. Rendez-vous au [60](#).



306

A l'instant précis où vous assenez le coup fatal, la créature disparaît sans laisser la moindre trace derrière elle. Rugissant de fureur, Gnaag se précipite vers le Transfuseur pour rappeler les autres Seigneurs des Ténèbres à la Cité Noire. Plus rapide que lui, vous lui barrez le passage et ressentez à cet instant le picotement d'une force surnaturelle. Poussant un hurlement inhumain, Gnaag de Mozgôar tire de son fourreau Nadazgada, sa terrible épée, et s'apprête à engager le combat qui déterminera le destin du Magnamund. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [214](#). Si vous possédez le Poignard de Vashna ou Helshezag (l'épée du Seigneur des Ténèbres Kraagenskûl), rendez-vous au [88](#). Si vous ne possédez aucun de ces Objets Spéciaux, rendez-vous au [3](#).

307

La fatigue accumulée au cours de vos épreuves se fait sentir, engourdissant vos sens et pesant comme du plomb sur vos paupières. Incapable d'y résister plus longtemps, vous vous allongez sur le sol en prenant votre Sac à Dos comme oreiller, et sombrez dans un profond sommeil. Vous avez l'impression d'avoir à peine eu le temps de fermer les yeux qu'un grognement vous tire de votre sommeil. Vous découvrez à la faveur des éclairs la silhouette trapue d'une créature aux yeux jaunes qui se découpe dans l'entrée de la grotte. Poussant un grondement

affamé, elle bondit sur votre corps étendu dans l'espoir de vous écraser sous son énorme masse. Mais c'est compter sans vos réflexes : roulant sur le côté, vous bondissez sur vos pieds à deux mètres de l'endroit où elle s'écrase, faisant trembler la roche sous son poids. Faisant volte-face, elle bondit à nouveau, ouvrant sa gueule velue sur une terrifiante rangée de crocs.

EGORGH HABILITÉ: 25 ENDURANCE: 34

La rapidité de son attaque ne vous laisse pas le loisir de faire usage d'un arc. Cette créature est sensible aux attaques psychiques: multipliez par deux tous les points supplémentaires dont vous bénéficiez si vous utilisez la Puissance Psychique ou le Foudroiement Psychique. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [153](#).

308

Penché sur le cadavre du garde, vous fouillez rapidement les poches de sa robe. Vous en retirez deux objets : une Clef Noire et un Cube Noir. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [179](#). Sinon, vous pouvez prendre ces deux objets, n'en prendre qu'un seul ou bien les laisser là. Quel que soit votre choix, rendez-vous ensuite au [263](#).

309

Vous faites tourner furieusement la barre sur tribord en priant pour que le vent gonfle les voiles de *L'Intré' pide* et l'éloigné du premier vaisseau ennemi. D'un œil anxieux, vous surveillez le second cuirassé qui, par tribord, fonce à toute vapeur sur votre arrière, le pont grouillant de troupes prêtes à passer à l'abordage. Dans un premier temps, *L'Intrépide* répond au gouvernail et vire. Mais il s'immobilise aussitôt, entravé par les cordes et les grappins des Drakkarims qui le retiennent amarré au premier cuirassé. Quelques secondes plus tard, l'autre bâtiment ennemi éperonne la caravelle, jetant au sol tous ses occupants. Vous roulez comme un pantin sur le pont tandis que le rostre s'enfonce de toute sa longueur dans la coque, pulvérisant le gouvernail et

défonçant une vaste section du bordé. Des cataractes d'eau glacées s'engouffrent dans la brèche béante et le voilier commence à couler. « Darg ash ruzzar ! » mugissent les commandos Drakkarims en montant à l'abordage, se bousculant dans leur hâte d'aller au combat. Leur chef, une énorme brute au cou de taureau, armé d'un poignard et d'un cimeterre, est le premier à se hisser par-dessus la lisse. Sautant sur le pont, il se rue sur vous, les yeux écarquillés par l'ivresse du meurtre. Si vous possédez un arc, rendez-vous au [77](#). Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [128](#). Si vous préférez dégainer une arme de poing, rendez-vous au [213](#).

310

Se découpant parfaitement sur les lumières du port, la silhouette du Chevalier de la Mort offre une cible facile. Bandant votre arc sans bruit, vous expédiez votre flèche droit entre les deux plaques d'acier noir qui protègent son échine. Il vacille un bref instant, puis s'écroule sans un cri en travers du parapet. Vous le fouillez rapidement, découvrant les objets suivants :

Une lance Une hache Un poignard

Soixante Kikas (équivalent à 6 Pièces d'Or)

Une bouteille de vin

Une blague à tabac

Une pipe

Une clef en acier

Un repas.

S'il y a des objets que vous emportez, n'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [257](#).

311

Par trois fois, vous frappez, et trois Gloks cessent de vivre. Puis, sans même prendre le temps de reprendre votre souffle, vous vous élancez à l'assaut du sentier vers le sommet de la falaise. Des cris et des jurons retentissent derrière vous, alertant de votre présence un autre groupe de Gloks patrouillant au sommet. Ils courent aussitôt se poster au débouché du sentier, prêts à vous régler votre compte. Sentant le danger, vous vous écartez du sentier pour vous dissimuler derrière un rocher dès que le terrain vous en offre la possibilité. Puis, vous attendez que vos poursuivants vous aient dépassé pour rebrousser chemin vers la plage. Le temps que les Gloks se rendent compte qu'ils ont été bernés, vous êtes à plus de un kilomètre de là, remontant la longue plage vers le nord. Rendez-vous au [157](#).

