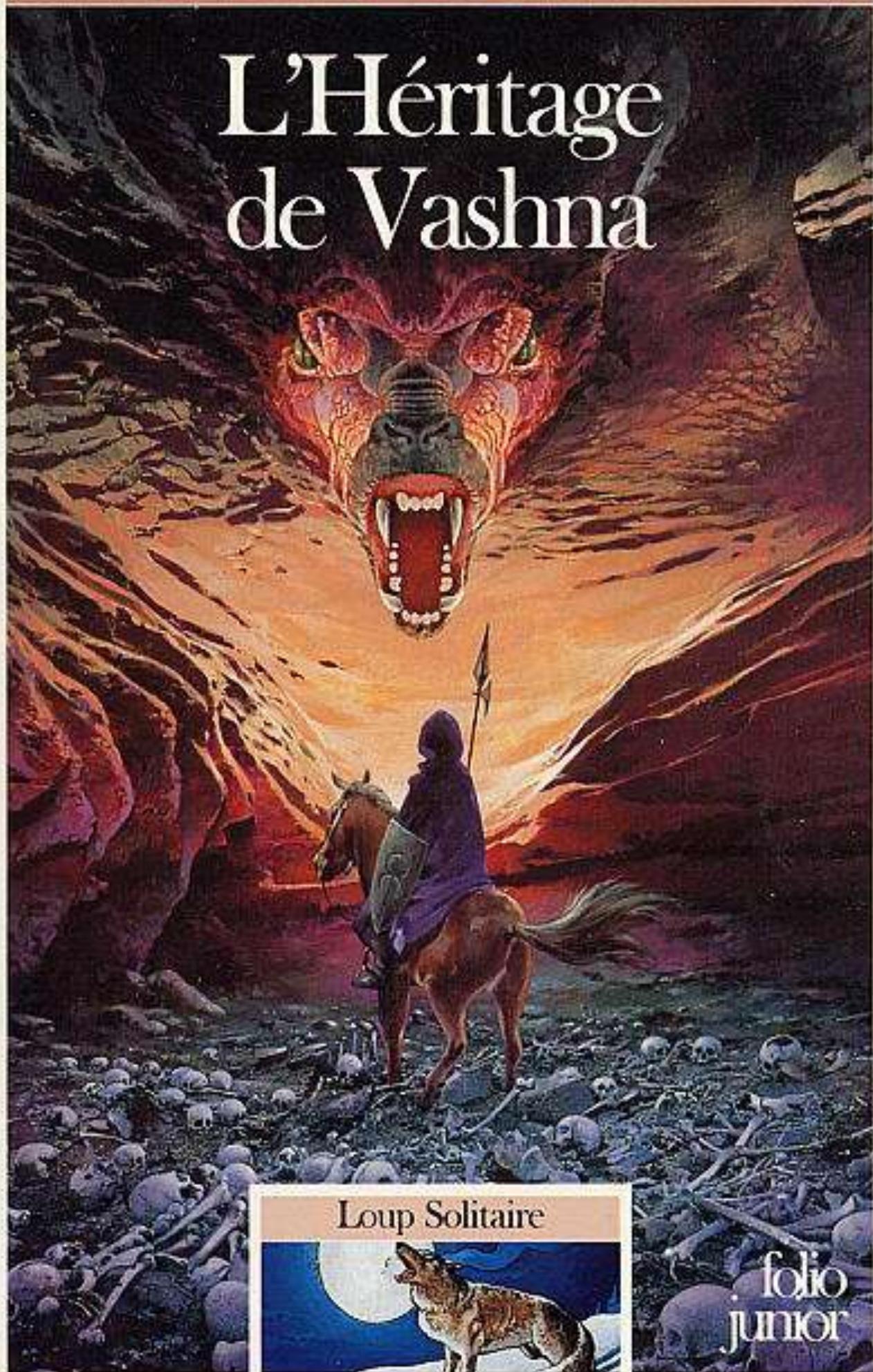


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Joe Dever

L'Héritage de Vashna



Loup Solitaire



folio
junior

Titre original : *The Legacy of Vashna*

©Joe Dever, 1991, pour le texte. © Brian Williams, 1991, pour les illustrations. ©
Éditions Gallimard, 1992, pour la traduction française.

Joe Dever

L'Héritage de Vashna

Illustrations de Brian Williams

Traduit de l'anglais par Nicolas Grenier

**UN LIVRE
DONT VOUS ÊTES
LE HÉROS**

GALLIMARD JEUNESSE



OBJETS SPÉCIAUX

DESCRIPTION	EFFETS

LISTE DES ARMES

ARMES (2 armes maximum)

1

2

SCIENCE DES ARMES

POIGNARD

LANCE

MASSE
D'ARMES

SABRE

MARTEAU
D'ARMES

ARC

HACHE

ÉPÉE

BATON

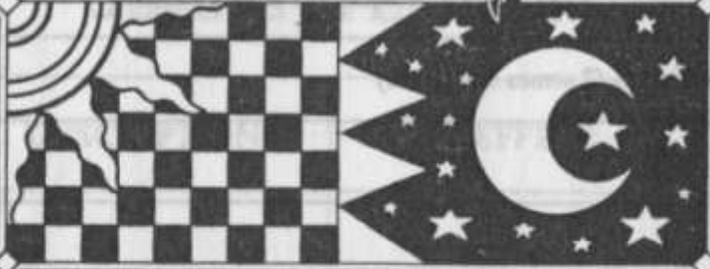
GLAIVE

CARQUOIS ET FLÈCHES

Carquois

Nombre de flèches transportées

OUI/NON



e parchemin a
été décerné à



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.

Pendant six ans, depuis la défaite des Seigneurs des Ténèbres, vous avez développé vos aptitudes au combat (HABILETÉ) et votre forme physique (ENDURANCE). Avant de commencer cette troisième aventure en tant que Grand Maître Kaiï, il vous faut évaluer les résultats pratiques de votre entraînement. Prenez un crayon et, les yeux fermés, posez la mine sur la *Table de Hasard* qui figure à la fin de l'ouvrage. 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 habileté au combat. Ajoutez 25 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case HABILETÉ de votre *Feuille d'Aventure*. (Si par exemple votre crayon indique le chiffre 6 sur la *Table de Hasard*, vos points d'HABILETÉ seront de 31.) Lorsque vous aurez à combattre, il faudra mesurer votre HABILETÉ à celle de votre adversaire. Il est donc souhaitable que votre total d'HABILETÉ soit le plus élevé possible. Le second chiffre que vous désignerez sur la *Table de Hasard* représentera votre capacité d'ENDURANCE.

Ajoutez 30 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 7 sur la *Table de Hasard*, le total de vos points d'ENDURANCE sera de 37.)

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 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 quinze aventures antérieures 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. Ces totaux peuvent comprendre les points supplémentaires de Science des Armes, de Science Médicale et de Foudroiement Psychique que vous avez pu obtenir en achevant le premier cycle des aventures du Loup Solitaire (volumes 1 à 5) ou le deuxième (volumes 6 à 12). Vous ne pourrez bénéficier de ces points supplémentaires que si vous avez effectivement accompli ces précédentes aventures. Vous pourrez aussi emporter dans cette nouvelle aventure les armes et 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*. (Vous n'avez toujours pas droit à plus de deux armes mais vous pouvez maintenant emporter dix objets dans votre Sac à Dos.)

Cependant, parmi tous les Objets Spéciaux provenant des deux premiers cycles des aventures du Loup Solitaire (volumes 1 à 5 et 6 à 12), vous ne pourrez emporter dans le troisième cycle (volume 13 et suivants) que ceux qui sont compris dans la liste ci-dessous :

Pendentif de l'Étoile de Cristal

Masse incrustée de Bijoux

Glaive de Sommer

Arc d'Argent de Duadon

Heaume d'Argent

Helshezag

Poignard de Vashna

Cotte de Mailles de Kagonite

Les Disciplines Magnakaï

Au cours de votre ascension vers le rang de Grand Maître Kaï, vous êtes parvenu à maîtriser les dix Disciplines Magnakaï. Ces dix Disciplines vous ont procuré un formidable arsenal d'aptitudes naturelles qui vous ont permis d'avoir raison des agents et des champions de Naar, le Roi des Ténèbres. Voici un bref récapitulatif de ces aptitudes.

Science des Armes

Maîtrise de tout type de combat rapproché ou à l'arme de jet. La maîtrise du combat à mains nues évite toute diminution du total d'HABILETÉ en cas de combat sans arme.

Contrôle Animal

Communication avec la plupart des animaux, et contrôle partiel des créatures hostiles. Possibilité de se servir d'animaux sauvages comme guides et aptitude à neutraliser les sens du goût et du toucher de créatures peu sensibles.

Science Médicale

Restauration (pour soi-même ou pour quelqu'un d'autre) des points d'ENDURANCE perdus au combat jusqu'à retrouver le total de départ. Neutralisation de poisons, venins et gaz toxiques. Guérison des blessures les plus sérieuses.

Invisibilité

Dissimule en même temps la chaleur et l'odeur du corps, et étouffe les sons. Permet aussi de modifier partiellement l'apparence du corps.

Arc de la Chasse

Donne la possibilité de se nourrir dans la nature, augmente l'agilité, rend le regard plus perçant et l'odorat plus fin, permet la vision de nuit.

Exploration

Lecture des langues inconnues, décryptage des symboles, repérage des empreintes et des pistes.

Foudroiement Psychique

Attaque grâce à la puissance de l'esprit, introduction dans les objets de vibrations qui les disloquent. Permet de jeter la confusion dans les rangs ennemis.

Écran Psychique

Protège contre l'hypnose, les illusions surnaturelles, les charmes, la télépathie hostile et les esprits malins. Capacité à faire dévier et renvoyer l'énergie psychique hostile.

Nexus

Déplacement de petits objets par la force de l'esprit, aptitude à supporter les températures extrêmes, extinction des feux par la seule force de la volonté, immunité partielle aux flammes, aux gaz toxiques, aux liquides corrosifs.

Intuition

Sens du danger imminent, détection d'ennemis invisibles ou cachés, détection des phénomènes et des créatures magiques. Dans certains cas, pouvoir de quitter son corps et de voyager par l'esprit.

Les grandes disciplines Kai

En cherchant à atteindre l'ultime perfection de vos pouvoirs Magnakai, vous vous engagez dans un domaine de la sagesse et du savoir où nul autre, avant vous, n'avait encore jamais pénétré. Pour parvenir au rang de Grand Maître Suprême, il vous faudra acquérir la maîtrise des douze Grandes Disciplines énoncées ci-après. C'est un lourd défi à relever, car vous vous aventurez désormais dans l'inconnu, repoussant toujours plus loin les limites des capacités humaines, et travaillant sans relâche pour servir la cause du Bien. Puissent le dieu Kai et la déesse Ishir vous aider dans votre noble quête ! Durant les années qui ont suivi la cuisante défaite des Seigneurs des Ténèbres, un entraînement intensif vous a permis d'arriver au rang de Grand

Maître Primat. Cela signifie qu'en plus des Disciplines Magnakai élémentaires qui vous sont définitivement acquises, vous maîtrisez quatre des Grandes Disciplines décrites ci-dessous. A vous de les choisir judicieusement, car chacune d'elles peut vous être utile à un moment donné de votre mission. Dans certaines circonstances, une habile mise en pratique de l'une de ces techniques peut vous sauver la vie. Lorsque vous aurez choisi vos quatre Grandes Disciplines, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*.

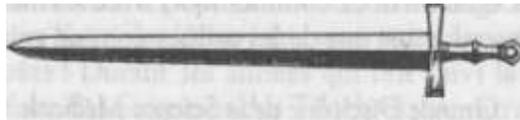
Grande Discipline de la Science des Armes Cette Grande Discipline confère à un Grand Maître Kai le don de se servir des armes avec un maximum d'efficacité. Chaque fois que vous combattez avec une arme dont vous avez acquis la parfaite maîtrise, vous aurez droit à 5 points d'HABILETÉ supplémentaires. Le rang de Grand Maître Primat, avec lequel vous débutez au sein de la Grande Hiérarchie Kai, signifie que vous possédez la maîtrise de deux armes parmi celles qui sont énumérées ci-après.



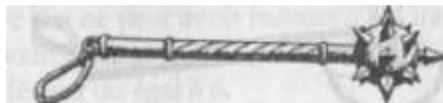
LA LANCE



LE POIGNARD



L'ÉPÉE



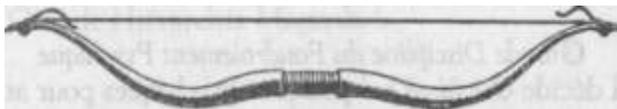
LA MASSE D'ARMES



LE SABRE



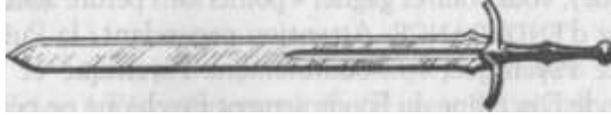
LE MARTEAU DE GUERRE



L'ARC



LE BATON



LE GLAIVE



LA HACHE

Grande Discipline du Contrôle Animal Grâce à cette technique, un Grand Maître Kaï peut exercer une influence considérable sur les animaux et sur la plupart des créatures qui lui sont hostiles. Elle lui permet également de communiquer avec les oiseaux et les poissons, ainsi que de les utiliser comme guides.

Grande Discipline de la Science Médicale Le praticien de cette Grande Discipline peut guérir

toutes sortes de blessures infligées ou reçues pendant une bataille. Par ailleurs, si le total d'ENDURANCE d'un Grand Maître possédant cette faculté tombe au-dessous de 8 lors d'un combat, il pourra puiser dans ses réserves afin de regagner 20 points d'ENDURANCE. Vous ne pourrez avoir recours à cette possibilité que tous les vingt jours.

Grande Discipline de l'Invisibilité Un Grand Maître Kaï possédant cette faculté pourra effectuer un changement radical de son apparence physique et maintenir cette transformation pendant plusieurs jours s'il le désire. Cette Grande Discipline confère également un don de camouflage parfait à son détenteur.

Grande Discipline de l'Art de la Chasse Grâce à cette Grande Discipline, un Grand Maître Kaï sera capable de voir parfaitement de nuit comme en plein jour. Ses sens du goût et du toucher seront également exacerbés.

Grande Discipline de l'Exploration Cette technique permet à un Grand Maître Kai d'échapper à l'emprise des plantes tentaculaires et nocives ; elle décuple aussi la vigilance en cas d'embûche.

Grande Discipline du Foudroissement Psychique S'il décide d'utiliser ses pouvoirs psychiques pour attaquer un ennemi, le Grand Maître Kai muni de cette Grande Discipline pourra ajouter 8 points à son total d'HABILETÉ. Chaque fois que vous utiliserez cette technique, vous ne déduirez que 1 seul point d'ENDURANCE par Assaut. Si vous optez pour la forme la plus atténuée des pouvoirs psychiques (c'est-à-dire la Puissance Psychique), vous pourrez gagner 4 points sans perdre aucun point d'ENDURANCE. Attention cependant : la Puissance Psychique, le Foudroissement Psychique et la Grande Discipline du Foudroissement Psychique ne peuvent être utilisés simultanément. D'autre part, un Grand

Maître Kai ne peut avoir recours à la Grande Discipline du Foudroissement Psychique si son total d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 6.

Grande Discipline de l'Écran Psychique Lors d'un combat psychique, un Grand Maître doté de cette Grande Discipline peut dresser une barrière mentale, à son profit ou bien au profit de quelqu'un d'autre. La protection assurée par cette barrière croît à mesure que vous progressez dans la Grande Hiérarchie Magnakai.

Grande Discipline du Nexus Grâce à la maîtrise de cette Grande Discipline, les produits toxiques ou nocifs (tels que les acides, les gaz, le feu) n'auront aucun effet sur un Grand Maître Kai, et cela pendant environ une heure. Cette résistance augmentera au fur et à mesure que vous progresserez dans la Grande Hiérarchie Magnakai.

Grande Discipline de l'Intuition Cette technique donne au Grand Maître Kai la faculté d'abandonner son enveloppe charnelle pour

« marcher en esprit » pendant nettement plus longtemps et sans encourir d'effets secondaires désagréables. Pendant ces expériences transcendantales, la protection du corps inanimé du Grand Maître Kai augmentera avec son rang.