312

Encore sous le choc, vous examinez le corps inerte de la petite créature, utilisant la pointe de votre arme pour soulever les replis flasques de sa chair grisâtre. Elle est armée d'une double rangée de crochets de serpent, d'où suintent encore quelques gouttes d'un épais liquide jaunâtre, venin mortel capable de terrasser sa victime en quelques secondes. Il ne fait aucun doute que celui qui a introduit ce Splaakh dans votre cabine voulait vous assassiner. Après avoir repoussé avec dégoût les restes de la créature sous votre couchette, vous vous relevez en soupirant lorsque retentit l'écho intermittent d'un sifflet venant des ponts supérieurs : c'est le signal. Helgedad est en vue ! Le cœur battant à tout rompre à la pensée de contempler pour la première fois la plus infâme des places fortes des Seigneurs des Ténèbres, vous vous hâtez de quitter votre cabine pour le pont supérieur. Rendez-vous au [326](#).

313

Votre flèche frappe l'oreille du monstre, mais elle ricoche sur une épaisse rangée d'écaillés et va se perdre dans les flots sans lui avoir causé le moindre mal. Poussant un juron de dépit, vous

dégainez tandis que le Xargath avance, prêt à vous engloutir dans sa gueule béante. Rendez-vous au [344](#).

314

Ce sergent des Chevaliers de la Mort est un individu dont la cruauté n'a d'égale que la cupidité. Il est habitué à une obéissance au doigt et à l'œil, et votre mutisme le rend soupçonneux. Il s'avance, arrogant, et répète son ordre, la main négligemment posée sur le manche d'un fouet garni de barbelures qu'il porte à la hanche. Il est trop tard pour fuir, mais la crainte aiguise vos instincts de survie. Plongeant votre regard dans ses yeux cruels, vous sentez que tout n'est pas perdu : il peut vous laisser passer si vous lui offrez un gros pot-de-vin. Si vous possédez des Kikas, rendez-vous au [202](#). Si vous possédez des Pièces d'Or, rendez-vous au [126](#). Si vous possédez une Médaille, et désirez l'utiliser pour tenter de l'acheter, rendez-vous au [269](#).

315

Vos sens vous indiquent que quelque chose monte des profondeurs, une chose énorme, affamée et hostile. Si vous possédez un arc et désirez mettre en joue l'ouverture de la crevasse, rendez-vous au [103](#). Si vous voulez dégainer pour vous préparer à vous défendre, rendez-vous au [226](#). Si vous préférez décamper tant qu'il en est encore temps, rendez-vous au [206](#).

316

La galerie donne accès à un escalier qui grimpe jusqu'à la surface. Escaladant ses marches, vous débouchez au centre d'une place carrée flanquée de quatre tours. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, et avez le rang de Maître Transcendant, rendez-vous au [124](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [283](#).

317

Fouillant les corps des Drakkarims, vous trouvez un certain nombre d'objets susceptibles de vous être utiles par la suite :

Trois épées (Armes)

Deux haches (Armes)

Deux poignards (Armes)

Un arc (Armes)

Quatre flèches (Armes)

Une corde (à ranger dans votre Sac à Dos)

Un sac d'herbes (à ranger dans votre Sac à Dos),

En fouillant le cadavre de l'officier, vous découvrez qu'il porte un gilet de mailles sous sa veste de cuir. Ses anneaux sont forgés dans un métal noir aux reflets bleutés dégageant une puissante aura magique. Si vous voulez emporter ce gilet, rendez-vous au [63](#). Si vous vous en abstenez, rendez-vous au [188](#).

318

Lorsqu'il reçoit le coup fatal, Kraagenskûl laisse échapper un hurlement qui ébranle les fondations de son palais, un hurlement atroce qui trahit son désespoir et sa damnation éternelle. Puis il s'effondre comme un pantin désarticulé, mais avant d'avoir touché le sol, son corps se dissout sous vos yeux, ne laissant à vos pieds qu'une robe grise en lambeaux et une grande épée noire luisant d'un éclat vacillant. Sans perdre un instant, vous sortez de la chambre par l'escalier qui donne accès au toit. A votre arrivée, le Zlan Impérial, monture ailée personnelle de Kraagenskûl, hume l'air avec inquiétude et se dandine nerveusement sur son perchoir. Sentant en vous un ennemi, la créature semble bien décidée à ne pas se laisser dompter. Il vous