Grande Discipline de la Magie des Anciens Grâce à l'enseignement du Seigneur Rimoah, vous connaissez désormais les rudiments du combat

magique, tel que le pratiquaient les Vakeros, les premiers guerriers natifs du Dessi. Vos connaissances dans le domaine de la magie de l'Ancien Royaume augmenteront en même temps que vous progresserez dans la Grande Hiérarchie Magnakai.



Grande Discipline de l'Alchimie Kai C'est sous la tutelle du Maître de la Guilde Banedon que vous avez appris les rudiments de la magie gestuelle pratiquée par la confrérie de l'Etoile de Cristal. Vos connaissances en ce domaine augmenteront avec votre rang et vous permettront de manier de nouvelles armes et de nouveaux artifices Kai.

Si vous remplissez avec succès la mission qui vous est confiée dans ce livre numéro 16, vous pourrez choisir une Grande Discipline Magnakai supplémentaire lorsque vous établirez la *Feuille d'Aventure* du livre numéro 17. Par ailleurs, pour chacune des Grandes Disciplines que vous parviendrez à maîtriser, en plus des quatre Grandes Disciplines avec lesquelles vous débutez, vous pourrez ajouter 1 point à votre total de départ d'HABILETÉ et 2 points à votre total de départ d'ENDURANCE. Ces points de bonus vous seront définitivement acquis pour les prochaines

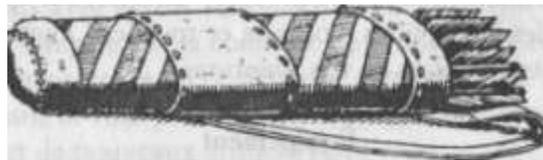
missions que vous devrez accomplir, ainsi que la Grande Discipline supplémentaire que vous aurez choisie, les quatre Grandes Disciplines d'origine et tous les Objets Spéciaux trouvés lors de vos aventures.

Équipement

Avant d'entreprendre votre long voyage vers la Len-cia, vous vous munissez d'une carte des royaumes et territoires des Tentarias occidentales (elle se trouve au début de ce livre) et d'une bourse de Pièces d'Or. Pour savoir combien de Pièces cette bourse contient, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Ajoutez 20 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*. S'il vous reste des Pièces d'Or de vos précédentes missions (Loup Solitaire n°1 à 15), vous pouvez les ajouter au nombre que vous venez d'obtenir. Il ne vous est pas possible d'emporter plus de 50 Pièces d'Or, mais les autres restent en sûreté au monastère. Vous pouvez également choisir dans la liste ci-dessous cinq 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 dix 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.



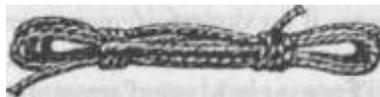
LANCE : Armes.

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



POIGNARD: Armes.

CORDE : Objet contenu dans votre Sac à Dos



HACHE: Armes.

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

Comment utiliser votre équipement

Armes

Les armes vous permettent de combattre vos ennemis. Si vous avez choisi la Grande Discipline 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 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 Grande Discipline de la Science des Armes, vous pouvez ajouter 3 au chiffre que vous tirez dans la *Table de Hasard* quand vous utilisez votre Arc.

Objets contenus dans votre Sac à Dos

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

Objets Spéciaux

Ces objets ne sont pas transportés dans votre Sac à Dos. Lorsque vous en découvrirez un, il vous sera indiqué comment le transporter. Le nombre maximal d'Objets Spéciaux qu'un Grand Maître Kaiï peut transporter au cours d'une aventure est de douze.

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 Grande Discipline 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

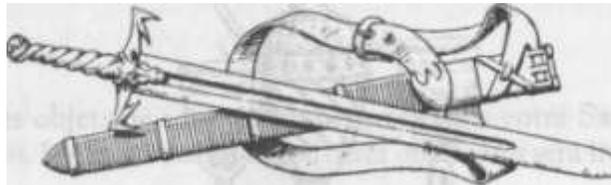
C'est une potion de Guérison qui vous permet de reprendre 4 points d'ENDURANCE à l'issue d'un combat. Vous ne disposez que d'une seule dose. Si, au cours de votre quête, vous veniez à découvrir d'autres potions, leurs effets vous seraient indiqués en temps utile. Toutes les potions font partie des Objets 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, et celui de l'ennemi sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces indications sont à porter dans la case *Détails des Combats*. Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

1. Ajoutez à votre total d'HABILETÉ les points supplémentaires que certaines Grandes Disciplines 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 32 et qu'il soit attaqué par une meute de Loups Maudits dont les points d'HABILETÉ s'élèvent à 30 : le Loup Solitaire n'a aucune possibilité de fuite, il lui faut combattre les créatures qui fondent sur lui. Admettons alors que le Loup Solitaire ait choisi la Grande Discipline du Foudroiement Psychique contre lequel les Loups Maudits ne sont pas protégés : dans ce cas, le Loup Solitaire ajoutera 3 points à son total d'HABILETÉ qui atteindra donc 35. Il retranchera ensuite le total d'HABILETÉ des Loups Maudits de son propre total, ce qui lui donnera un *Quotient d'Attaque* de + 5 ($35 - 30 = 5$). Il faudra alors inscrire + 5 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 à la *Table des Coups Portés* qui figure à la fin de ce livre. En haut de cette *Table* sont indiqués les *Quotients d'Attaque*. Trouvez le *Quotient* que vous avez calculé, puis descendez la colonne au-dessous jusqu'à la case située à l'intersection de la ligne horizontale correspondant au chiffre obtenu à l'aide de la *Table de Hasard* (ces chiffres sont indiqués sur le côté gauche de la *Table des Coups Portés*).

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

Exemple

Le *Quotient d'Attaque* entre le Loup Solitaire et la meute de Loups Maudits était de + 5. Admettons que le chiffre donné par la *Table de Hasard* soit 2. Le résultat du premier Assaut sera alors le suivant : le Loup Solitaire perd 3 points d'ENDURANCE

(plus 1 point supplémentaire pour avoir utilisé le Foudroiement Psychique). La meute de Loups Maudits perd 7 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 puissiez fuir, un nouvel Assaut devra être mené.

7. Reprenez les 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 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

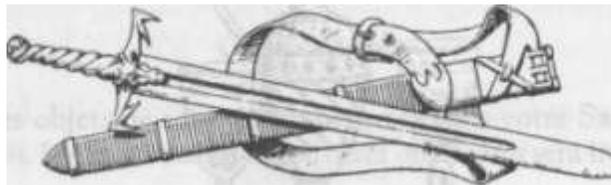
Au cours de votre aventure, la possibilité d'échapper à un combat vous sera parfois accordée. Si vous avez déjà engagé un Assaut et que vous décidez de prendre la fuite, menez d'abord cet assaut à son terme en observant les règles habituelles. Il ne sera tenu aucun compte des points d'ENDURANCE perdus par votre adversaire ; seuls ceux du Loup Solitaire seront comptabilisés. Vous pourrez ensuite vous enfuir après avoir payé le prix de 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 chaque fois.

La Sagesse Magnakaï

La partie septentrionale du Magador qui borde la Gorge de Maaken est une région notoirement sauvage et dangereuse. Vous devrez vous tenir à tout instant sur vos gardes et ne compter que sur vous-même, car vous ne pourrez guère attendre d'aide de la part des coupe-jarrets et des créatures du diable qui hantent ces terres. Vous pourrez trouver sur votre route des objets qui vous seront d'une grande aide dans l'accomplissement de cette mission comme dans les prochaines aventures du Loup Solitaire, et d'autres qui se révéleront parfaitement inutiles. Choisissez donc avec discernement ceux que vous déciderez de garder. Vous devrez apporter le même soin aux choix des quatre Grandes Disciplines

Magnakaï que vous souhaitez maîtriser. Vous pourrez alors parvenir avec succès au terme de votre aventure, même si vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE sont faibles. Bien que cela représente un avantage certain, il n'est cependant pas nécessaire d'avoir accompli les missions précédentes de la série du Loup Solitaire pour mener à bien cette quête.

Puisse la lumière du dieu Kaï et de la déesse Ishir guider vos pas dans les ténèbres et les périls qui vous attendent. Gloire au Sommerlund et au Kaï !



Niveaux supérieurs Magnakaï

Le tableau ci-dessous vous indique les divers rangs et titres qui sont accordés au Grand Maître Kaï à chaque étape de son entraînement. Chaque fois que vous avez accompli avec succès une mission de la série Loup Solitaire Grand Maître Kaï, vous aurez la maîtrise d'une Grande Discipline supplémentaire et vous pourrez ainsi accéder progressivement à la plus haute distinction pour un Grand Maître Kaï : Suprême Grand Maître.

Nombre de Titre correspondant

Grandes Disciplines maîtrisées par le Grand Maître Kaï

1 Grand Maître Kaï

2 Grand Maître Kaï d'ordre intermédiaire

3 Grand Maître Kaï d'ordre supérieur

4 Grand Maître Primat (c'est à ce rang que vous entreprenez votre première aventure comme Grand Maître Kaï)

5 Grand Maître Tutélaire

6 Grand Maître Principal

7 Grand Maître Mentor

8 Grand Maître Eminent

9 Grand Maître Transcendant

10 Grand Maître Lunaire

11 Grand Maître Solaire

12 Suprême Grand Maître

Grandes Disciplines améliorées pour le Grand Maître Mentor

A mesure que vous vous élèverez dans la haute Hiérarchie Magnakaï, vous verrez s'accroître les pouvoirs que vous confèrent vos Grandes Disciplines Kaï. Par exemple, si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus lorsque vous accédez au rang de Grand Maître Transcendant, vous pourrez franchir librement les Portes d'Ombre et explorer les royaumes infernaux d'Aon et le Plan Crépusculaire du Daziarn. Si vous avez atteint le rang de Grand Maître Mentor, voici les améliorations dont vous bénéficiez dans les Grandes Disciplines suivantes :

Grande Discipline de la Science des Armes Un Grand Maître Mentor qui dispose de cette Grande Discipline est capable de chauffer au rouge et d'enflammer la lame de toute arme non magique. Lorsqu'une telle arme ainsi activée est utilisée au combat, elle permet d'infliger à l'ennemi une perte de 1 point d'ENDURANCE supplémentaire par Assaut. Toutefois, cette propriété ne peut s'appliquer à une arme entièrement constituée de bois comme le Bâton.

Grande Discipline de l'Invisibilité Un Grand Maître Mentor qui maîtrise cette Grande Discipline est capable de rendre les contours de sa silhouette flous et indistincts. Ce faisant, il accroît grandement ses chances d'échapper aux projectiles magiques ou non qui sont lancés contre lui.

Grande Discipline de l'Art de la Chasse Cette Grande Discipline permet au Grand Maître Mentor qui la maîtrise de percevoir la lumière infrarouge et de distinguer les motifs complexes de ses rayonnements produits par une source de chaleur dans une obscurité totale ou presque complète. Il peut également percevoir les couleurs du spectre ultraviolet.

Grande Discipline du Foudroiement Psychique Le Grand Maître Mentor qui possède la maîtrise de cette Grande Discipline a le pouvoir de frapper l'ennemi d'une Déflagration Psychique, c'est-

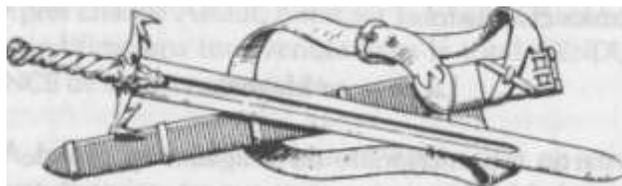
à-dire une intense impulsion d'énergie mentale concentrée capable d'affecter les adversaires psychiquement actifs ou non. Cette forme d'attaque par l'esprit est extrêmement efficace, plus encore que la Puissance Psychique, le Foudroiement Psychique ou même la Grande Discipline du Foudroiement Psychique. Une seule attaque peut causer à l'ennemi une perte de 2 à 18 points d'ENDURANCE. Toutefois, la Déflagration Psychique réduit de 4 points le total d'ENDURANCE du Grand Maître Mentor qui y fait appel, et elle ne peut être utilisée simultanément avec une autre forme d'attaque psychique.

Grande Discipline de l'Intuition Le Grand Maître Mentor qui maîtrise cette Grande Discipline peut diminuer sa pesanteur de façon à pouvoir marcher sur différentes surfaces fragiles ou instables, telle que l'eau, la vase, la lave et les sables mouvants. La durée des effets de ce pouvoir et son efficacité (possibilité de parcourir des surfaces de plus en plus difficiles) augmentent à mesure que s'élève le rang du Grand Maître.

Grande Discipline de la Magie des Anciens Le Grand Maître Mentor qui maîtrise cette Grande Discipline dispose des deux sortilèges supplémentaires suivants :

Transpercement. Accroît la force de pénétration de toute flèche ou de tout trait lancé par le Grand Maître Mentor.

Poigne Électrique. Ce sortilège permet au Grand Maître Mentor de projeter une violente force électrique dans tout ce qu'il touche. Ses effets sont les mêmes que ceux du sortilège de la *Main de Feu*, à la différence près qu'il est plus facile de contrôler et de diriger l'énergie qu'il met en œuvre. En outre, le Grand Maître doit toucher physiquement l'objet ou l'ennemi visé pour que le charme puisse agir.



L'Héritage de Vashna

Vous êtes le Grand Maître Loup Solitaire, dernier des Seigneurs Kai du Sommerlund et unique survivant du massacre qui causa l'anéantissement du Premier Ordre de votre caste de guerriers d'élite. Nous voici en l'an 5076 après la création de la Pierre de Lune. Vingt-six années se sont écoulées depuis que vos frères d'armes ont péri sous les mains traîtresses des Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad. Dans l'intervalle, ces champions du Mal qui avaient été envoyés par Naar, Roi des Ténèbres, pour dévaster les fertiles contrées du Magnamund, ont eux-mêmes été anéantis. Vous aviez fait le serment de venger la mort de vos frères Kai et vous avez tenu parole : n'hésitant pas à vous infiltrer, seul, au cœur même de leur sombre royaume, vous avez provoqué la chute des Seigneurs des Ténèbres en abattant Gnaag, leur chef, et en détruisant le siège de leur pouvoir maléfique, la cité infernale d'Helgedad. A la suite de la défaite des Seigneurs des Ténèbres, l'anarchie s'empara des différentes factions de leur immense armée, dont seule la perspective de conquérir tout le Magnamund septentrional avait pu jusqu'alors maintenir la cohésion. Certaines unités - et notamment celles des barbares Drakkarims - commencèrent à se dresser les unes contre les autres dans l'espoir de s'approprier le pouvoir. La confusion qui s'ensuivit dégénéra en une guerre intestine féroce qui donna le temps aux pays libres de reconstituer leurs forces et de lancer une contre-offensive générale. Les commandants des armées libres surent avec habileté exploiter le désordre et les divisions du camp adverse pour s'assurer une victoire rapide et complète sur un ennemi pourtant supérieur en nombre.