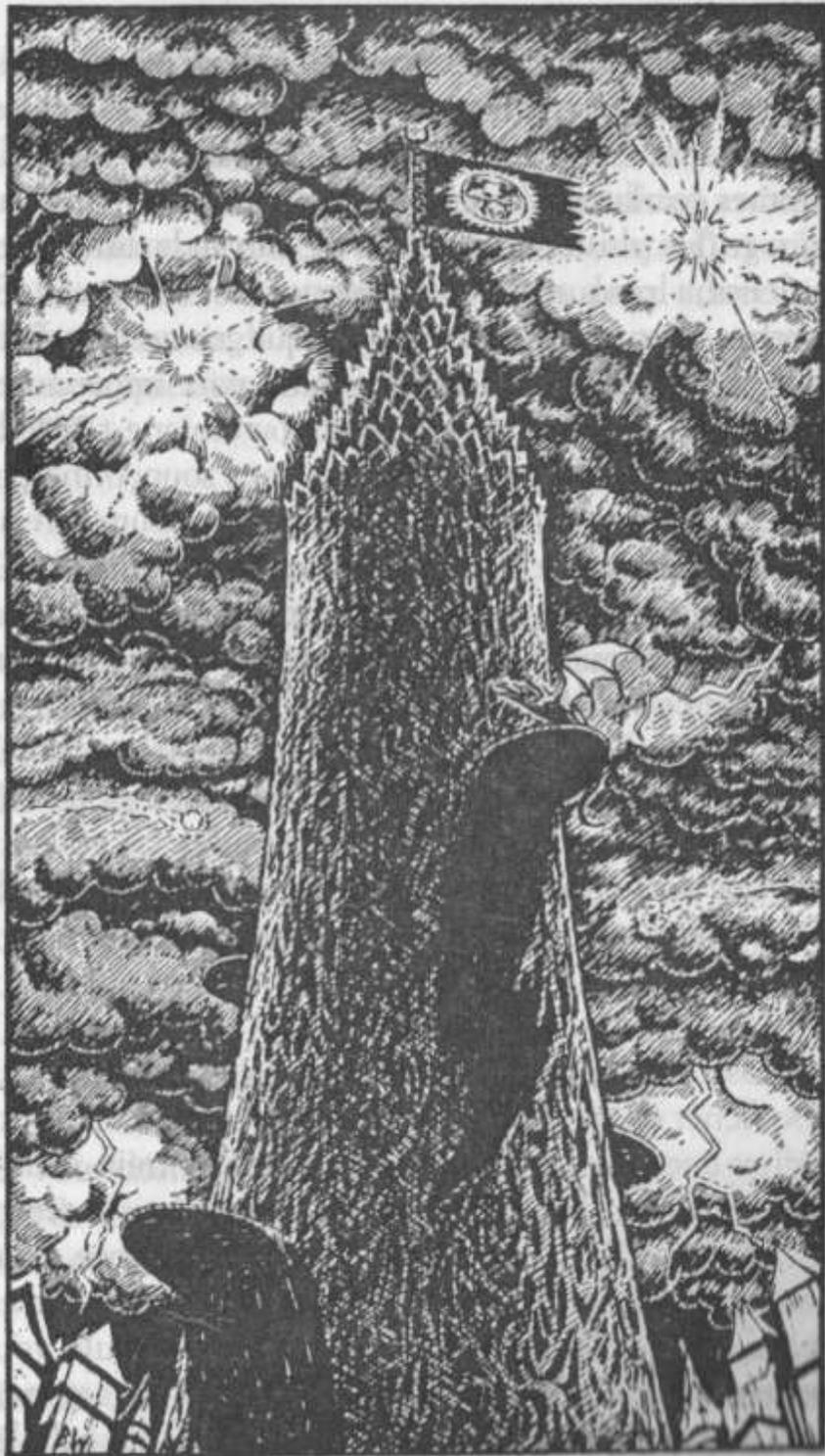
faut plus d'une heure pour obtenir sa soumission, monter en selle sans qu'elle vous attrape ni vous déchire à coups de grandes serres crochues. D'une impulsion sur les rênes, vous faites décoller la bête, pressé de quitter ce port maléfique. Mais à peine avez-vous quitté le toit qu'un escadron de Kraans se déploie dans le ciel nocturne. Ils sont venus à tire-d'aile de Kaag, forteresse des Ténèbres située dans le sud, aussitôt que Gnaag les a alertés de votre présence à Argazad. Vous combattez avec une vaillance farouche, mais votre Zlan se montre trop rétif et vos assaillants trop nombreux pour vous laisser une chance de l'emporter. Les Kraans parviennent à vous désarçonner, et, au terme d'une chute vertigineuse, vous allez vous écraser sur les pavés pointus du port d'Argazad.

319

Vous sauvez de justesse votre tête grâce à vos réflexes. Fendant l'air à l'endroit exact où se trouvait votre cou une fraction de seconde auparavant, la lame meurtrière vous rase le crâne avant de heurter dans une gerbe d'étincelles le tube du canon et d'achever sa course dans les flots, suivie de près par son propriétaire. D'instinct, vous empoignez la culasse et vous la braquez sur la meute des Drakkarims. Un rictus déforme leurs faces de soudards lorsqu'ils se retrouvent nez à nez avec la gueule de leur propre engin de mort. « Mort aux Maîtres des Ténèbres ! » rugissez-vous sauvagement en enfonçant la lance à feu dans la lumière Rendez-vous au [285](#).

320

Vous traversez l'armurerie avec précaution au milieu d'une effroyable panoplie d'engins destinés à être transportés sur le front pour hâter la victoire de Gnaag sur le Magnamund. Au fond de la salle, un corridor vous fait passer devant l'entrée d'une casemate dans laquelle des sorciers Nazaranims sont occupés à tester de nouvelles armes psychiques sur un groupe d'esclaves à peau grise, des Grolths des marais de Tadatizaga, frustrés créatures dépourvues d'intelligence. Leurs hurlements pitoyables



320 Deux boules de feu explosent dans le ciel noir d'Helgedad, illuminant la sinistre silhouette de la Tour des Damnés.

vous glacent le sang et vous emplissent de rage, mais vous vous retenez d'intervenir de crainte de mettre en péril votre mission. Poursuivant votre route, vous grimpez un escalier qui débouche au pied d'une tour massive, aussi noire que la mort elle-même. A cet instant, deux boules de feu déchirent les lourds nuages noirs qui roulent dans le ciel d'Helgedad, et, à la lueur de leur explosion, vous apercevez une gigantesque bannière métallique flottant en haut de la flèche de cristal de la tour. Elle est décorée de l'emblème du Seigneur des Ténèbres Gnaag, et vous comprenez que vous avez trouvé ce que vous cherchiez : la Tour des Damnés ! Comme votre regard redescend le long de l'édifice, vous remarquez une plate-forme ovale en saillie, sur laquelle est perché un Zlan Impérial semblable à celui qui vous a amené à Aaknar. Lui aussi porte les armes de Gnaag, profondément imprimées au fer rouge sur le cuir de sa peau écailleuse. Sa présence laissant supposer que son maître se trouve dans sa résidence, vous traversez d'un pas décidé l'esplanade qui vous sépare de l'entrée, le cœur battant à la pensée de la confrontation qui vous attend. Comme vous gravissez le perron, la porte pivote sur des gonds invisibles, révélant la silhouette d'un garde sur un fond de flammes écarlates. Vous remarquez qu'il tient dans une main griffue plusieurs baguettes de cristal de différentes couleurs ; lorsque vous atteignez le sommet des marches, il en brandit une de couleur grise et la pointe sur votre visage en ordonnant d'une voix impérieuse : « Ton nom, serviteur de Ghanesh, ou éloigne-toi de la Tour des Damnés ! » Ce garde ne vous soupçonne pas d'être un imposteur, il se contente de vous soumettre au contrôle de routine que doivent subir les visiteurs. Le fait d'être parvenu aussi loin à l'intérieur du Secteur Impérial implique que vous avez déjà franchi plusieurs postes de contrôle sévères, aussi ne vous considère-t-il pas comme une menace. Pour qu'il vous laisse passer, vous devez simplement lui donner le nom du Liganim sous la robe duquel vous vous dissimulez. Si vous lui dites que votre nom est Cagath, rendez-vous au [138](#). Si vous préférez répondre Morgath, rendez-vous au [19](#).

321

Bondissant comme un chat, vous esquivez la flèche, qui va se ficher en vibrant dans le pont. Poussant un juron, l'archer encoche rageusement un nouveau trait, mais il doit retenir son bras : deux de ses camarades s'interposent. Armés, l'un d'une hache, l'autre d'une épée, ils se ruent sur vous en beuglant, avides de vous tailler en pièces. Un rapide coup d'œil par-dessus l'épaule vous apprend que Davan tient solidement vos arrières, repoussant les Drakkarims qui tentent d'escalader l'échelle de dunette, et vous laisse ainsi libre de déployer tout votre art de guerrier Kaï contre ces deux lourdauds. D'un entrechat, vous esquivez une botte furieuse, puis plongez vers le sol pour éviter un moulinet avant de contre-attaquer avec la rapidité foudroyante d'un cobra. Dans un hurlement déchirant, vos deux adversaires s'effondrent sur le pont, avec dans leurs yeux cruels la même expression d'incrudéité stupéfaite. Rendez-vous au [209](#).

322

Sur la rampe, les créatures esclaves que les Gloks surveillaient ne manifestent aucune réaction à la mort de leurs gardiens. Elles poursuivent mécaniquement leur tâche, comme si elles étaient incapables de toute autre fonction. Haussant les épaules, vous fouillez les cadavres des Gloks et récoltez les objets suivants :

Trois épées Un poignard Une pipe

Quarante Kikas (équivalant à 4 Pièces d'Or) Un fouet (à ranger dans votre Sac à Dos).

Si vous désirez garder certains de ces objets, n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [297](#).

323

Tandis que vous contemplez ces ruines, un sentiment de malaise s'empare de vous ; au même instant, votre peau se hérissé sous l'effet d'une décharge d'énergie qui emplît votre cerveau d'images troublantes. Ce sont les réminiscences psychiques des événements qui se sont déroulés en ces lieux il y a deux mille ans, que vos facultés mentales viennent de capter. Cette terre était occupée jadis par une colonie de créatures nommées les Neboras, race sensible d'hommes ailés qui se développa et prospéra au cours de l'Age d'Or des Shiantis. La cité de Deboran, cœur de leur grande civilisation, se dressait ici même, au milieu de ce qui était alors une riche et fertile plaine côtière. La fin de l'Age des Shiantis annonça l'apparition des Seigneurs des Ténèbres dans le Magnamund septentrional, et le commencement de la terrible Guerre de la Profanation, au cours de laquelle les Neboras et de nombreuses autres races furent exterminés. Cette tour est tout de ce qui reste de la prodigieuse cité de Neboran où, en l'an **3250**, après la création de la Pierre de Lune, la race entière des Neboras fut prise au piège et massacrée par les Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad. Rendez-vous au **191**.

324

Tirant d'un geste vif une flèche de votre carquois, vous l'encochez et bandez votre arc. Mais l'éclat de l'explosion des boules de feu s'est depuis longtemps évanoui, et vous éprouvez quelque difficulté à ajuster votre cible dans la pénombre. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez au nombre que vous tirez tous les points supplémentaires dont vous pouvez bénéficier. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, et avez le rang de Maître Transcendant, ajoutez encore 3 au total. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au **25**. S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au **193**. Si le résultat est 10, rendez-vous au **287**.

325

Profitant de la brise qui souffle vers le large, le Capitaine Borse fait appareiller sans délai. A peine sorti du port, il donne l'ordre à son équipage de hisser jusqu'au dernier pouce de toile sur les mâts de *L'Intrépide* afin de courir à pleine vitesse droit sur la ligne de navires qui bloquent les côtes. Avec un peu de chance, il espère passer entre les mailles du filet avant qu'ils n'aient le temps de resserrer leur formation. C'est un plan hardi, mais le capitaine et son équipage ont réussi à forcer le blocus plus d'une douzaine de fois au cours de l'année dernière, et ils sont certains d'y parvenir à nouveau cette nuit. Guidé par les étoiles et le reflet du clair de lune sur le rivage, *L'Intrépide* traverse rapidement les eaux du Golfe de Toran. Comme vous approchez de la pleine mer, vous vous mettez en quête du Capitaine Borse afin de lui proposer vos talents de vigie. Vous le trouvez posté sur le gaillard d'avant en compagnie d'un groupe de marins Kirlundiens dont les yeux acérés scrutent le large. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, et avez le rang de Maître Transcendant, rendez-vous au [47](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [256](#).