La paix règne maintenant depuis sept ans sur le Som-merlund. Le monastère Kai, qui n'était plus qu'un amas de ruines, a été entièrement restauré selon vos directives. Il a retrouvé son ancienne splendeur et vous avez entrepris de constituer un Second Ordre de guerriers Kai afin que se perpétuent l'art, le savoir et les nobles traditions de vos ancêtres, tâche qui, elle aussi, est en bonne voie. Cette nouvelle génération de recrues,

qui ont toutes vu le jour durant les années de guerre contre les Seigneurs des Ténèbres, possède déjà des pouvoirs Kaï à l'état latent et se révèle des plus prometteuses. Pendant leur séjour au monastère, ces pouvoirs seront développés et affinés jusqu'à la perfection, afin que ces jeunes guerriers puissent à leur tour éduquer de futures générations capables d'assurer à votre patrie une sécurité sans faille dans les années et les siècles à venir. Votre victoire personnelle et votre ascension au rang de Grand Maître Kaï devaient, bien entendu, vous apporter d'immenses satisfactions. Mais si les unes, comme la renaissance du Kaï et la gratitude éternelle de vos compatriotes, étaient fort prévisibles, il en est d'autres que vous n'aviez pas même pu imaginer. Ainsi, vous avez découvert en vous-même un potentiel vous permettant d'améliorer les disciplines Magnakaï que vous pensiez pourtant maîtriser dans leur plénitude, vous permettant de dépasser ce qui, jusqu'alors, semblait être le niveau absolu de maîtrise auquel pouvait aspirer un Maître Kaï. A la suite de cette révélation, vous avez décidé de vous lancer dans la quête d'une sagesse et d'un pouvoir qu'aucun autre Seigneur Kaï n'a jamais possédés avant vous. Au nom de votre créateur, le dieu Kaï, et pour la plus grande gloire du Som-merlund et de la déesse Ishir, vous avez fait le serment d'atteindre l'ultime perfection du pouvoir Magnakaï en devenant le premier Suprême Grand Maître. Vous avez mené à bien la restauration du monastère Kaï et la formation pratique et spirituelle du Second Ordre Kaï. Vos efforts ont été vite récompensés car vos recrues n'ont pas eu besoin de plus de deux années pour franchir avec éclat les étapes conduisant au rang de Maître Kaï et pouvoir ainsi assurer à leur tour la formation d'un nouveau contingent de novices. Très vite, ils ont su prendre en charge leurs nouvelles responsabilités, vous permettant ainsi de consacrer l'essentiel de votre temps à la recherche et au développement des Grandes Disciplines Kaï. Au cours de cette période, vous avez également accru vos connaissances dans les domaines de la magie et de la chimie grâce aux conseils avisés de vos deux fidèles amis : le Maître de Guilde Banedon, chef de la Confrérie de l'Étoile de Cristal, et le seigneur Rimoah, chef du Conseil Suprême des Anciens Mages. Au plus profond des souterrains du monastère, quelque quarante

mètres sous la base de la Tour du Soleil, vous avez fait creuser une vaste cave voûtée. Dans cette somptueuse chambre aux murs de granit ouvrés d'or, vous avez déposé les sept Pierres de la Sagesse de Nyxator, les gemmes renfermant l'essence même du pouvoir Kaï que vous avez inlassablement recherchées et rassemblées au prix de mille dangers au cours de votre quête du Magnakaï. Vous avez passé d'innombrables heures à poursuivre votre quête de perfection dans cette magnifique crypte, baigné par les radiations bienfaisantes des Pierres de la Sagesse. Parfois seul, parfois en compagnie de vos deux sages conseillers, Banedon et Rimoah, vous avez consacré toute votre énergie à développer le potentiel inné de vos Grandes Disciplines Kaï et à assimiler les secrets fondamentaux de la Magie Noire et de la Magie de l'Ancien Royaume. Au cours de cette période, vous avez constaté que votre corps subissait de singulières modifications : vous êtes devenu physiquement et mentalement plus fort, l'acuité de vos cinq sens originels s'est accrue jusqu'à un niveau que vous n'aviez encore jamais connu et, ce qui est peut-être le plus remarquable, le vieillissement de votre corps a commencé à se ralentir. Désormais, lorsque cinq années s'écoulaient, vous ne vieillissez que de un an. Pendant ce temps, de nombreux changements sont survenus hors des frontières du Sommerlund, Au nord-est de Magador et du Gouffre de Maaken, les anciens Mages du Dessi et les Herboristes de Bautar ont uni leurs efforts pour rendre leur fertilité de jadis à des terres réduites à l'état de déserts de poussière volcanique. C'étaient là les premiers pas d'une formidable entreprise de défrichage qui devait s'étendre à l'ensemble des terres des Royaumes des Ténèbres. Cependant, cette première tentative allait se révéler lente et fastidieuse et l'on dut vite admettre qu'il faudrait non pas des années, mais des siècles pour réparer les monstrueux dégâts provoqués par l'œuvre dévastatrice des Seigneurs des Ténèbres. Après la destruction des Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad, les Gloks, qui constituaient le plus gros des troupes de Gnaag, s'enfuirent à travers les Royaumes des Ténèbres et se réfugièrent dans les gigantesques forteresses de Nadgazad, Aaknar, Gournen et Kaag. Toutes ces cités infernales furent bientôt secouées par de furieuses guerres civiles, car les survivants des Xagashs

(Seigneurs des Ténèbres subalternes) et des Nadziranim (adeptes maléfiques de la Magie Noire, autrefois serviteurs des Seigneurs des Ténèbres rivaux) ne tardèrent pas à se déchirer pour le pouvoir. Tout le monde s'accorde à penser que le jour où les Anciens Mages et les Herboristes de Bautar parviendront enfin au pied des murailles de ces places fortes, ils ne rencontreront probablement aucune résistance, car il y a fort à parier que leurs occupants seront depuis belle lurette parvenus à s'entre-tuer jusqu'au dernier.

En attendant, la paix règne dans tous les autres Etats du Magnamund septentrional et les peuples des Royaumes Libres peuvent se réjouir de savoir que l'âge des Seigneurs des Ténèbres s'est enfin achevé. Les hommes ont volontiers troqué leur épée pour la houe et leur bouclier pour la charrue et, s'ils font encore de longues marches, c'est en suivant les sillons de leurs champs fraîchement labourés. Dans ce climat serein, rares sont ceux qui gardent un œil vigilant sur l'horizon dans la crainte de voir surgir quelque nouvelle menace. Certains, pourtant, demeurent en alerte, car tout péril n'est pas encore écarté : les séides de Naar peuvent s'infiltrer dans le monde libre de bien des façons et sous de multiples déguisements, et nombre d'entre eux attendent dans l'ombre le moment opportun de mettre leurs projets maléfiques à exécution.

Tempête sur la Gorge de Maaken

Vous avez déjà pu tester vos nouveaux pouvoirs à plusieurs reprises face aux agents de Naar et, à chacune de ces occasions, ils ont prouvé leur efficacité à la déconfiture de ces derniers. Bien entendu, le Dieu des Ténébreux n'a pas manqué d'être contrarié par la succession d'éclatantes victoires que vous avez remportées sur ses créatures ; sa rage à votre rencontre n'a cessé de croître et sa soif de vengeance n'a jamais été aussi dévorante qu'elle l'est à présent. Il y a peu, le Seigneur Rimoah vous a conseillé de faire preuve de la plus extrême vigilance, car il redoutait que Naar s'apprête une nouvelle fois à frapper le Sommerlund. Les Anciens Mages avaient en effet été avertis par le Président Kadharian, du Magador, que d'étranges événements se déroulaient dans le nord de son pays, dans les terres montagneuses qui bordent la Gorge de Maaken. Depuis quelque temps, cette région reculée était balayée par des tempêtes soudaines et perturbée par diverses aberrations climatiques. En outre, depuis plusieurs semaines, on pouvait apercevoir dans le ciel nocturne des lueurs inexplicables, d'aspect surnaturel, au-dessus du lac Vorndarol... Le sage Rimoah vous a expliqué qu'il craignait que Naar n'ait entrepris de ramener à la vie Vashna, le plus grand de tous les Seigneurs des Ténèbres, dont le noir esprit est emprisonné dans les profondeurs insondables de la Gorge de Maaken. Il y demeure depuis le jour où le Seigneur des Ténèbres a été tué au combat par le Roi Ulnar I^{er} du Sommerlund. Au terme de la bataille, les cadavres de Vashna et de ses soldats furent précipités dans l'abîme de la Gorge pour, les dieux soient loués, n'en jamais reparaitre. Du moins, jusqu'à présent, car la légende veut que, si le corps du Seigneur des Ténèbres a été détruit, son esprit vit toujours. Et il est dit qu'il attend le jour où il pourra se relever et, à la tête d'une immense armée de morts vivants, marcher sur le Sommerlund et prendre sa revanche sur la maison d'Ulnar. « Naar a bien l'intention de ressusciter Vashna et ses hordes et de les faire resurgir des tréfonds de la Gorge de Maaken », vous a confié le Seigneur Rimoah d'une voix troublée par l'angoisse tandis que vous vous entreteniez de la situation dans le secret de

votre profonde crypte, dans les souterrains du monastère Kaiï. « Et s'il y parvient, aucun pays libre ne sera plus en sûreté sur le Magnamund. Ce fut un grand malheur pour le Sommerlund que la victoire d'Ulnar n'ait pas été totale. J'ai toujours redouté de voir le jour où Vashna se réveillerait et où nous serions confrontés à l'héritage de la Gorge de Maaken... et je crains fort, si nous n'agissons pas très vite, que l'aube de ce jour ne soit proche. » Durant de longues heures, vous avez réfléchi avec votre sage conseiller aux possibilités de prévenir une telle catastrophe. Vous en êtes arrivé à la conclusion que si vous voulez pouvoir combattre efficacement cette menace, il faut avant tout en déterminer la nature exacte. Certain que, grâce à votre maîtrise des Grandes Disciplines Kaiï, vous parviendrez à percer sans tarder le mystère des étranges événements qui se déroulent autour de la Gorge de Maaken, vous avez décidé de vous rendre dans le nord du Magador pour voir de vos yeux de quoi il retourne. Car, après tout, avez-vous estimé, peut-être ces phénomènes ont-ils une explication des plus anodines ? « Espérons-le, Grand Maître. Espérons-le, a conclu le Seigneur Rimoah en s'efforçant d'afficher une mine convaincue. Néanmoins, garde-toi d'oublier le formidable péril qu'il te faudra affronter si, par malheur, il n'en était pas ainsi. Je prierai Kaiï et Ishir de veiller sur toi et de guider tes pas tout au long de ton voyage, Loup Solitaire, afin que tu reviennes au plus vite parmi nous, sain et sauf, et victorieux ! » Rendez-vous au 1.

Vous passez les dernières heures qui précèdent votre départ en compagnie de votre sagace conseiller, le Seigneur Rimoah. Ayant d'ores et déjà débattu des grandes lignes de votre mission, vous entreprenez de régler les aspects pratiques de votre long voyage vers le Magador. Rimoah vous remet un rouleau de parchemin contenant une invitation écrite du Président Kadharian à vous présenter devant son sénat afin d'y tenir des « pourparlers en vue d'échanges commerciaux entre le royaume du Sommerlund et la République de Magador », document qui vous fournira une couverture plausible si jamais vous aviez à justifier votre voyage. Toujours dans le souci de conserver le secret de votre entreprise, vous décidez en outre de vous séparer de vos vêtements Kaï au profit des habits moins voyants d'un modeste membre de la Guilde des Marchands : braies de laine, tunique de cuir et manteau à capuchon. Ainsi accoutré, et avec l'aide de vos pouvoirs innés d'Invisibilité Kaï, vous êtes sûr de rejoindre Helgor, capitale du Magador, sans attirer les regards indiscrets au long d'un trajet qui, à cheval, devrait prendre cinq semaines. Vous aviez bien sûr pensé tout d'abord envoyer un message à votre fidèle ami, le Maître de Guilde Banedon, pour solliciter l'usage de son navire volant magique, la *Ne/ du Ciel*. Mais, pour une fois, vous devrez vous passer du confort et de la célérité de son prodigieux vaisseau, car Banedon l'utilise en ce moment pour une quête qui l'a mené aux confins méridionaux du Magnamund, dans le lointain pays de Bha-nar, et l'on n'attend pas son retour au Sommerlund avant la fin de l'année. Devant cette impossibilité, vous avez eu une autre idée, qu'il vous a fallu abandonner tout aussi vite. Vous étant résigné à accomplir votre long voyage à dos de cheval, vous avez envoyé aux écuries du monastère l'ordre de faire seller votre monture favorite, Tempête. Ce superbe étalon slovarien vous a été offert par le Grand Électeur Manatine du Palmyrion en remerciement du rôle crucial que vous avez joué dans la déroute des diaboliques Druides de Cener du Ruel. Sa force, son intelligence et son courage vous ont si bien rappelé les qualités de votre ancien maître Kaï, Faucon de Tempête, que vous avez choisi de le

nommer Tempête en sa mémoire. Cependant, ainsi que Rimoah vous l'a fait remarquer, un si somptueux cheval risque d'attirer l'attention sur son passage, surtout s'il est monté par un homme qui a l'apparence d'un simple marchand. Aussi, non sans regret, finissez-vous par faire préparer une autre monture, un animal robuste mais moins racé, qui répond au nom de Rôdeur. Rendez-vous au [105](#).

2

Un roquet borgne s'est immobilisé devant la façade de l'auberge, aboyant en direction de la fenêtre d'où vous épiez les Vakovariens. Maudissant cette sale bête en votre for intérieur, vous lui intimez mentalement l'ordre de déguerpir en utilisant votre pouvoir de Contrôle Animal. Le chien détale en geignant pitoyablement, mais le mal est fait : tout ce bruit a attiré l'attention de quelques brigands qui pillaient les ruines alentour... Ils accourent vers l'auberge et envahissent le rez-de-chaussée, avides de découvrir ce qui a pu faire détalier l'animal. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au résultat. Si le résultat est inférieur ou égal à 9, rendez-vous au [329](#). S'il est supérieur ou égal à 10, rendez-vous au [211](#).

3

Lorsque que vous abattez les deux premières créatures, leur corps se dissout en un nuage de vapeur sulfureuse. Et quand le troisième monstre tombe à son tour sous vos coups, ses émanations délétères viennent grossir le nuage qui s'étend alors à une vitesse stupéfiante, engloutissant en un instant l'île basaltique et la plaine ardente qui l'entoure. Vous vous enfoncez dans ce brouillard et marchez à l'aveuglette pendant une éternité jusqu'au moment où vos sens aiguisés perçoivent la présence d'un être tournoyant à haute altitude au-dessus de vous. Vous imaginez d'abord qu'une autre de ces créatures aux ailes dorées a entrepris de vous donner la chasse, mais vous ne tardez pas à sentir qu'il s'agit d'une tout autre menace. Il n'y a cette fois

qu'une seule créature qui utilise une sonde psychique des plus élaborées pour vous détecter... Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Principal, rendez-vous au [31](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline ou si vous n'avez pas le rang exigé, rendez-vous au [106](#).

4

L'un des traits ardents frappe votre Sac à Dos. Sous la violence de l'impact, vous êtes projeté dans les airs et retombez lourdement sur le sol. Rayez de votre liste trois Objets contenus dans votre Sac à Dos et diminuez de 2 points votre total d'ENDURANCE avant de vous rendre au [157](#).

5

Galopant jusqu'à une épaisse sapinière, vous vous enfoncez sous le couvert des arbres et mettez pied à terre. Après avoir attaché votre monture à une grosse branche, vous vous embusquez à la lisière du bois pour tenter d'apercevoir vos assaillants. Vous ne tardez pas à les repérer : une vingtaine de brigands armés d'arbalètes et de rapières se frayent un chemin dans la végétation, courant droit vers votre cachette. Si vous avez un Arc, rendez-vous au [330](#). Sinon, rendez-vous au [136](#).

6

A l'instant où vous achevez de tracer du doigt le chiffre manquant dans la case vide, un profond bourdonnement monte de l'intérieur du gradin supérieur qui s'ouvre avec lenteur, révélant un socle hexagonal pourvu d'une ouverture circulaire en son centre. Vos sens Kaiï vous indiquent qu'il suffit d'introduire la pointe du Bâton de Mort dans cet orifice pour provoquer la fermeture de la Porte d'Ombre sous la grande arche. Frémissant de crainte et d'exaltation, vous élevez bien haut le Bâton de Mort avant de le plonger d'une puissante poussée dans son logement... Rendez-vous au [246](#).

7

Vous plongez par-dessus l'amas de poutres carbonisées dans l'espoir d'atterrir dans la rue qui borde le bâtiment, mais la boule ardente s'abat sur ses ruines et explose alors que vous êtes en plein vol. La violence de la déflagration vous projette dans une autre direction... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre tiré. Si vous maîtrisez les Grandes Disciplines de l'Art de la Chasse et de l'Invisibilité, ajoutez 2 points supplémentaires. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [299](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [266](#).

8

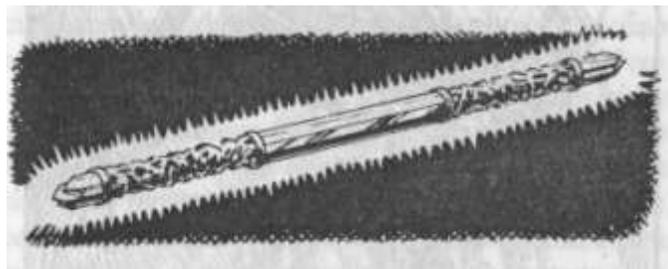
Vous poursuivez votre chevauchée mais, à moins de dix kilomètres du village, vous devez quitter la piste pour vous mettre à couvert. Vous venez d'apercevoir un groupe de brigands vakovariens bivouaquant sur un pont que la route emprunte pour franchir une rivière tumultueuse. Préférant esquiver un affrontement incertain, vous suivez cet affluent de la Storn pendant quinze cents mètres vers l'aval, jusqu'à ce que vous rencontriez un méandre où le flot peu profond permet le passage d'un cheval. Vous franchissez la rivière à gué avant de décrire une large boucle pour regagner la piste, près de deux kilomètres au-delà du campement des Vakovariens. Devant vous, la route descend à présent lentement vers les décombres carbonisés des chaumières de Vorn, autour d'une jetée de pierre grise. Les ruines du village grouillent de bandits vakovariens. Soucieux d'échapper aux regards d'éventuelles sentinelles, vous préférez vous écarter à nouveau de la piste pour disparaître sous le couvert d'un petit bois de pins.