326

Le souffle court, vous collez votre visage contre **un** hublot, et posez votre regard sur Helgedad, la cité Noire. La plus puissante de toutes les cités-fortresses des Royaumes des Ténèbres, noyau central du terrible cancer qui menace le Magnamund, se dresse sur une île de granit au centre d'un gigantesque lac de lave ardente. Entourée d'une puissante muraille d'acier noir, elle est hérissée de mille tours et tourelles qui abritent les maîtres et les serviteurs des Ténèbres. Au-dessus de la cité plane un couvercle bouillonnant d'épaisses fumées noires qui la maintient dans une perpétuelle obscurité. Nourri par les exhalaisons sulfureuses des cratères du Naogizaga, ce nuage est alimenté par les vapeurs fétides que recrachent les laboratoires des sorciers Nadziranim, les forges d'armes, et la fournaise du lac de lave. Par intermittence, l'obscurité est illuminée par des boules de feu qui

semblent naître dans les replis de ses vapeurs délétères, fusant comme des météores avant d'exploser au-dessus de la cité. Un vertigineux pont d'acier noir enjambe le lac de lave, reliant les portes d'Helgedad au désert. Lorsque, dans un lent grincement, le Lajakeka s'engage avec précaution sur son étroite travée, votre regard plonge dans le Nengud-kor-Adez, le Lac de Sang, et votre courage fléchit à la vue du spectacle qui s'offre à vos yeux. Rendez-vous au [150](#).

327

Le courant vous pousse vers une falaise grise illuminée par le rougeoiement des épaves en flammes. Des bandes d'oiseaux noirs tournoient dans le ciel. Ils plongent sur les cadavres avant d'aller déposer les charognes dans leurs nids perchés à flanc de falaise. Deux de ces créatures piquent sur vous, vous croyant déjà mort, avides de vous dépecer de leurs becs tranchants. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, et avez le rang de Maître Primat, rendez-vous au [207](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline ou si vous n'avez pas le rang requis, vous pouvez utiliser un arc pour vous défendre (rendez-vous au [49](#)), ou tenter de pourfendre ces volatiles à l'aide d'une arme de poing (rendez-vous au [337](#)).

328

Une ruelle caillouteuse débouche sur une vaste place flanquée d'entrepôts sur ses côtés nord, sud et ouest, mais dominée à l'est par un bâtiment plus petit et plus haut. Ses murs de granit sont pavoisés d'étendards ornés d'un vaisseau d'argent et d'une épée ardente, et sur son toit plat est perchée une créature ailée à la peau écailleuse, un Zlan Impérial. Partagé entre l'horreur et la fascination, vous regardez la bête dévorer une pile de carcasses de chevaux entassées devant son perchoir. Puis, une idée audacieuse germe dans votre esprit. Si vous pouviez atteindre le toit du bâtiment et dérober le Zlan, vous pourriez rejoindre Aaknar par la voie des airs, alors qu'il vous faudrait des jours pour parcourir la même distance par la mer ou sur terre. Après

avoir fait le tour de l'édifice pour jauger ses défenses, vous attachez votre monture près de l'entrée et vous vous approchez de la seule porte qui ne semble pas gardée. Elle est verrouillée, mais sa serrure grossière ne résiste pas longtemps à votre pouvoir Kaï de télékinésie. Après un bref instant de concentration, le verrou laisse entendre un déclic et la porte s'ouvre. Silencieux comme une ombre, vous pénétrez dans le bâtiment sans être vu. Rendez-vous au [140](#).

329

Puisant dans vos réserves de pouvoir psychique, vous érigez un bouclier mental sur lequel se brise le faisceau d'énergie qui assaille votre esprit. Au même instant, Taktaal laisse échapper un cri de rage mêlé de stupeur, car il comprend que vous n'êtes pas ce que vous sembliez être, et la révélation de votre véritable identité l'ébranlé jusque dans les tréfonds de son être ! Rendez-vous au [176](#).

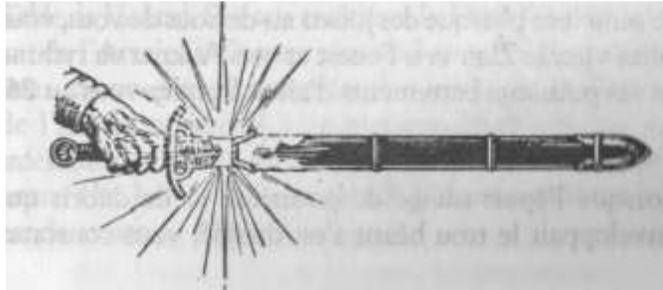
330

Pendant les deux jours et les deux nuits suivants, *L'Intrépide* reste prisonnier du brouillard que n'agite pas le moindre souffle de vent. Sans prendre un instant de repos, Davan et ses hommes s'activent à remettre le navire en état de naviguer, et lorsqu'au matin du troisième jour, une faible brise se lève avec l'aurore, le grand mât se dresse à nouveau et porte assez de toile pour vous pousser en avant. La brèche du bordé n'ayant pu être colmatée du fait de la menace de tempête, il a été décidé de longer la côte. Si un grain s'annonce, vous aurez la possibilité de vous réfugier dans une crique abritée à l'est du Cap Vashna. Cependant, naviguer ainsi le long de cette côte accidentée présente un risque qui pourrait s'avérer aussi redoutable que le pire des ouragans, car les cuirassés des Ténèbres, peu stables en haute mer, suivent cette même route lorsqu'ils quittent ou regagnent leur base d'Argazad ; les plages et les falaises sont en outre truffées de tours de guet et de campements Gloks. Aux premières heures de l'après-midi, le brouillard se dissipe sous l'action de la brise et,

ses voiles de fortune tendues comme des tambours, *L'Intrépide* fend les vagues avec une ardeur retrouvée. Soulevant des gerbes d'écume, sa vaillante étrave avale mille après mille jusqu'au moment où, une heure ou deux avant le coucher du soleil, la vigie hurle : « Terre droit devant ! » L'équipage est réconforté par cette nouvelle ; soulagement de courte durée, car la vigie lance bientôt un nouveau cri d'alarme cette fois : « Ennemi sur tribord avant ! » Rendez-vous au [100](#).