Vous y attachez votre cheval et vous rassemblez à son intention une petite provision d'herbe et de racines avant d'aller explorer le village. Vous parvenez aisément à franchir sans être vu les quelques centaines de mètres qui vous en séparent et, dissimulé au premier étage d'une auberge à la lisière du village, vous épiez

avec soin les faits et gestes des Vakovariens qui pillent les décombres de chaque chaumière avec méthode et transportent leur butin à bord d'un bateau de pêche amarré contre la jetée. Vous êtes en train de concentrer votre regard sur ce bateau quand votre attention est distraite par les aboiements d'un chien. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [281](#). Sinon, rendez-vous au [2](#).

9

L'arme au poing, vous bondissez à travers la fenêtre. Vous vous tenez prêt à affronter une attaque de l'archer avant même d'avoir touché le plancher du balcon, mais il se révèle désert : le tueur s'est envolé ! A cet instant, vos yeux acérés décèlent une ombre de mouvement sur le toit de la maison d'en face. C'est l'archer ! Il a sauté de la rambarde du balcon par-dessus la rue étroite et s'enfuit maintenant à travers les toits du quartier nord de la ville... Vous vous élancez du balcon pour retomber doucement sur le toit opposé. Dans le même élan, vous prenez l'assassin en chasse et le poursuivez jusqu'au bord de la rue des Tavernes. A cet endroit, une longue planche de bois a été jetée entre les dix mètres qui séparent les toits des deux bâtiments qui se font face de part et d'autre de la rue. Votre fuyard traverse sans encombre cette passerelle puis, d'un coup de pied, il la pousse dans le vide. Si vous voulez le rattraper malgré tout et essayer de sauter au-dessus du vide, rendez-vous au [42](#). Si vous jugez qu'une telle tentative serait trop risquée, rendez-vous au [191](#).



10

Lorsqu'elle vous entend énoncer d'une voix ferme la solution de son énigme, Shamath recule en vous fixant d'un regard horrifié. Vous l'avez vaincue à son propre jeu et aucune lame ne pourrait lui infliger une douleur plus aiguë ! Elle commence à émettre un geignement sourd quand, tout d'un coup, un mur de flammes jaillit du sol et engloutit son immense corps de ver. Sous vos yeux stupéfaits, sa chair gélatineuse noircit et se craquelle pour ne laisser sur le sol qu'un tas de cendres rougeoyantes... Rendez-vous au [261](#).

11

Vous vous approchez à pas prudents du cercle de rochers en tenant par les rênes votre monture grelottante. Glissant un œil à travers une ouverture entre deux rocs, vous découvrez une bande de huit Chacals efflanqués en train de se disputer le cadavre d'une espèce de vautour familière de la région, en l'occurrence un Charognard des Monts Durncrag. Vous les voyez dépecer avec ardeur la carcasse du volatile, jusqu'à l'instant où ils perçoivent l'odeur de leur mets préféré : la viande de cheval sur pied ! Dans un concert de hurlements stridents, la meute abandonne les maigres reliefs du Charognard pour se ruer dans l'ouverture entre les rochers. Les Chacals semblent avoir senti l'état de faiblesse de votre cheval, ce qui a eu pour effet de déchaîner leur sauvagerie sanguinaire. A leur vue, votre monture prend peur et se cabre en voulant reculer, battant l'air de ses sabots, dangereusement près de votre crâne et vous obligeant à lutter d'une main avec les rênes pour le maîtriser tandis que, de l'autre, vous devez affronter l'assaut du premier Chacal...

CHACALS DE VORNDAROL HABILITÉ : 42 ENDURANCE : 38

A moins de maîtriser la Grande Discipline de la Science des Armes et d'avoir atteint le rang de Grand Maître Principal, vous êtes contraint de réduire votre total d'HABILITÉ de 5 points pour la durée du combat. Vous pouvez rompre ce combat au bout



11 Vous découvrez une bande de huit
Chacals efflanqués.

de quatre Assauts, rendez-vous dans ce cas au [222](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [347](#).

12

Le jour se lève sur un ciel lumineux et dégagé mais, dans le lointain, des éclairs se découpent sur l'horizon et le tonnerre roule entre les flancs des montagnes. Après avoir fait sécher votre équipement et soigné les éraflures que Rôdeur a subies pendant la nuit, vous remontez en selle et vous vous mettez en route le long de la piste boueuse qui a été submergée par l'inondation sur sa plus grande partie. Le sol détrempe fume sous la chaleur inhabituelle du soleil matinal et un reliquat d'électricité statique fait bizarrement crépiter l'atmosphère. Vous poursuivez votre chevauchée à travers les collines sans arrêt jusqu'au moment où, peu après midi, vous apercevez une cabane abandonnée, à la lisière d'une tourbière. Averti par vos sens Kai qu'elle abrite quelqu'un et cédant à la curiosité, vous mettez pied à terre et avancez vers la cabane. Vous n'êtes plus qu'à six mètres de la porte de planches pourries quand elle s'ouvre en grinçant sur un vieillard qui vous regarde et sourit... Si vous avez visité la cité de Varetta, la cité de Tahou ou une cabane sur le Pic Ruanon au cours d'une précédente aventure du Loup Solitaire, rendez-vous au [220](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [53](#).

13

Négociant la pente d'un pied sûr, l'inconnu descend lentement en gardant son arme pointée sur votre poitrine. Il s'arrête à trois mètres de vous. Sa démarche souple et silencieuse indique qu'il s'agit d'un chasseur plein d'expérience ! Tous vos muscles sont bandés, prêts à vous projeter hors d'atteinte d'un éventuel carreau d'arbalète... Mais, au lieu de tirer, l'homme se met à parler. Et ce qu'il vous dit vous fait penser que, tout compte fait, il n'a peut-être pas l'intention de vous abattre. Rendez-vous au [340](#).

14

Silencieux comme une couleuvre, vous rampez vers le chef des brigands. Vous l'entendez pester contre l'incompétence de ses hommes et le voyez frapper d'un poing rageur le tronc de l'arbre abattu. A cet instant, il se retourne d'un mouvement brusque pour prendre quelque chose dans une sacoche posée derrière lui et vous aperçoit. Vous passez à l'attaque, mais vous avez perdu l'avantage de la surprise : empoignant son épée, il parvient à parer votre premier coup et se met à hurler pour rameuter ses hommes.

CHEF DE BANDE

VAKOVARIEN HABILITÉ: 33 ENDURANCE: 32

Vous pouvez rompre ce combat après 2 Assauts. Dans ce cas, rendez-vous au [312](#). Si vous êtes victorieux au terme de 5 Assauts ou moins, rendez-vous au [145](#). S'il vous faut 6 Assauts ou plus pour sortir vainqueur de ce combat, rendez-vous au [25](#).

15

Vous utilisez toute la puissance de votre pouvoir Kaiï pour obliger la créature à interrompre son attaque. Son pas se ralentit et devient hésitant. Vous vous rendez compte que si vous êtes parvenu pour l'instant à troubler son instinct sanguinaire, cette bête est pourvue d'une volonté qui est peut-être assez forte pour surpasser votre ordre mental... Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 1 au résultat pour chaque rang de Grande Maîtrise Kaiï que vous avez obtenu au-delà de celui de Grand Maître Primat. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [336](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [306](#).

16

Plantant les talons dans les flancs de Rôdeur, vous vous enfoncez dans l'ombre crasseuse d'une rue où quelques maisons laissent voir des rais de lumière à travers les fentes et les trous de leurs volets clos. Vous finissez par atteindre un carrefour vaguement illuminé par un lampadaire solitaire où vous faites halte pour choisir votre direction, lorsque vous êtes distrait par un mouvement dans la pénombre. Émergeant d'un porche obscur, une femme livide drapée dans un sombre manteau pourpre ourlé de soie écarlate s'approche de vous. « En voilà une nuit pour se promener en ville, mon prince ! susurre-t-elle d'une voix mielleuse. A moins, bien sûr, que tu ne cherches un peu de réconfort... » Vous lui répondez que vous n'avez aucun besoin de son réconfort et tirez sur les rênes de votre cheval pour vous écarter, quand vous vous retrouvez incapable de faire un geste, pétrifié par le regard de la créature. Un regard lancinant, animé d'un inquiétant flamboiement ver-dâtre : elle utilise la magie pour vous ensorceler. Instinctivement, vous déployez vos pouvoirs psychiques pour tenter de briser son charme, mais sa magie se révèle d'une puissance inhabituelle. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [346](#). Sinon, rendez-vous au [290](#).

17

Vous descendez vers la clairière en vous glissant d'un rocher à l'autre, comptant sur vos pouvoirs de camouflage pour dissimuler votre progression. Vous êtes à moins de dix mètres de la carcasse du sanglier lorsque vous percevez un léger bruit derrière vous. Quand vous vous retournez, une voix forte gronde : « Pas un geste ! » Sur votre gauche, un homme à la barbe grisonnante, vêtu de fourrure, se dresse entre deux rochers, vous pointant une arbalète sur le cœur. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [201](#). Si vous ne la maîtrisez pas, rendez-vous au [280](#).



18

Parvenue à l'extrémité du plateau, la piste descend en pente raide à travers un bois de pins touffus. Cette portion de route est barrée en maints endroits par de grandes flaques d'eau laiteuse d'une profondeur trompeuse qui rendent la descente pénible. Lorsque vous atteignez enfin le bois, votre monture montre des signes de fatigue. Soucieux de la ménager, vous mettez pied à terre et, ce faisant, vous remarquez que le rabat de votre Sac à Dos est détaché. Vérifiant son contenu, vous constatez que vous avez perdu une de vos possessions (rayez le deuxième Objet inscrit sur la liste du contenu de votre Sac à Dos ; si la liste ne compte qu'un seul Objet, rayez-le). Dès que votre cheval est reposé, vous remontez en selle et vous vous enfoncez dans le bois de pins en vous dirigeant vers l'est. Rendez-vous au [300](#).

19

Les trois fantômes plongent entre les arbres à la poursuite des chats, mais ils font bientôt volte-face et reviennent vers l'entrée de la grotte. Sentant que ces êtres sont chargés d'une énergie psychique hostile, vous utilisez vos pouvoirs Magnakaï pour ériger en hâte un Bouclier Psychique qui protège votre esprit. Mais la décharge d'énergie qu'il doit contrer est si massive qu'il n'y résiste pas : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [205](#).

20

A l'instant où vous pénétrez sous l'arche, une violente décharge d'énergie électrique vous traverse le corps tandis que des éclairs bleuâtres se mettent à crépiter entre le pourtour de l'édifice et le manche du Poignard de Vashna. A la vue de ce phénomène, la foule des disciples pousse une exclamation d'étonnement assez forte pour surpasser le hurlement du vent. « Il y a un intrus parmi nous ! » rugit Cadak en pointant son bâton de sorcier sur vous d'un geste accusateur. Luttant de toutes vos forces contre les effets paralysants du champ électrique engendré par l'arche, vous parvenez à dégager le poignard de son fourreau. L'intensité de ce champ faiblit un instant, absorbée par le pouvoir de la lame ténébreuse, mais une flamme d'énergie pourpre jaillit du bâton de Cadak et le régénère, lui insufflant une force qui vous pénètre jusqu'à l'âme... Rendez-vous au [228](#).

21

Au moment où vous franchissez le seuil de la taverne, le brouhaha s'éteint brusquement et toutes les têtes se tournent vers vous. Les clients vous dévisagent, puis leurs regards se détournent et ils reprennent leurs bavardages. Après avoir descendu une volée de marches, vous vous frayez un chemin à travers la foule bruyante pour vous accouder au comptoir dégouttant de bière. Avant que vous ayez pu ouvrir la bouche, une plantureuse servante pose avec fracas une chope en étain sous votre nez et la remplit de bière mousseuse. « La première, c'est pour la maison, grogne-t-elle d'une voix peu amène. Les autres, c'est pour ta poche, vu ? » Vous acquiescez d'un hochement de tête puis, tout en sirotant votre bière, vous promenez un regard discret sur la clientèle de l'estaminet. Une clientèle peu recommandable. La Sauge Crochue, il est vrai, est un bouge qui jouit d'une réputation détestable, même selon les critères peu exi-géants des turbulents faubourgs nord de Helgor. Quant aux gardes de la cité, ils n'y mettent jamais les pieds : moyennant une substantielle contribution versée chaque semaine au capitaine du guet, quoi qu'il advienne, ils ne



21 *Une plantureuse servante pose une chope en étain sous votre nez.*

patrouillent jamais dans les parages de la taverne. L'ordre et ce qui y tient lieu de loi y sont maintenus grâce aux bons soins de Chegga, son propriétaire, et de ses fils, deux brutes qui répondent au nom de Zhola et Gorgan. Vidant votre chope, vous la reposez sur le comptoir et la grosse servante s'approche prestement pour la remplir. « Ça sera 1 Pièce d'Or », grommelle-t-elle en exhibant une paume calleuse. Vous posez la pièce sur le bar et, au moment où elle va la ramasser, vous lui saisissez le poignet pour la retenir. « Où est Smudd ? Est-il là ce soir 1 » demandez-vous à voix basse. « Là-bas, grogne-t-elle en désignant une alcôve sombre dans le fond de la salle. Et maintenant, lâche-moi ou j'appelle Chegga ! » Vous la relâchez sans hâte excessive et, emportant votre chope, vous vous dirigez vers la table de Smudd. L'individu est si absorbé par la contemplation des charmes de la fille qui lui tient compagnie que vous devez faire claquer le fond de votre chope sur la table pour qu'il remarque votre présence. Le bruit le fait sursauter et il bondit sur ses pieds en empoignant sa rapière... Si vous voulez éviter un combat à l'issue imprévisible, vous devez tout de suite faire quelque chose pour le rassurer. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [294](#). Si vous désirez lui offrir de l'argent, rendez-vous au [169](#). Si vous préférez lui donner un Objet contenu dans votre Sac à Dos, rendez-vous au [108](#).

22

Votre réponse dilatoire ne fait qu'accroître les soupçons du prêtre. Écartant d'un geste brusque le pan de votre robe, il dévoile votre tunique et vos braies. Il reconnaît leur facture sommerlundaise et pousse un cri de stupéfaction en comprenant qui vous êtes ! Rendez-vous au [314](#).

23

La grotte vous offre un abri contre les éléments, mais provoque un sentiment de malaise. Un picotement familier court le long de votre nuque, comme chaque fois que votre instinct Kaï veut vous prévenir d'un danger. Vous restez un bon moment devant

l'ouverture de l'anfractuosit , scrutant les collines battues par la temp te. Mais, ne parvenant pas   d tecter la moindre menace visible, vous finissez par vous r fugier au sec dans le fond de la grotte en vous disant que la fatigue et les bizarreries du temps ont d  d traquer vos sens... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous ma trisez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 1 au chiffre tir  pour chaque rang que vous avez acquis au-del  de celui de Grand Ma tre Tut laire. Si le r sultat est inf rieur ou  gal   5, rendez-vous au [264](#). S'il est sup rieur ou  gal   6, rendez-vous au [125](#).

24

Vous vous  cartez subrepticement de la procession et vous vous glissez dans la cabane   l'insu de tous. A l'int rieur, vous recensez les armes suivantes : Un glaive

Une hache

Un sabre

Un carquois

Quatre fl ches

Un arc

Trois poignards

Un b ton

Si vous d sirez emporter l'une ou plusieurs de ces armes, n'oubliez pas de modifier en cons quence votre *Feuille d'Aventure*. Ayant satisfait votre curiosit , vous r int grez avec la m me discr tion la procession alors qu'elle sort du camp. Rendez-vous au [218](#).

25

Atteint de plein fouet, le chef des brigands pousse un hurlement et, les yeux révulsés, s'effondre sans vie à vos pieds. Voyant plusieurs de ses hommes émerger des pins, vous prenez juste le temps de vous saisir de la sacoche de ce scélérat avant de prendre la fuite. Les bandits se lancent à vos trousses, mais vous avez tôt fait de disparaître dans le labyrinthe touffu du bois et ils finissent par abandonner la poursuite... Rendez-vous au [247](#).

26

S'estimant heureux d'être encore en vie, les rares disciples qui le peuvent décampent sans demander leur reste. A leur décharge, il faut reconnaître que l'état dans lequel se trouvent ceux que le Bâton de Mort a frappés est assez dissuasif : il semble les avoir vidés de leur sang et de leur chair pour ne laisser que d'informes amas de peau et d'ossements... Mais l'usage d'une arme si diabolique se paie : les effets vampiriques du Bâton de Mort vous font perdre 5 points d'ENDURANCE en plus de ceux que vous avez pu perdre au cours du combat. S'il vous reste un souffle de vie, rendez-vous au [278](#).

27

Votre flèche part en sifflant mais, mal ajustée, elle se fiche dans l'encadrement de la fenêtre pendant que l'archer s'échappe par le balcon. Si vous voulez vous lancer à sa poursuite, rendez-vous au [9](#). Si vous n'y tenez pas, vous pouvez quitter la taverne par la porte principale, rendez-vous au [231](#).

28

Votre refus de passer sous l'arche attire tous les regards sur vous. Un prêtre s'approche et vous bouscule en vous ordonnant de vous comporter « comme un vrai croyant ». Devant votre résistance, il dégaine un poignard en proférant une malédiction. Vous avez le réflexe de lui saisir le poignet et de le désarmer, mais votre geste lui arrache un cri de fureur qui alerte Cadak.

Une langue d'énergie rouge sombre jaillit de son bâton et vous frappe l'échiné, vous paralysant du cou aux orteils : vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, rendez-vous au [239](#).



29

Peu à peu, la trouée se referme et le soleil disparaît derrière les nuages, vous livrant à nouveau à la fureur de la tempête. Entendant un cri sourd porté par le vent, vous vous retournez pour voir Cadak, écumant de rage, descendre de son piédestal de cristal en brandissant son Bâton de Pouvoir. Il s'approche à vingt pas de vous et frappe par deux fois le sol détrempé avec son bâton. Au second coup, un champignon de lumière spectrale explose et vous enveloppe tous deux. « Rien ne peut empêcher la venue de Shamath ! hurle Cadak en roulant des yeux luisants de folie. Tu n'as fait que la retarder, Loup Solitaire, la retarder. Tu ne l'as pas arrêtée. Bientôt, son pied foulera le sol du Magnamund et la vengeance du Seigneur Vashna s'accomplira ! » Vous scrutez avec anxiété la paroi de lumière qui vous entoure, dans l'espoir d'y découvrir une faille. « Tu ne t'échapperas pas, cette fois, éructe Cadak, comme s'il avait lu dans vos pensées. Pas tant que je serai vivant. » Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [135](#). Si vous voulez vous servir du Bâton de Mort contre l'archidruide Cadak, rendez-vous au [213](#). Si vous avez un Arc, rendez-vous au [109](#). Dans tous les autres cas, rendez-vous au [252](#).

30

Vous percevez une force psychique hostile, une énergie mentale néfaste qui émane de ces créatures et croît à mesure qu'elles se rapprochent. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au [229](#). Si vous ne maîtrisez pas

cette Grande Discipline ou si vous n'avez pas le rang voulu, rendez-vous au [142](#).

31

Figé dans une immobilité totale, vous vous concentrez afin de déclencher la transe nécessaire pour vous faire passer de l'état de conscience à celui de vie suspendue. État que vous ressentez comme la torpeur précédant le sommeil mais qui, pour tout observateur extérieur, s'apparente à la mort. Loin au-dessus de vous, la créature invisible sonde le brouillard à la recherche d'un signe de vie. N'en ayant perçu aucun, elle finit par aller traquer sa proie dans une autre partie de cet univers infernal. Ses battements d'ailes décroissent et vous retrouvez votre état normal en un instant. Rendez-vous au [233](#).

32

La piste côtière finit par s'écarter en serpentant du lac Vorndarol pour escalader lentement un plateau calcaire envahi d'arbustes broussailleux. Perchés dans les branches, de petits groupes d'oiseaux au plumage dépenaillé picorent avec avidité leurs fleurs colorées. Par curiosité, vous tendez la main en passant et cueillez une poignée de ces fleurs jaunes au parfum douceâtre. Si vous voulez les goûter, rendez-vous au [293](#). Si vous préférez les jeter et continuer votre route, rendez-vous au [18](#).

33

La ruelle est sombre, mais cela ne vous gêne guère, car votre pouvoir Magnakaï de l'Art de la Chasse vous permet de voir le chemin presque comme en plein jour. Votre cheval ne possède certes pas un tel don, mais vous le guidez entre les déchets nauséabonds et les débris de verre qui jonchent le pavé. Vous approchez d'une rue dans laquelle donne la ruelle lorsque vous entendez claquer le verrou d'une porte. Faisant halte, vous voyez deux hommes émerger d'un porche voûté sur votre gauche. L'un est filiforme et à moitié chauve, le second a un visage torve au teint bistre, des oreilles en chou-fleur et des cheveux d'un blond

graisseux. Les lames de leurs poignards luisent dans l'obscurité tandis qu'ils s'approchent de vous, le sombre éclat du meurtre dans les yeux. Sans un mot, vous dégainez votre arme... Lorsque vous la remettez au fourreau un peu plus tard, elle est rouge du sang de ces deux coupe-jarrets mal inspirés. Une fouille rapide vous permet d'alléger les poches de leurs cadavres de 6 Pièces d'Or et d'assez de nourriture pour un Repas (modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*). Pressé de quitter ces parages malsains, vous remontez en selle et vous engagez votre cheval dans la voie sur laquelle débouche la ruelle. Rendez-vous au [16](#).

34

Souple comme une anguille, vous esquiviez la vague menaçante des Automates, laissant leurs épées fendre le vide. Ayant enfilé une cuirasse vernie de noir, Sha-math s'est agenouillée afin de permettre à ses serviteurs d'en boucler les attaches. Trop occupée à surveiller leurs gestes maladroits, la créature démoniaque ne vous voit pas approcher du piédestal et du Bâton de Mort et, lorsqu'elle s'en aperçoit, il est trop tard. Votre main se referme sur le manche, et vous percevez le terrible pouvoir qu'il renferme. Si vous possédez Helshezag, l'épée du Seigneur des Ténèbres Kraagenskul, rendez-vous au [94](#). Si vous n'avez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [225](#).

35

Ensanglanté et à bout de souffle, vous rompez le combat et détalez. Les brigands survivants se lancent à vos trousses, mais l'épaisseur du sous-bois vous permet de les semer et ils ne tardent pas à abandonner la poursuite. Cependant, les alentours grouillent d'autres bandits qui vous contraignent à fuir vers le nord, loin de l'endroit où vous avez laissé Rôdeur attaché à un arbre. Malgré les inquiétudes que vous nourrissez sur son sort et la perspective des nombreux kilomètres qui vous séparent encore du lac Vorndarol, vous jugez qu'il est trop dangereux de

retourner le chercher. C'est alors que vous entendez l'écho d'un hennissement... Rendez-vous au [223](#).

36

Vous déployez toute la force du Mélange Mental pour protéger votre esprit et le dissimuler à la horde de vos assaillants. Ces créatures spectrales, les Vortex d'Ombre, utilisent la puissance de leurs ondes mentales pour traquer leur proie, mais votre pouvoir est assez efficace pour perturber ce système de détection, si bien que, dans la phase finale de leur piqué, nombre d'entre eux manquent leur cible. Néanmoins, semblant disposer de sens plus affinés, quelques éléments de la horde parviennent à vous localiser et vous contraignent à livrer un combat impitoyable.

VORTEX D'OMBRE HABILITÉ: 40 ENDURANCE: 22

Vous disposez, pour la durée du combat, de 2 points d'HABILITÉ supplémentaires par rang de Grande Maîtrise Kaï que vous avez atteint au-dessus de celui de Grand Maître Tutélaire. Si vous possédez le Glaive de Sommer, ajoutez 5 points à votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [46](#).

37

Sans lui laisser le temps d'ouvrir la bouche, vous expédiez votre poing dans la mâchoire du prêtre... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [333](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [134](#).

38

Vous avez la chance de ne pas vous briser un seul os dans votre chute, mais la malchance de vous cogner la tête sur le pavé et de vous retrouver assommé. Lorsque, une bonne heure plus tard, vous reprenez connaissance, meurtri, ensanglanté et affligé d'un lancinant mal de tête, vous vous rendez compte avec consternation qu'on a profité de votre évanouissement pour vous

faire les poches ! Utilisez la *Table de Hasard*. Le résultat détermine le nombre de points d'ENDURANCE que vous avez perdu dans la chute, le nombre de Pièces d'Or qu'on vous a dérobées, et le nombre d'Objets qui ont disparu de votre Sac à Dos. (Modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence.) Vous regagnez en boitillant les écuries de la Sauge Crochue afin de récupérer votre monture. Rendez-vous au [341](#).

39

Vous utilisez vos dons de guérison Magnakaï pour interrompre l'hémorragie et cicatriser vos chairs, mais il faut plusieurs minutes avant que le sang cesse de couler et que la douleur s'estompe. Vous commencez à peine à recouvrer vos forces quand un groupe de brigands jaillit entre les rochers et fond sur vous en poussant des cris bestiaux et en faisant tournoyer poignards et rapières. Vous avez juste le temps de vous hisser sur vos pieds et de dégainer votre arme.

BRIGANDS VAKOVARIENS HABILITÉ: 38 ENDURANCE: 38

En raison des séquelles de votre blessure et de la soudaineté de leur attaque, vous devez réduire votre HABILITÉ de 5 points pendant les 3 premiers Assauts, sauf si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse. Vous pouvez fuir ce combat au bout de 6 Assauts, rendez-vous au [59](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [348](#).

40

Pointant le doigt sur vos assaillants, vous murmurez la formule du sortilège de la Main de Feu. Un intense fourmillement vous descend le long du bras et une boule d'énergie concentrée jaillit de votre index et va exploser entre les deux disciples, les tuant sur le coup. Rendez-vous au [325](#).

41

Remontant le chemin au pas de course, vous rejoignez la queue du cortège. L'instant suivant, deux prêtres vous croisent de part et d'autre en courant, tentant de rameuter les fuyards en les abreuvant d'injures et de malédictions. Vous ajustez avec soin le capuchon de votre robe sur votre visage et, brandissant votre torche, vous ne pouvez réprimer un sourire en coin... Rendez-vous au [250](#).

42

Vous rengainez votre arme, prenez votre élan et bondissez vers le toit du bâtiment opposé... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, ajoutez 3 au résultat. Si le total est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [154](#). S'il est compris entre 4 et 7, rendez-vous au [310](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [70](#).

43

Les ondes psychiques du prêtre percent votre bouclier mental et il découvre que vous êtes un intrus. Il empoigne le col de votre robe et la déchire, révélant votre tunique et vos braies qui trahissent l'origine sommerlundaise de vos vêtements. « Emparez-vous de lui ! » hurle-t-il, obéi sur-le-champ par des dizaines de disciples qui se ruent sur vous. Dégainant votre arme, vous vous défendez avec la fureur d'un tigre aux abois. Plus de trente assaillants gisent autour de vous dans une mare de sang lorsque, succombant sous le nombre, vous êtes finalement maîtrisé et désarmé. Maintenu à terre, vous affrontez sans ciller les visages hostiles penchés sur vous. Tordu par un rictus satanique, celui du prêtre apparaît bientôt dans le flamboiement des torches. Il applique le bout d'une baguette rougeoyante sur votre front, et le monde disparaît dans une explosion de lumière blanche... C'est ici que votre quête et votre existence trouvent leur triste fin.

44

Vous vous retrouvez à l'intérieur de la montagne de glace. L'endroit est baigné d'une lumière bleu pâle qui s'étend dans toutes les directions, reflétée par les innombrables facettes des cristaux de glace. Bien que vous soyez enfermé dans la montagne, vous n'en êtes pas prisonnier : vous pouvez en traverser les parois gelées aussi aisément que si vous vous déplaçiez à l'air libre. Avançant d'un pas assuré dans cet univers cristallin d'une beauté étrange et effrayante, vous vous dirigez vers la lointaine lueur scintillante qui vous avait attiré vers les montagnes. Peu à peu, l'immensité glacée qui vous entoure se modifie et vos yeux se posent sur de fabuleux trésors : des filons d'or pur, des gisements de diamant brut, des coffres emplis de pièces d'or, de perles, de rubis... mais aussi des sépulcres, des tombes oubliées du fond desquelles des cadavres vous regardent passer en dardant sur vous des yeux brûlants de haine. Leurs regards spectraux vous glacent le sang et vous laissent tremblant, secoué par un terrible choc psychique : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Traversant enfin la dernière paroi de glace, vous émergez dans la pénombre d'une immense caverne. Vous découvrez alors l'origine de la lueur qui vous a attiré jusqu'ici, et la scène qui s'offre à vos yeux vous fait frissonner d'effroi ! Rendez-vous au [327](#).

45

Gwynian extirpe des plis de sa tunique un rouleau de parchemin jauni qu'il étale sur la table de pierre. C'est une carte du Magador. 11 pointe l'index sur le lac Vorndarol et vous explique que le centre des étranges tempêtes qui balaient la région se situe, d'après tous les calculs, dans un périmètre qui s'étend à quelques kilomètres de la rive est, à proximité de la Gorge de Maaken. Le village de Vorn, ou du moins ce qu'il en reste, se trouve sur la rive sud, non loin d'un affluent de la Storn. Aussi vous conseille-t-il de rester en permanence sur vos gardes et, soucieux de contribuer au succès de votre entreprise, il ôte une amulette de son cou ridé pour vous l'offrir. « Gardez cet objet sur

vous, Grand Maître, vous dit-il en passant autour de votre cou la lanière qui retient un disque de platine. Il saura vous protéger des périls qui vous guettent dans la Gorge de Maaken. » (Inscrivez cette Amulette de Platine dans la case des Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* ; vous n'êtes pas obligé de rayer un autre Objet Spécial de cette liste si elle contient déjà le maximum autorisé.) Rendez-vous au [297](#).

46

Leur pouvoir annihilé par votre implacable riposte, les Vortex d'Ombre se recroquevillent et sont dispersés aux quatre vents par la fureur de la tempête. Une brusque éclaircie déchire l'écran des nuages noirs qui roulent dans le ciel, laissant filtrer quelques rayons de soleil qui vous baignent de leur lueur bienfaisante. Leur chaleur a un effet revigorant sur votre esprit comme sur votre corps : votre total d'ENDURANCE retrouve son total de départ ! Rendez-vous au [29](#).

47

Tout au fond de la chaumière, un homme et une femme se serrent l'un contre l'autre et vous regardent avec des yeux terrifiés. Leurs vêtements ne sont plus que haillons souillés et vous remarquez qu'ils bercent un nourrisson brûlant de fièvre. Vous abaissez votre arme et les assurez que vous ne leur voulez aucun mal. Ils semblent avoir compris vos paroles, mais ils continuent à vous fixer d'un regard terrorisé. Si vous disposez de quelque nourriture et si vous désirez leur en offrir, rendez-vous au [122](#). Sinon, rendez-vous au [217](#).

48

Votre flèche s'enfonce dans le gras de l'épaule du monstre, lui arrachant un rugissement de douleur... Mais cela ne le ralentit guère. Vous replacez votre Arc à l'épaule et serrez les genoux pour diriger votre monture face à la créature. A sa vue, le cheval est pris de panique et se cabre en balayant l'air de ses antérieurs. Grâce à vos pouvoirs Kaï innés, vous en reprenez le contrôle sans



48 *Votre attention se détourne de la bête qui abat sur vous une patte griffue.*

difficulté mais, ce faisant, votre attention se détourne de la bête qui abat sur vous une énorme patte griffue...

LYCOURS NOIR HABILITÉ : 44 ENDURANCE : 52

Réduisez votre total d'HABILITÉ de 10 points pour le premier Assaut de ce combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [210](#).