331

Privé de la protection de l'amulette, vous ne résistez pas longtemps aux températures infernales et à l'atmosphère empoisonnée d'Helgedad. Votre peau se couvre de cloques et vos poumons s'asphyxient ; vous vous cramponnez à la vie, mais ce combat est perdu d'avance. C'est ici, sous les rues sombres d'Helgedad, que votre vie et votre mission trouvent leur fin.



332

Vos réflexes vous permettent d'éviter la lourde vergue, mais pas la masse de toile enflammée qui l'accompagne dans sa chute. Vous êtes enveloppé des pieds à la tête dans un linceul de flammes et de fumée. Vous vous débattiez pour tenter de vous dégager de ce piège mortel, puis vous remarquez que vos vêtements ne brûlent pas et que les langues de feu qui vous lèchent les mains et le visage ne vous causent pas la moindre douleur. Retrouvant votre calme, vous vous extirpez sans hâte de la voile et émergez à l'air libre, indemne. Rendez-vous au [101](#).

333

Le reptile ailé s'efforce de vous empêcher de grimper sur son dos. Il vous accable de coups de bec rageurs et vous inflige plusieurs blessures avant que vous ne parveniez à le soumettre : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Mais une fois qu'il vous a accepté comme nouveau maître, le loup se change en agneau, obéissant à tous vos ordres avec docilité. Vous vous installez sur la confortable selle et, d'une légère traction sur les rênes, vous le faites décoller sans effort. Le toit du quartier général de Kraagenskûl s'évanouit dans le lointain tandis que la créature s'élève dans le ciel nocturne. Lorsque les cuirassés ne semblent plus que des jouets au-dessous de vous, vous faites virer le Zlan vers l'ouest et vers Aaknar au rythme de ses puissants battements d'ailes. Rendez-vous au [36](#).

334

Lorsque l'épais nuage de poussière et de débris qui enveloppait le trou béant s'est dissipé, vous constatez avec satisfaction que la majeure partie des guerriers ennemis ont été engloutis dans l'effondrement du pont. De l'autre côté du trou, Davan, avec une poignée d'hommes, défend farouchement la dunette contre un groupe de Drakkarims au moins deux fois supérieur en nombre. Vous comprenez le plan de l'ennemi ; s'ils parviennent à s'emparer de la barre, ils pourront diriger *L'Intrépide* sur la côte et l'échouer sur les hauts-fonds ! Grim pant rapidement dans le grément, vous traversez toute la longueur du navire en vous balançant au bout d'un cordage et sautez sur la dunette. Davan pousse un vibrant hurra lorsque, lâchant votre corde, vous tombez comme la foudre au milieu de l'ennemi. Dégainant votre arme, vous vous tracez un chemin en direction de vos compagnons encerclés, qui vous encouragent de la voix. « Pour le Sommerlund ! » hurlez-vous en frappant d'estoc et de taille, et ils reprennent en chœur votre cri de guerre. Soudain, la voix de Davan retentit par-dessus le fracas de la bataille, vous lançant un avertissement : « Au-dessus ! Gare à l'archer ! » Vous levez les yeux sur la face ricanante d'un Drakkarim embusqué dans la

mature. Il achève de bander son arc et pointe sa flèche droit sur votre visage. Crachant une malédiction, il lâche sa corde et son trait fuse vers vous. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au nombre que vous tirez. Si vous avez complété le Cercle de la Sagesse de l'Esprit, ajoutez 3 à ce nombre. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [122](#). S'il est compris entre 4 et 7, rendez-vous au [53](#). S'il est supérieur à 7, rendez-vous au [321](#).

335

Vacillant, le Glok laisse échapper un ultime grognement et s'effondre au milieu des caisses et des barricades. Curieux de découvrir ce qu'ils transportaient, vous repoussez son cadavre d'un coup de botte, ouvrez la plus grosse des caisses, et fourragez dans son contenu. Elle est remplie d'uniformes Gloks et Drakkarims assez nombreux pour vêtir une centaine de soldats. Les autres caisses contiennent une panoplie d'armes et d'équipements militaires ; les barricades renferment un vin dont l'odeur est trop infecte pour seulement songer à le goûter. C'est alors qu'une idée germe dans votre esprit, une idée qui pourrait vous permettre de traverser facilement les Royaumes des Ténèbres et augmenter les chances de succès de votre mission... Rendez-vous au [271](#).

336

Votre flèche atteint le cavalier Drakkarim mais se contente de lui érafler le cou. Néanmoins, surpris par la douleur, il laisse échapper un cri perçant et tire sur les rênes de sa monture. Effrayé, le cheval se cabre désarçonnant son cavalier. Lâchant votre arc, vous dégainez et bondissez sur le Drakkarim étendu au sol, décidé à l'achever avant qu'il ait pu se relever. Rendez-vous au [175](#).



337 Poussant des cris perçants, les deux rapaces piquent droit sur vous.

337

Votre premier coup fracasse le crâne du premier rapace, l'envoyant tournoyer en battant follement des ailes à la surface des flots. Le second charognard pousse

un cri perçant, mais au lieu de s'enfuir à tire-d'aile, il plane au-dessus de vous comme s'il attendait le bon moment pour frapper. Soudain, il pousse un croassement strident et fond sur vous comme une pierre, décidé à venger son congénère.