49

En examinant l'amulette de plus près, vous découvrez qu'une gravure minutieuse en orne une face. Elle représente une créature monstrueuse émergeant du tréfonds d'un gouffre, escortée d'une horde de guerriers squelettiques. Vous reconnaissez l'image du Seigneur des Ténèbres Vashna et de ses séides, remontant des profondeurs de la Gorge de Maaken ! Rendez-vous au [238](#).

50

Le terrifiant regard de Shamath se pose sur vous et vous sentez le sang se glacer dans vos veines. Elle pointe un doigt ganté de noir sur votre cachette et, d'une voix tonnante, elle crache dans la Langue Noire une phrase qui résonne comme un coup de tonnerre aux accents métalliques sous la voûte de la caverne. Puis, d'un geste lent, elle élève l'autre main à la hauteur de la première. Une masse d'énergie électrique crépite entre ses paumes pour former une couronne tournoyante qu'elle projette dans votre direction d'une rotation de ses énormes poignets. Avant d'avoir pu esquisser un geste, vous voyez cet anneau s'abattre sur vous et vous emprisonner. Rejetant la tête en arrière, Shamath laisse éclater un rire monstrueux qui fait vibrer le sol de la caverne. Entre les espaces du champ de force qui vous emprisonne, vous voyez ses serviteurs se ruer vers vous. Si vous possédez le Poignard de Vashna, rendez-vous au [273](#). Si vous n'avez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [179](#).



51

Abasourdi par le choc, vous vous retrouvez allongé, tout fumant, sur le sol. Vous vous hissez tant bien que mal sur vos jambes et utilisez la Grande Discipline du Nexus pour éteindre les parties de vos vêtements que l'explosion a enflammées. Puis vous tirez le Glaive de Sommer de son fourreau pour découvrir, avec stupéfaction, que sa garde est intacte. Votre cheval, tremblant de terreur, s'est immobilisé au bord de la rivière. Vous l'appellez en utilisant vos pouvoirs Kaï pour apaiser sa peur et lui faire retrouver son calme. Il revient vers vous. Vous sautez en selle et vous élancez au galop sur la piste de la rivière pour vous éloigner au plus vite de la tempête. Rendez-vous au [80](#).

52

Dans un dernier clignotement, les trois créatures disparaissent ensemble. Vous scrutez le ciel avec anxiété dans l'espoir de découvrir un indice sur la position des monstres, mais vous êtes contraint de faire appel à vos pouvoirs psychiques pour les détecter. Paupières closes, vous voyez leurs silhouettes se dessiner dans votre esprit, planant en cercle au-dessus de leur tanière, puis piquant droit sur vous. Dégainant votre arme, vous sentez qu'elle est enrobée d'une aura qui la préserve des températures extrêmes de cet univers. Soudain, un cri affreux déchire l'air et vous vous hâtez d'ouvrir les yeux pour affronter la première créature qui s'abat sur vous.

MONSTRES DES LAVES HABILITÉ : 48 ENDURANCE : 42

Vous pouvez fuir ce combat au bout de 6 Assauts ; dans ce cas, rendez-vous au [276](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [3](#).

53

« Soyez le bienvenu, Grand Maître. Je suis Gwynian de Varetta, déclare le vieillard à la chevelure grise, d'une voix claire qui semble démentir son âge. Entrez, nous devons parler un moment. Je sais quel est votre dessein et j'ai quelque chose qui pourrait vous aider dans votre quête. N'ayez crainte, je suis un ami. » Vous êtes stupéfait de constater qu'il connaît votre identité, mais vos sens Kaï vous confirment qu'il dit la vérité. Rendez-vous au [178](#).

54

Vous fixez votre ennemi d'un regard plus dégoûté que haineux et vous avancez sur lui quand, faisant décrire à ses mains une étrange passe devant son visage, il disparaît à vos yeux. Mais le charme d'invisibilité qu'il vient d'évoquer a des limites : vous pouvez encore voir scintiller les contours de son corps et de son bâton tandis qu'il se déplace contre la paroi de lumière dans l'espoir de vous prendre à revers...

ARCHIDRUIDE CADAK HABILETÉ: 50 ENDURANCE: 35

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [298](#).

55

Dès que vous lui montrez le Disque Runique, le prêtre s'apaise. Il reconnaît l'insigne de la Guilde de Rhem, confrérie d'assassins la plus redoutée de tout le nord du Magnamund. Il sait que les disciples de Vashna ont déjà eu l'occasion de recourir aux services de membres de cette secte de tueurs, et il imagine que vous êtes un de ces agents. Il recule de quelques pas et vous salue en inclinant la tête avant de s'éloigner vers l'étrave du bateau pour s'occuper d'une autre tâche. L'incident a fâcheusement attiré sur vous la curiosité des disciples assis autour de vous. Vous vous levez et vous dirigez vers la proue pour rejoindre un groupe de leurs semblables agenouillés en prière. Rendez-vous au [124](#).

56

Vous vous frayez un passage à travers la foule affolée et vous déboulez dans la rue. Alors que vous vous dirigez vers les écuries pour retrouver votre cheval, votre regard d'aigle détecte un mouvement sur un balcon du second étage : c'est l'archer que vous avez aperçu quelques instants plus tôt, l'homme en noir qui s'est enfui de la galerie. Le cœur battant, vous le voyez grimper sur la rambarde du balcon et bondir par-dessus l'étroite rue jusqu'au toit opposé. Si vous possédez un Arc, rendez-vous au [120](#). Sinon, rendez-vous au [274](#).

57

Invoquant la formule du sortilège du Filet, vous pointez la main droite sur la Démone grondante. Un réseau de cordons gluants jaillit de vos doigts tendus et va s'enrouler autour de ses jambes, vous offrant les précieuses secondes qui vous sont nécessaires pour atteindre le piédestal. Vous arrachez le Bâton de Mort du premier gradin, ployant sous son poids surnaturel. Au même instant, la Démone parvient à se libérer du filet gluant et pousse un hurlement de fureur si terrible qu'il vous soulève du sol et vous projette en arrière. Luttant de toutes vos forces pour retrouver votre équilibre sans lâcher le Bâton de Mort, vous voyez Sha-math avancer à grandes enjambées. Son cri ébranle à nouveau la caverne lorsque, serrant le Bâton sur votre poitrine, vous vous engouffrez d'un bond dans la bouche obscure de la Porte d'Ombre... Rendez-vous au [270](#).

58

Vous faites jaillir le Glaive de Sommer de son fourreau et un halo de lumière dorée enrobe la lame incrustée d'or. Sa lueur bénéfique chasse les ombres de la caverne obscure et les serviteurs de Shamath vacillent devant elle. La garde de l'épée est chaude dans vos mains et une sensation de force et de bien-être se répand dans vos bras et tout votre corps. Vous n'avez plus l'impression de tenir le glaive : vous ne faites plus qu'un avec lui,

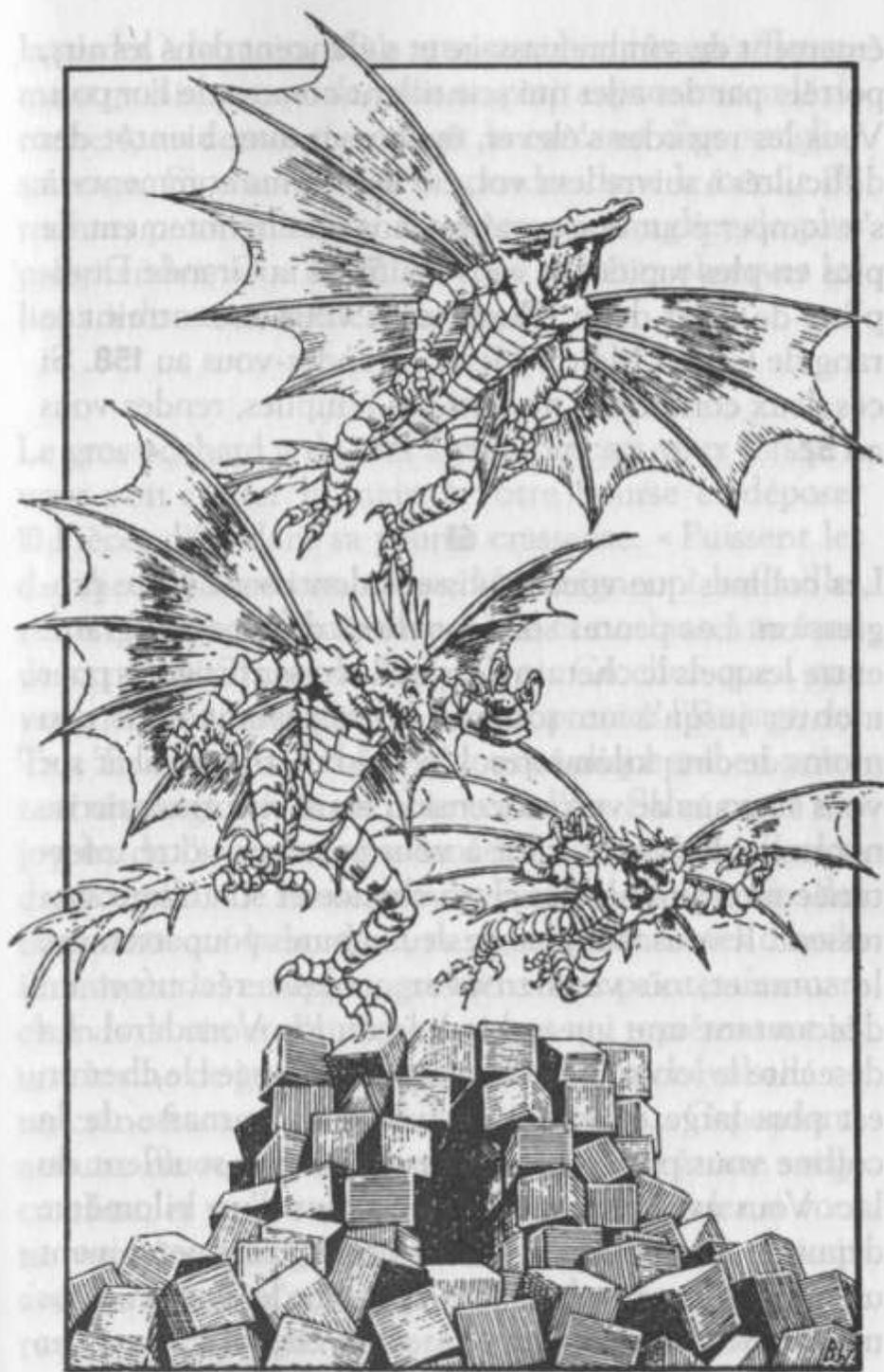
dans une parfaite harmonie. Récupérez 5 points d'ENDURANCE et rendez-vous au [85](#).

59

Ensanglanté et à bout de souffle, vous rompez le combat et détalez comme une flèche. Les brigands survivants se lancent à vos trousses, mais l'épaisseur du sous-bois vous permet de les semer sans difficulté. Cependant, les alentours grouillent d'autres bandits qui vous contraignent à fuir vers le nord, loin de l'arbre où vous avez attaché Rôdeur. Malgré les inquiétudes que vous nourrissez sur son sort et la perspective des nombreux kilomètres qui vous séparent encore du lac Vorndarol, il est trop dangereux de retourner le chercher. C'est alors que vous entendez l'écho d'un hennissement... Rendez-vous au [223](#).

60

Durant d'interminables minutes, vous plongez dans un puits d'obscurité, fouetté par des bourrasques de vent glacial qui vous gèle jusqu'à la moelle des os en dépit de vos protections Magnakaï. Puis, comme si vous sortiez d'un rêve, la sensation de chute vertigineuse cesse brusquement et vous vous retrouvez perché sur un plateau de roche volcanique noire, percé de cratères et sillonné de rivières de lave en fusion. Vous tentez de faire un pas en avant et sentez le sol s'affaisser sous vos pieds. La mince croûte de lave refroidie se gondole avant de se déchirer et un jet de flammes jaunes s'échappe par la brèche, engloutissant vos jambes. Votre maîtrise du Nexus est assez développée pour vous préserver de la chaleur infernale des flammes et de la lave, mais vous êtes stupéfait de constater que vos bottes et vos vêtements ne s'enflamment pas. Vous sentez alors que votre être tout entier est protégé par le champ d'énergie qu'irradie l'Amulette de Platine de Gwynian le Sage. Vous l'en remerciez en votre for intérieur, d'autant plus que vous commencez à douter que vos pouvoirs Kaï eux-mêmes soient assez puissants pour vous garder en vie dans ce monde étrange. Progressant avec difficulté sur ce sol en semi-fusion, vous parvenez à prendre pied



60 Soudain, trois créatures à peau cornée émergent du sombre passage.

sur un îlot solide de basalte gris-bleu jonché de cubes d'obsidienne et de jais. Au centre, vous découvrez un empilement de cubes désordonnés formant une sorte de temple grossier. Vous vous approchez d'une ouverture béante ménagée à sa base. Vos sens perçoivent des formes de vie tapies à l'intérieur. Soudain, trois créatures à peau cornée émergent du sombre passage et s'élancent dans les airs, portées par des ailes qui scintillent comme de l'or poli. Vous les regardez s'élever, mais vous avez bientôt des difficultés à suivre leur vol, car leur forme commence à s'estomper pour réapparaître dans un clignotement de plus en plus rapide. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au [158](#). Si ces deux conditions ne sont pas remplies, rendez-vous au [52](#).

61

Les collines que vous gravissez ralentissent votre progression. Les pentes sont jonchées de blocs de granit entre lesquels le chemin décrit d'incessants zigzags pour monter jusqu'à un sommet boisé distant d'un peu moins de cinq kilomètres. Un froid mordant s'abat sur vous au cours de votre ascension mais, si votre maîtrise naturelle du Nexus suffit à vous protéger, votre infortunée monture n'a pas cette chance et son allure s'en ressent. Il vous faut plus de deux heures pour atteindre le sommet, où vous trouvez quelque réconfort en découvrant une vue splendide du lac Vorndarol. La descente le long du versant opposé est aisée : le chemin est plus large et moins tortueux, et la masse de la colline vous protège des vents glacés qui soufflent du lac. Vous avez parcouru un peu plus d'un kilomètre depuis le sommet, lorsque vos sens aiguisés perçoivent un danger - une embuscade ! Quittant le chemin, vous mettez pied à terre et attachez votre cheval à un rocher avant de continuer à pied. Vous dégainez votre arme et la gardez à la main. Vous atteignez bientôt un affleurement granitique qui domine un petit espace encerclé de rochers, au centre duquel gît la carcasse d'un sanglier sauvage. Si vous voulez descendre dans le cercle de rochers pour

examiner les restes du sanglier de plus près, rendez-vous au [17](#). Si vous préférez observer les lieux à distance, rendez-vous au [88](#).

62

Le gros pochard a du mal à en croire ses yeux lorsqu'il vous voit porter la main à votre bourse et déposer 10 Pièces d'Or dans sa paume crasseuse. « Puissent les d... dieux baiser vos bottes, Monseigneur ! bafouille-t-il en faisant disparaître les pièces étincelantes au fond de sa poche. Si c'est la Sauge Cro... Crochue que... que vous jерchez, faut que... que vous preniez l'Passage des Ta... Tavernes, là... là-bas», vous explique-t-il en pointant un doigt vers la rue orientée à l'est. Salué par le rire joyeux de l'ivrogne, vous lancez Rôdeur au petit galop dans cette ruelle nauséabonde. Fixées sur les façades des bâtiments qui la bordent, des torches imbibées d'huile illuminent les enseignes grossièrement peintes des marchands de vin et d'autres enseignes qui représentent ici une hache de guerre ensanglantée, là un cheval ailé ou un crâne fracassé sur fond de soleil levant... Cependant, aucune ne ressemble de près ou de loin à une sauge crochue, et vous commencez à vous demander si vous ne vous êtes pas fait rouler, lorsqu'une rumeur de voix avinées venant d'un édifice à deux étages, au bout de la rue, vous parvient aux oreilles. Les portes de chêne grandes ouvertes laissent filtrer dans la pénombre humide de la nuit une lueur orangée propre à attirer le passant solitaire dans la chaleur et le brouhaha de la salle enfumée. Bien que le bouge ne soit orné d'aucune enseigne, votre instinct Kaï vous susurre que vous avez trouvé l'auberge de la Sauge Crochue. Vous voyant arriver, un garçon d'écurie au teint bilieux émerge d'une cabane de bois qui s'appuie au flanc de la taverne. Moyennant 1 Pièce d'Or (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*), il prend votre monture en charge et vous indique l'entrée de la taverne. Rendez-vous au [21](#).

63

Vous tournez la tête vers le piédestal et apercevez un bâton de métal noir torsadé qui, en dépit de ses deux mètres de long,

paraît minuscule auprès des gigantesques bottes de la Démone. « L'instant du transfert est presque arrivé, poursuit la jeune fille. Il faut arrêter Shamath, et toi seul peux le faire. » « Mais comment ? » répondez-vous, stupéfait. « Rien de plus simple ! Tu dois dérober le Bâton de Mort et franchir la Porte d'Ombre avant elle. Sers-toi ensuite du bâton pour détruire le piédestal de cristal de Cadak. Tu fermeras ainsi la Porte et tu empêcheras Shamath de pénétrer dans le Magnamund. Mais prends garde, Loup Solitaire, le temps te sera compté : dès que tu auras regagné ton univers, il ne faudra pas gaspiller une seconde. Si tu ne parviens pas à détruire le piédestal de Cadak à temps, Shamath franchira la Porte. Ici même, sa force et ses pouvoirs sont grands, mais sur le Magnamund, elle serait invincible ! » La jeune fille lance alors un regard craintif en arrière. « J'aurais voulu pouvoir t'ai-der plus, Loup Solitaire, dit-elle d'une voix pressée, mais j'ai mon propre combat à livrer. Sois brave, Grand Maître mais, par-dessus tout, fais vite ! » Et sur ces mots, elle disparaît à vos yeux. A l'instant où sa silhouette s'évanouit, un hurlement de fureur jaillit de la bouche de Shamath. Elle vous a vu ! Rendez-vous au [50](#).

64

Vous levez le camp et vous mettez en route dès les premières lueurs de l'aube. Vers le milieu de la matinée, vous atteignez un col d'où vous découvrez pour la première fois le lac Vorndarol. Intensifiant votre vision grâce à votre maîtrise de l'Art de la Chasse, vous distinguez les ruines de Vorn sur la rive sud du lac. Les restes du village sont dévastés et noircis par le feu, mais ils ne sont pas déserts. Des hommes se déplacent dans les rues, et un bateau à voiles carrées est amarré au quai. Soucieux de la sécurité des siens, Bayan est pressé d'aller les retrouver maintenant qu'il vous a conduit en vue de Vorn. Après l'avoir remercié de son aide, vous lui offrez quelques Pièces d'Or qu'il accepte avec gratitude. Utilisez la *Table de Hasard*. Le résultat détermine le nombre de Pièces d'Or que vous lui donnez. Si vous n'êtes pas assez fortuné, vous devez lui remettre toutes celles qui vous restent, plus un Objet contenu dans votre Sac à Dos. Rendez-vous au [8](#).

65

Les fantômes jaillissent de la tempête en tournoyant. Ils se regroupent en une longue chaîne qui encercle la grande arche miroitante puis, un par un, ils s'en détachent pour piquer sur vous. Votre instinct Kaï vous dit que le Bâton de Mort a le pouvoir de repousser ces ectoplasmes, si du moins vous avez le courage de l'utiliser. Car vous sentez également que l'usage d'une arme forgée par le Roi des Ténèbres se paie d'un prix inévitable... Si vous décidez de vous servir du Bâton de Mort, rendez-vous au [263](#). Si vous préférez vous abstenir, rendez-vous au [83](#).

66

Vous vous éveillez peu après l'aube, les narines chatouillées par un fumet de racines de catatzgû fraîchement infusées. Fyrad, déjà debout, achève de préparer le petit déjeuner. Vous prenez le bol fumant qu'il vous tend et allez vous asseoir à l'entrée de la grotte pour contempler la pente détremée de la colline, réfléchissant aux suites de votre quête tout en dégustant le savoureux breuvage. Le repas achevé, Fyrad vous explique comment atteindre un col qui offre un accès direct à la rive est du lac, puis il entreprend de rassembler équipement et fourrures pour les charger sur sa mule. Il vous avoue que, fatigué des brigands et des tempêtes, il a décidé de quitter les montagnes. Vos préparatifs achevés, vous vous souhaitez mutuellement bonne chance et vous vous dites adieu. A la sortie de la grotte, vous partez vers l'est tandis que Fyrad s'en va vers le sud. Les indications du chasseur se révèlent précises. Vous franchissez le col aux environs de midi et poursuivez votre route le long d'un plateau couvert d'épaisses broussailles. De petits groupes de volatiles déplumés, perchés dans les branchages, picorent les fleurs colorées qui les ornent. Au passage, vous saisissez une poignée de ces fleurs jaunes et vous humez leur parfum douceâtre. Si vous voulez les goûter, rendez-vous au [293](#). Si vous préférez les jeter et poursuivre votre chevauchée, rendez-vous au [18](#).



67

Les traces boueuses montent jusqu'au sommet d'une crête et redescendent en serpentant sur le versant opposé en direction d'un petit bois planté d'arbres chétifs dans le fond d'un ravin. En cours de route, vous avez remarqué que le vent nocturne se réchauffait peu à peu et, lorsque vous atteignez le taillis, des gouttes de pluie viennent s'écraser sur vos épaules. En quelques minutes, cette petite ondée se change en déluge. Soudain, un coup de tonnerre éclate juste au-dessus de vous et un éclair blanc va frapper les arbres alentour et les embrase. Conscient du danger, vous fouillez du regard le mur de pluie à la recherche d'un abri plus sûr. Vos sens Kaï vous permettent de détecter deux refuges possibles à proximité : une corniche en surplomb et l'entrée d'une ancienne mine. Si vous choisissez de vous abriter sous la corniche, rendez-vous au [209](#). Si vous préférez vous réfugier dans la vieille mine, rendez-vous au [128](#).

68

L'apparition du visage de votre frère défunt vous laisse tremblant de tous vos membres, la bouche sèche mais, pour votre salut, vos défenses mentales Kaï se révèlent assez efficaces pour protéger votre esprit des effets les plus dangereux de ce terrible choc psychique : vous ne perdez que 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [195](#).

69

Instinctivement, vous inclinez la tête sur le côté pour éviter de recevoir le mortel projectile en plein visage. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [271](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [165](#).

70

D'un bond stupéfiant, vous atterrissez sur le toit opposé. L'archer vêtu de noir s'immobilise un instant auprès d'une haute cheminée et se retourne vers vous, visiblement inquiet. Mais tout à coup, trois autres silhouettes sombres surgissent à ses côtés. Les nouveaux venus vous fixent en silence, puis l'un d'eux détend le bras et projette une boule de verre dans votre direction. La sphère éclate à vos pieds et, dans l'instant qui suit, vos jambes se retrouvent emprisonnées dans un réseau de lianes magiques ! Lorsque vous parvenez enfin à vous dégager, l'assassin et ses complices ont disparu. Vous approchant avec précaution de la cheminée vous découvrez par terre un disque de métal de quelques centimètres de diamètre gravé de runes. Vous glissez le Disque Runique dans la poche de votre tunique. (Inscrivez-le dans la case des Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* ; rayez-en un autre si vous en transportez déjà le nombre maximal autorisé.) Ne découvrant aucune autre trace des quatre fuyards, vous abandonnez la poursuite. Après être descendu du toit, vous regagnez les écuries de la Sauge Crochue, où vous attend votre cheval. Rendez-vous au [341](#).

71

Vous récitez en toute hâte la formule du charme de Contre-Sortilège... Horreur ! Il n'a aucun effet sur le projectile ! La boule d'énergie explose au milieu des poutres calcinées dans un aveuglant éclair blanc. Le souffle de la déflagration vous projette dans les airs et vous allez vous écraser contre un mur noirci de

suie : vous perdez 12 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [200](#).

72

La demi-sphère lumineuse s'évanouit et vous vous retrouvez à proximité du piédestal de cristal, exposé à la pluie torrentielle. A travers les trombes d'eau qui s'abattent sur vous, vous parvenez à voir que les disciples se rapprochent peu à peu, inquiets du sort de leur chef et avides d'assister au retour victorieux de leur seigneur maudit dans le monde des vivants. Oublieux du froid, vous resserrez votre étreinte sur le manche du Bâton de Mort et vous escaladez les degrés du piédestal jusqu'au sommet, car vos sens infailibles vous disent que cet édifice de cristal commande l'ouverture de la Porte d'Ombre que vous devez à tout prix refermer avant que Shamath ne surgisse. En désespoir de cause, vous élevez le Bâton de Mort et l'abattez de toutes vos forces sur la surface du dernier degré du piédestal... sans parvenir à l'entamer. Il faudrait une éternité pour réussir à le détruire de cette façon. C'est alors qu'une vague d'énergie électrique se met à crépiter le long des bords de la grande arche, et le sang se glace dans vos veines. Car vous savez que dans une sombre et lointaine caverne du monde des Ténèbres, la Démone Shamath vient de pénétrer dans la Porte d'Ombre. Elle vient de se mettre en route pour le Magnamund ! Rendez-vous au [164](#).

73

Vous plantez les talons dans les flancs de Rôdeur pour tenter d'échapper à la véritable muraille liquide qui s'abat de la corniche et menace de vous engloutir. Hélas, vous n'avez pas parcouru une dizaine de mètres que le flot vous rattrape et vous emporte ! Jeté à bas de votre selle, vous dévalez le ravin, ballotté par les eaux torrentielles. Cette course folle s'achève enfin lorsque le courant vous jette sur un minuscule îlot rocheux qui émerge au milieu du torrent furieux. Un moment plus tard, vous apercevez avec soulagement votre cheval réfugié sur une arête de terre ferme. Le pauvre animal, visiblement terrifié, semble

n'avoir subi aucune blessure sérieuse. Vous passez une longue nuit sur votre rocher en attendant que les flots s'apaisent. Les blessures occasionnées par le bain forcé vous coûtent 5 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [12](#).

74

Vous faites appel à votre maîtrise de l'Écran Psychique pour résister aux ondes inquisitrices émises par l'esprit du prêtre. Mais il dispose de pouvoirs psychiques d'une puissance considérable, et vos défenses risquent de ne pas y résister... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au chiffre tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, ajoutez 3 au résultat et ajoutez 2 si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï. Si le résultat est inférieur ou égal à 9, rendez-vous au [43](#). S'il est supérieur ou égal à 10, rendez-vous au [258](#).

75

Vous tordez un peu plus le bras du brigand en lui demandant qui l'envoie. « Personne, bon sang... personne. Je voulais juste détrousser des disciples. Y en a qui ont sur eux pas mal d'or et des babioles qu'on arrive à vendre un bon prix à Vakovar. Cette piste est un de mes coins préférés, j'y ai ramassé de sacrés bons butins tous ces derniers mois. On en avait pas après vous en particulier, faut me croire... Si on vous est tombé sur le poil, c'est juste parce que vous passiez par là, quoi ! »

Vos sens Kaï vous indiquent que ce gremlin dit la vérité. Avec sa bande de coupe-jarrets, il n'a cessé de tendre des embuscades à tous les disciples de Vashna qui ont eu la fâcheuse idée d'emprunter cette route au cours des dernières semaines. Sans relâcher votre étreinte, vous lui demandez ce qu'il sait de ces personnages. « Ils sont en train de préparer quelque chose, pour le... avoue-t-il avant de se taire brusquement en voyant plusieurs de ses hommes émerger des bois. Te voilà fait comme un rat ! crache-t-il. Mes gars vont te régler ton compte vite fait ! » Six

autres brigands sortent du couvert, l'arme au poing. Estimant que vous avez mieux à faire que de vous colleter avec ces crapules, vous envoyez leur chef rouler sur le sol, saisissez sa sacoche et prenez vos jambes à votre cou. Le chef des bandits profère d'abominables jurons et vous promet mille morts plus lentes les unes que les autres, puis il bondit sur ses pieds et se lance à votre poursuite à la tête de ses hommes. Mais vous avez tôt fait de disparaître dans l'enchevêtrement des pins et il finit, à contrecœur, par ordonner à ses sbires d'abandonner la chasse. Rendez-vous au [247](#).



76

Vous dépouillez le cadavre d'un disciple et enfilez prestement sa robe rouge en rabattant le capuchon afin de masquer votre visage. Les plis de ce vêtement sont assez amples pour dissimuler vos habits et vos armes, et vous trouvez sur le corps d'un autre disciple un havre-sac assez grand pour y cacher votre Sac à Dos. Persuadé que vous pouvez désormais passer pour l'un des leurs, vous courez vers le quai et rejoignez les disciples qui se pressent pour monter à bord du bateau. Lorsque vient votre tour, vous sautez sur le pont et atterrissez près des sandales d'un des trois prêtres de Vashna qui vous lance un regard furieux, sans pour autant découvrir votre imposture. Vous prenez place sur un banc de nage du navire aux côtés des autres disciples, faisant appel à vos pouvoirs de camouflage pour échapper à leur attention. Les avirons sont dressés dans leurs tolets, et vous vous étonnez que nul ne donne l'ordre de les empoigner. Mais, lorsque le dernier disciple est monté à bord, vous en comprenez la raison... Rendez-vous au [93](#).

77

Vous quittez l'échoppe de fourreur et remontez en selle pour continuer à rechercher l'auberge de la Sauge Crochue. Vous n'avez pas parcouru plus de vingt mètres qu'une bouffée de vent dissipe le pesant brouillard sur votre droite, révélant une ruelle obscure. Si vous désirez explorer ce passage, rendez-vous au [33](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin le long de la rue, rendez-vous au [147](#).

78

Vous faites appel à vos pouvoirs de défense psychique pour protéger votre esprit contre les ondes inquisitrices du prêtre. Incapable de découvrir la moindre de vos pensées, il en conclut que vous êtes un parfait crétin affligé d'une cervelle de la taille d'un pois chiche... Il vous ordonne d'une voix méprisante de rejoindre la procession et vous pousse hors de son chemin avant de regagner à grands pas sa place près de l'autel. Rendez-vous au [250](#).

79

A peine avez-vous expédié le dernier des abominables monstres que vous sentez le sol se raffermir autour de vos chevilles. Sans perdre une seconde, vous vous agrippez aux saillies de la paroi de la caverne et vous vous y suspendez en soulevant les pieds avant que la roche se durcisse et les emprisonne à jamais. Les Automates ont cessé de bouger et se dressent comme une rangée de statues en travers de la caverne. Saisissant votre chance, vous vous élancez en courant vers le piédestal... Mais les yeux de la Démone sont fixés sur vous : elle a maintenant compris quel est votre objectif et n'a pas la moindre intention de vous laisser approcher du piédestal et du Bâton de Mort ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, rendez-vous au [57](#). Sinon, rendez-vous au [282](#).

80

Vous galopez à bride abattue le long de la piste de la rivière, poursuivi par les éclairs et les coups de tonnerre.

Ce n'est qu'après avoir franchi un col au-delà duquel la Storn descend le long des contreforts de la montagne que le fracas de la tempête cesse enfin. Alors que vous méditez sur ce fâcheux incident, vos sens aiguisés vous persuadent que cet orage n'avait rien de naturel et qu'une puissance malveillante est à l'œuvre dans les parages. A la tombée de la nuit, vous émergez de la passe pour découvrir le lac Vorndarol. Vous intensifiez votre vision grâce à votre maîtrise de l'Art de la Chasse et vous distinguez la localité de Vorn sur la rive sud du lac. Les ruines du village sont dévastées et noircies par le feu, mais elles ne sont pas désertes. Les points lumineux de feux de camp émergent dans l'obscurité naissante et vous distinguez un grément à voiles carrées : un bateau est à quai. Si vous voulez rejoindre Vorn avant la tombée de la nuit, rendez-vous au [203](#). Si vous préférez passer la nuit dans les collines et approcher du village au matin, rendez-vous au [117](#).

81

A l'instant où vous pénétrez sous l'arche, une violente décharge électrique vous traverse le corps et des éclairs bleuâtres se mettent à crépiter entre le pourtour de l'édifice et la garde d'Helshezag. A la vue de ce phénomène, la foule des disciples pousse une exclamation d'étonnement assez forte pour couvrir le hurlement de la tempête. « Il y a un intrus parmi nous ! » rugit Cadak en pointant son bâton de sorcier sur vous d'un geste accusateur. Luttant de toutes vos forces contre les effets paralysants du champ électrique que l'arche engendre, vous parvenez à tirer l'Épée de son fourreau. L'intensité de ce champ faiblit un instant, absorbée par le pouvoir de la lame ténébreuse, mais une flamme d'énergie pourpre jaillit du bâton de Cadak et le régénère, lui insufflant une force insidieuse qui vous transperce jusqu'à l'âme... Rendez-vous au [228](#).