CHAROIGNARD

DES MERS HABILITÉ : 22 ENDURANCE : 10

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [14](#).

338

La créature sourit, s'incline, puis s'éloigne en clopinant le long de la coursive, laissant échapper un ricanement tandis qu'elle se dirige vers une échelle d'acier. Vous la regardez disparaître en haut des marches, puis fermez à clef la porte de votre cabine. Perclus de fatigue et affamé, vous devez vous sustenter de 1 Repas, sous peine de perdre 3 points d'ENDURANCE, avant de vous allonger pour dormir. Plusieurs heures plus tard, vous êtes réveillé en sursaut par un claquement sec dans le ronflement des machines du Lakajeka, et vous sentez aussitôt que la porte de votre cabine vient de se refermer. Vous bondissez de votre couchette et vous vous ruez sur la porte. Si vous maîtrisez la Discipline Magna-kaï du Contrôle Animal, et avez le rang de Maître Mentor, rendez-vous au [273](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [98](#).



339

Coincée entre la coque et la cale inférieure, votre cabine s'avère aussi exiguë que puante. En dépit du manque d'espace et de l'odeur de poisson crevé qui vous retourne l'estomac, vous parvenez à dormir quelques courtes heures avant d'être réveillé par une aube grisâtre filtrant à travers les fentes du hublot. Sur le pont, vous trouvez le capitaine seul sur le gaillard d'avant, scrutant l'horizon vide à travers sa lunette. Vous le rejoignez et profitez de l'occasion pour lui remettre l'enveloppe de Banedon. « Vous voilà lancé dans une aventure drôlement hardie et risquée, camarade ! » vous lance-t-il tandis que ses yeux gris dévorent le parchemin marqué du sceau de la Confrérie de l'Étoile de Cristal. « Nous vivons des temps troublés. J'ose à peine imaginer ce qui vous attend au bout de cette traversée, mais vous pouvez être sûr d'une chose : je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour vous amener à bon port ! » Sans perdre un instant, il lance une bordée d'ordres, faisant virer de bord l'intrépide, qui file bientôt sur son nouveau cap, nord-nord-ouest. Les hommes ne cachent pas leur surprise devant ce changement de cap inattendu, mais bien qu'ils connaissent les dangers qui vous attendent sur cette nouvelle route, aucun d'eux n'élève le moindre murmure. Rendez-vous au [241](#).

340

Bondissant en avant, vous assenez au lieutenant de Gnaag un coup assez puissant pour décapiter n'importe quelle créature. Mais, à l'instant où votre arme frappe le cou de Taktaal, elle se désintègre dans une violente gerbe d'étincelles. Éclatant d'un rire satanique, le Seigneur des Ténèbres referme ses mains griffues sur votre gorge et extirpe avec volupté jusqu'au dernier atome de vie de votre corps. C'est ici, au cœur de la Tour des Damnés, à quelques pas du but, que votre mission et votre vie trouvent, hélas, leur fin tragique !

341

D'un bond, vous tentez d'esquiver le moulinet de votre adversaire, mais vous trébuchez sur le cadavre du canonnier et la lame vous frappe en pleine poitrine. Une douleur atroce vous brûle, dévorant votre corps et paralysant vos membres. Elle s'accroît jusqu'au seuil de l'insupportable, puis s'évanouit comme l'étreinte glacée de la mort se referme sur vous.

342

Vous tournez les talons, mais vous trouvez votre retraite barrée par une créature trapue couverte d'une peau squameuse et dotée d'étranges yeux laiteux dépourvus de pupilles, qui roulent dans leurs orbites tandis qu'elle s'avance lentement, étreignant dans ses mains griffues le manche d'une hache d'acier noir.

XAGHASH HABILITÉ: 32 ENDURANCE: 42

Si vous possédez Helshezag, l'épée noire du Seigneur des Ténèbres Kraagenskûl, ajoutez les points supplémentaires dont elle vous fait bénéficier à votre total d'HABILITÉ. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [208](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [106](#).



342 Étreignant dans ses mains griffues le manche d'une énorme hache d'acier noir, un monstre trapu s'avance lentement vers vous.

343

Mortellement touché, l'Ictakko s'élève vers la voûte en tournoyant comme une baudruche percée. Il achève sa course en s'empalant sur un épi de stalactites qui se détachent sous l'impact. Durant un fugitif instant, vous pouvez distinguer ses formes de cauchemar, sa tête cornue en forme de poire et ses longues antennes à pointes bulbeuses, son vaste abdomen arachnéen et ses fines ailes transparentes, puis ils disparaît à jamais dans les noires profondeurs. Rendez-vous au [87](#).

344

Au dernier instant, vous plongez sur le côté, échappant de justesse aux terribles mâchoires du monstre. Tordant son long cou, il balaie de coups de crocs le pont encombré de débris pour vous attraper, et plonge à nouveau la tête en avant lorsque vous essayez de lui échapper par l'échelle de dunette. Vous vous en tirez cette fois en bondissant dans le gréement, et, tandis que vous vous hissez dans la mâture, la gueule hideuse du Xargath pulvérise l'échelle et s'enfonce jusqu'aux oreilles dans le gaillard d'arrière. Il tente de dégager sa tête de l'amas de planches et de poutres brisées, mais elle reste prisonnière. Vous tenez peut-être là la dernière occasion d'occire cette terreur avant qu'elle vous engloutisse avec tout le navire. Si vous décidez d'attaquer le monstre avant qu'il n'ait le temps de dégager sa tête, rendez-vous au [35](#). Si vous préférez vous réfugier dans le nid-de-pie, rendez-vous au [277](#).

345

Vous éprouvez quelque difficulté à extraire le tube de son logement, mais vous y parvenez à l'aide d'une lamelle que vous découvrez traînant à vos pieds. Vous inversez sa position et reconnectez soigneusement ses câbles de cuir, mais à l'instant où vous rétablissez le dernier contact, un éclair jaillit du tableau de commande et vous engloutit dans un déluge de flammes et de débris. Votre sabotage a provoqué une explosion qui a

entièrement détruit le mastodonte cuirassé et la moitié du port d'Argazad, mais vous a aussi coûté la vie et scellé à jamais le destin du Magnamund.

346

Une porte d'acier incurvée glisse derrière vous et se referme avec un claquement sec, obturant l'entrée de la tour. Puis une mince colonne de lumière jaune éclaire votre visage, et une voix emplie de morgue déchire le silence. « Qu'est-ce qui t'amène ici, Drakkarim » tonne un personnage invisible dont les mots emplissent la salle d'un écho tonitruant. Il s'exprime dans une curieuse variante du langage Glok qui vous semble familière. C'est un dialecte usuel dans le Magador, territoire frontalier des Royaumes des Ténèbres, actuellement occupé par leurs armées. « Je cherche le Maître des Esclaves, répondez-vous d'une voix forte. J'arrive d'Argazad pour lui annoncer que le Sommerlund est en flammes ! » « Voilà, en vérité, une excellente nouvelle ! » répond votre interlocuteur invisible d'une voix radoucie. La porte d'acier s'ouvre et votre escorte Glok est congédiée. Aussitôt qu'elle s'est refermée, la lumière envahit la salle, vous révélant l'homme avec qui vous venez de parler. Rendez-vous au [81](#).

347

Rejetant votre arc sur votre épaule, vous parvenez à dégainer juste à temps. Vos assaillants vous encerclent dans un concert de hurlements et se jettent sur vous.

COMMANDOS DE MARINE

DRAKKARIMS HABILITÉ: 29 ENDURANCE: 40

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [28](#).

348

A la hauteur de votre cachette, le Liganim s'immobilise. Votre chevelure se hérissé tandis qu'une vague d'énergie psychique s'insinue dans votre esprit. Tournant la tête dans votre direction, la créature diabolique braque sur vous son regard cruel, sondant vos pensées, et découvre bientôt ce qu'elle cherchait : vous êtes un imposteur ! Elle tire un poignard de sa ceinture et se rue sur vous.

LIGANIM HABILETÉ: 25 ENDURANCE: 26

A moins de maîtriser la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, vous êtes contraint de retrancher 1 point de votre total d'ENDURANCE au début de chaque Assaut en raison des attaques psychiques de votre adversaire. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [246](#).

349

La rapidité meurtrière avec laquelle vous vous débarrassez des gardes Gloks vous permet de décamper à temps des abords du poste de garde et de disparaître derrière les rochers qui bordent la piste. Le tintement de la cloche d'alarme se répercute entre les murailles, et il vous faut courir plus d'une heure pour que son écho cesse enfin de vous vriller les tympans. Rendez-vous au [137](#).

350

Seul un cercle d'acier roussi marque l'emplacement où le Seigneur des Ténèbres Gnaag de Mozgôar a finalement rencontré son fatal destin. Les yeux fixés sur cette misérable arche de métal calciné, vous sentez une euphorie prodigieuse vous envahir à mesure que votre esprit admet l'impensable réalité : vous avez défait votre ennemi suprême ! Mais, avant de laisser libre cours à votre allégresse, il vous faut achever votre mission. Vous sortez le Cristal Explosif de votre Sac à Dos et l'approchez du Transfuseur. Vous l'installez soigneusement en position, tout près d'une

canalisation reliée au Lac de Sang, d'où l'engin infernal tire sa puissance. Aussitôt le cristal amorcé, vous décampez par le passage par lequel Gnaag est entré. Guidé par votre instinct, vous traversez sans hésitation les sombres corridors et les vertigineux escaliers de la tour jusqu'à la plate-forme où attend la créature qui doit vous permettre de vous enfuir de la Cité Noire : le Zlan Impérial de Gnaag. Vous êtes à plus de mille mètres au-dessus de la sombre métropole, forçant le Zlan à voler contre son gré vers l'est, en direction d'Aaknar, lorsque le cristal explose. Il provoque une réaction en chaîne qui réduit Helgedad en magma ardent de granit broyé et d'acier tordu, et, par la destruction du Transfuseur, provoque la fin rapide des Seigneurs des Ténèbres éparpillés à travers tout le Magnamund et de leurs armées.

Fidèle à votre serment, vous avez finalement accompli votre destinée en parvenant à venger vos maîtres et frères Kaiï, et en libérant votre patrie des forces du mal qui la menaçaient depuis des milliers d'années. Vous revenez au Sommerlund en héros conquérant, et, en tant que Grand Maître Magnakaïï, vous vous consacrez désormais à rétablir dans la paix la gloire ancienne de votre ordre sacré. Les récits de votre lutte contre les Seigneurs des Ténèbres entreront dans la légende, inspirant les futures générations de guerriers Kaiï pour que vive à jamais votre idéal de sagesse, de maîtrise et de courage.

Cependant, la prodigieuse saga de votre vie ne s'achève pas ici. Dans des temps futurs viendront les chroniques des aventures que vous entreprendrez au cours de votre règne de Grand Maître du Kaiï. Mais avant que le temps soit venu de les conter, que la déesse Ishir et le dieu Kaiï veillent sur vous, Grand Maître Loup Solitaire, héros et sauveur du Sommerlund !

TABLE DE HASARD

49

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

5
2

16

Table des coups portés

Quotient d'attaque

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

E = Ennemi - LS = Loup Solitaire

T = Tué sur le coup