82

Le prêtre écume de fureur, il vous reproche de vous être emparé d'une arme interdite et vous ordonne de la lui remettre. Conscient que les regards de la plupart des disciples présents dans cette partie du bateau sont braqués sur vous et que toute tentative de résistance ne manquerait pas de trahir votre véritable identité, vous passez la main sous votre robe et débouclez votre ceinturon avant de jeter le tout sur le pont, aux pieds du prêtre. D'un geste vif, il ramasse votre attirail et le jette dans le lac. (Rayez de votre *Feuille d'Aventure* toutes les armes de poing en votre possession ; si vous avez un Arc, vous pouvez le conserver.) D'une voix toujours courroucée, il vous ordonne ensuite d'aller à l'arrière du bateau rejoindre un groupe de disciples agenouillés en prière et d'implorer le pardon de Vashna. Rendez-vous au [124](#).

83

Vous résistez à la tentation de vous servir du Bâton de Mort pour repousser la horde de Vortex d'Ombre qui fond sur vous, préférant faire appel à vos nobles pouvoirs Kaï plutôt qu'à une arme maléfique. Battu par le vent et les trombes d'eau, vous faites crânement face aux fantômes qui piquent sur vous... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [103](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [36](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous n'avez pas le rang exigé, rendez-vous au [144](#).

84

« Puis-je garder cet objet ? » demandez-vous en désignant l'amulette. « Je n'y vois aucun inconvénient, répond Kadharian. Espérons qu'elle vous aidera à découvrir ce qui se passe réellement dans le Nord. » Après avoir enveloppé le talisman

avec soin, vous le glissez dans une poche de votre tunique. (Inscrivez ce Talisman Noir dans la liste des Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* ; vous n'êtes pas obligé de rayer un autre Objet Spécial si vous possédez déjà le maximum autorisé.) Dans l'heure qui suit, après avoir pris une solide collation et un bon bain bouillant, vous prenez congé du Président et vous quittez le Palais par les écuries. Avec la nuit, le manteau de brouillard qui tapisse les rues étroites et les passages tortueux d'Helgor s'est encore épaissi. Guidé par vos instincts Kaï, vous vous dirigez vers le nord, mais vous ne tardez pas à regretter de n'avoir pas pensé à demander à Kadharian la direction de l'auberge de la Sauge Crochue. Helgor est en effet une très vieille cité dont les rues forment un labyrinthe inextricable. Après maints tours et détours, vous finissez par déboucher sur une place au centre de laquelle les restes d'un panneau indicateur vermoulu signalent trois directions différentes. Avachi au pied du poteau, un gros homme hirsute pourvu d'une barbe poisseuse, la tête renversée sous un pichet de grès crasseux, se remplit le gosier de mauvaise bière. Vous essayez de lire le panneau en utilisant vos pouvoirs d'exploration Kaï, en vain. Si vous décidez de quitter la place par le nord, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez aller vers l'est, rendez-vous au [332](#). Si vous voulez emprunter la rue qui va vers l'ouest, rendez-vous au [161](#). Si vous désirez demander au gros ivrogne la direction de l'auberge de la Sauge Crochue, rendez-vous au [287](#).

85

Sur un ordre de Shamath, ses servants brandissent des lames d'acier et se précipitent sur vous. D'un ample coup d'épée, vous fauchez les premiers. Le Glaive de Sommer se laisse manier sans le moindre effort, au point que vous avez à peine l'impression de le tenir et que c'est lui qui semble mener le combat. En quelques minutes, vous avez massacré les serviteurs de Shamath jusqu'au dernier... Rendez-vous au [242](#).

86

L'invocation silencieuse du sortilège de Détection Maléfique vous révèle que la Plaque Noire est une relique maudite que la proximité de l'eau stagnante a activée. Plus vous vous rapprochez du bassin, plus la chaleur de l'objet augmente. Encore quelques pas, et il va exploser ! D'une main fébrile, vous l'extirpez de votre poche fumante et vous le jetez au loin... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre tiré est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [96](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [316](#).

87

Alors que vous vous approchez du milieu du lit de la rivière, votre ouïe aiguisée détecte des croassements d'oiseaux dans le lointain. Vous n'y prenez tout d'abord pas garde, pensant à des oiseaux de proie en train de se disputer quelque nourriture sur les pentes des montagnes. Mais les cris se font de plus en plus forts, vous incitant à lever les yeux. Il ne faut pas chercher bien loin: à trois cents mètres au-dessus de votre tête, un vol d'oiseaux noirs tournoie dans les courants ascendants. Ces oiseaux sont des Charognards des Monts Durncrag, cruels prédateurs qui ne se reproduisent que dans cette région sauvage. Soudain, ils piquent sur vous en hurlant, avides de vous déchiqueter à coups de bec et de serres ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï du Contrôle Animal et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Principal, rendez-vous au [249](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [180](#).

88

Vous restez accroupi entre les rochers pendant près d'une demi-heure, scrutant chaque centimètre carré du terrain qui entoure l'espace découvert sans trouver le moindre signe suspect. Soudain, le silence est rompu par le bruit sec d'une petite pierre qui roule au bas de la pente. Voyant bouger des buissons au sommet, vous en concluez que quelqu'un se cache par là. Si vous

possédez un Arc et si vous désirez tirer une flèche sur ces buissons, rendez-vous au [227](#). Sinon, rendez-vous au [320](#).

89

Soumis à vos pouvoirs Kai, le Loup sauvage cesse de gronder. Ce dangereux fauve se change en allié précieux. Tandis que vous installez votre bivouac et que vous soignez votre monture, le Loup se poste à l'entrée de la mine, veillant d'un œil vigilant sur votre sécurité. Récupérez 3 points d'ENDURANCE et rendez-vous au [279](#).

90

Le monstre ailé rend le dernier soupir plusieurs minutes après que vous lui avez assené le coup fatal. Durement éprouvé par le combat, vous vous écartez en titubant de la carcasse et vous vous enfoncez dans le brouillard. La température tombe et la brume se change en pluie. Bientôt, les gouttes se mettent à geler en touchant le sol et vous ne tardez pas à vous retrouver entouré par des murailles de glace étincelante qui barrent l'horizon. Rendez-vous au [187](#).

91

Humide et balayée de courants d'air, la grotte ne vous offre qu'un abri précaire contre les éléments. La maigre végétation qui y pousse suffit à peine à rassasier votre monture et le hurlement du vent qui s'engouffre dans les fissures du rocher vous empêche de trouver le sommeil. Pendant cette longue nuit, vous devez absorber un Repas pour ne pas perdre 3 points d'ENDURANCE, sauf si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse. Peu avant l'aube, la tempête s'apaise, ce qui vous permet de prendre une heure de sommeil, trop peu pour évacuer toute la fatigue accumulée pendant la nuit : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [285](#).

92

Une balle d'énergie frappe votre Sac à Dos (rayez 2 Objets de la liste de son contenu), mais vous parvenez à rester debout et vous atteignez le piédestal. Vous arrachez le Bâton de Mort du premier gradin, ployant sous son poids surnaturel. Au même instant, la Démone se tourne vers vous et pousse un hurlement de fureur qui vous soulève du sol et vous projette en arrière. Luttant de toutes vos forces pour retrouver l'équilibre sans lâcher le Bâton de Mort, vous voyez Shamath s'avancer sur vous à grandes enjambées. Son cri assourdissant ébranle à nouveau la caverne lorsque, serrant le Bâton sur votre poitrine, vous vous engouffrez d'un bond dans la Porte d'Ombre... Rendez-vous au [270](#).

93

Lorsque les derniers disciples ont embarqué, un prêtre donne l'ordre de couper et de jeter à l'eau les grappins qui maintiennent le bateau bord à bord avec celui des Vakovariens. Les trois prêtres lèvent leurs Bâtons de Pouvoir rougeoyants et les rapprochent pour former un triangle. Un éclair verdâtre jaillit d'entre les bâtons et un cône de vapeur s'élève en tourbillonnant dans les airs, montant du sommet du triangle. Un vent furieux s'engouffre dans les voiles et entraîne le bateau vers le large. Les ruines de Vorn disparaissent derrière l'horizon. A bord du navire, les disciples victorieux s'affairent tandis que les eaux froides du lac Vorndarol défilent le long de la coque dans un tourbillon d'écume. Les uns prennent soin de leurs camarades blessés au combat, psalmodient un sombre cantique ou restent assis en silence, la tête inclinée, plongés dans une prière maléfique. D'autres enfin nettoient leurs armes ou contemplent d'un regard vide les lointaines montagnes. Gardant la tête basse, vous feignez de prier. Votre supercherie semble efficace jusqu'au moment où une main s'abat sur votre épaule. Une grosse voix vous lance un ordre dans une langue que vous ne comprenez pas. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [243](#). Sinon, rendez-vous au [184](#).

94

Dans un fracas de tonnerre, un éclair blanc jaillit du Bâton de Mort et va frapper la garde d'Helshezag. Une douleur atroce vous fouaille le corps : vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Baissant les yeux, vous découvrez avec stupéfaction les débris calcinés d'Helshezag gisant au bas du piédestal : le pouvoir du Bâton de Mort a annihilé l'épée ténébreuse ! Rayez Helshezag de votre liste d'Objets Spéciaux et rendez-vous au [318](#).

95

Quand vous atteignez le sommet de l'échelle, trois silhouettes sombres émergent de derrière une cheminée et s'interposent entre vous et l'archer. L'un des trois acolytes lève le bras et jette dans votre direction une petite boule de verre. La sphère éclate à vos pieds et, dans l'instant qui suit, vos jambes se retrouvent emprisonnées dans un réseau de lianes magiques ! Lorsque vous parvenez enfin à vous dégager, l'assassin et ses complices sont hors de vue. Renonçant à la poursuite, vous redescendez l'échelle et regagnez les écuries de la Sauge Crochue où votre cheval vous attend. Rendez-vous au [341](#).

96

La plaque chauffée au rouge s'envole au loin, mais elle rebondit sur un rocher malencontreux et va tomber droit dans le bassin ! Après un instant de silence, une aveuglante explosion de flammes jaunes embrase l'espace, et les événements semblent se dérouler au ralenti. Des grappes de disciples hurlants sont projetées dans les airs, transformées en torches humaines, au milieu d'une éruption de blocs de marbre en fusion jaillissant du bassin. Puis, la chaleur et le souffle de la déflagration vous atteignent et vous avez l'impression d'être balayé avant de sombrer dans le néant. C'est dans ces circonstances tragiques que s'achèvent votre quête et votre vie.



97

Sur un ordre de Shamath, ses servants font jaillir des poignards d'acier de fourreaux dissimulés sous les plis de leur robe et se ruent sur vous.

CHEGATHS HABILITÉ: 37 ENDURANCE: 40

Ces êtres sont dotés de solides défenses mentales qui leur permettent de s'attribuer les points supplémentaires dont vous devriez normalement bénéficier si vous choisissez de leur livrer une attaque psychique (y compris la Déflagration Psychique) au cours de ce combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [303](#).

98

Au bout de quelques minutes, il est évident que les brigands ont perdu votre trace. Ecumant de rage, leur chef rassemble ses hommes et leur ordonne de poursuivre les recherches. L'un après l'autre, les coupe-jarrets s'enfoncent sous les arbres jusqu'à ce que leur capitaine se retrouve seul. Si vous voulez en profiter pour attaquer le chef des brigands par surprise, rendez-vous au [14](#). Si vous préférez vous glisser sans bruit vers lui pour tenter de le capturer, rendez-vous au [291](#).

99

Les Chacals sont trop rapides pour que vous espériez les distancer : vous n'avez désormais plus d'autre choix que de les affronter ! Tirant sur les rênes, vous arrêtez votre monture fourbue et mettez pied à terre en dégainant votre arme. La meute est sur vous : les fauves vous entourent en poussant des hurlements féroces, surexcités par l'odeur que dégage le cheval affolé. Puis, comme s'ils obéissaient à un signal muet, ils s'avancent tous ensemble, resserrant le cercle. Fou de terreur,

votre cheval se cabre en battant l'air de ses sabots, à deux doigts de votre crâne. Lorsqu'un premier Chacal passe à l'attaque, vous êtes contraint de retenir d'une main les rênes de votre monture tout en repoussant tant bien que mal vos assaillants de l'autre.

CHACALS DE VORNDAROL HABILITÉ: 42 ENDURANCE: 38

A moins de maîtriser la Grande Discipline de la Science des Armes et d'avoir atteint le rang de Grand Maître Principal, vous devez réduire votre HABILITÉ de 5 points pour la durée du combat. Vous pouvez fuir le combat après 5 Assauts, rendez-vous au [222](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [347](#).

100

Faisant résonner les dalles de marbre sous vos pas, vous suivez le Président dans la chambre. A l'autre bout de la pièce, un chien de chasse dort avec volupté devant un feu de bois qui crépite sur une grille de fer. Les flammes répandent une chaude lueur dorée dans la salle, projetant des ombres vacillantes sur les rayonnages garnis de manuscrits, de papyrus et de rouleaux de parchemin. Au milieu se dresse une grande table, recouverte d'une couche de sable, travaillée de façon à représenter une carte en relief du Magador où figurent cités, villages, montagnes, collines et rivières. « Je crains qu'une grande force maléfique ne soit à l'œuvre quelque part dans ces parages, déclare Kadharian en désignant une partie de la carte située entre la rive nord du lac Vorndarol et l'inquiétante Gorge de Maaken. Il y a trois mois de cela, le village de Vorn, qui se dresse en bordure du lac, a été anéanti par une tempête étrange, pour ne pas dire surnaturelle. De nombreuses autres n'ont cessé depuis de ravager la région. J'y ai envoyé une unité de ma garde pour tirer les choses au clair, mais elle n'est jamais revenue. Depuis, une seconde troupe dépêchée sur les lieux a également disparu sans laisser de traces. » « Mais quels sont les éléments qui vous donnent à penser qu'un complot visant à la résurrection de Vashna est en cours ? répliquez-vous en vous efforçant de dissimuler votre scepticisme. Avec tout le respect que je vous porte, monsieur le Président,

chacun sait que cette région est infestée de brigands et de déserteurs de tout poil. Il y a peut-être une explication beaucoup plus banale à la destruction de Vorn et à la disparition de vos soldats. » « Oh, certes oui ! reconnaît Kadharian. J'ai d'ailleurs moi-même tenu d'abord le même raisonnement. Mais je suis ensuite entré en possession de quelque chose qui m'a fait changer d'opinion... » Il tire d'une bourse de cuir suspendue à son ceinturon un objet enveloppé avec soin dans un carré de soie imprimée. « Examinez ceci, Grand Maître, poursuit-il, et tirez-en vos propres conclusions. » Rendez-vous au [133](#).

101

L'apparition du visage de votre défunt frère vous cause un terrible choc psychique : vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à ce traumatisme, rendez-vous au [195](#).

102

A peine avez-vous mis pied à terre que vous sentez que vous n'êtes pas seul : vous percevez la présence d'une autre créature dans les parages. Sans un bruit, vous dégainez votre arme et vous vous laissez guider par vos sens Kaï jusqu'à la porte d'une cabane en ruine édifiée à la périphérie de cet ancien hameau. D'une voix forte, vous ordonnez à celui qui se cache à l'intérieur de se montrer, quel qu'il soit, mais vous n'obtenez aucune réponse. Après avoir renouvelé votre appel sans plus de résultat, vous enfoncez la porte d'un coup d'épaule et vous vous ruez dans l'abri misérable en brandissant votre arme, persuadé d'y trouver terré un brigand ou un disciple de Vashna. Mais c'est un spectacle tout à fait inattendu que vous découvrez... Rendez-vous au [47](#).

103

Recourant à votre pouvoir Kaï, vous faites lever un brouillard opaque autour de vous dans l'espoir d'y engluer la horde de vos assaillants. Cependant, les Vortex d'Ombre sont des créatures d'essence psychique qui traquent leur proie grâce aux ondes mentales qu'elles émettent. Votre subterfuge perturbe leur

capacité de détection, mais bon nombre de ces fantômes sont encore capables de vous localiser et ils vous forcent à leur livrer combat.

VORTEX D'OMBRE HABILITÉ : 44 ENDURANCE : 30

Vous disposez, pour la durée du combat, de 2 points d'HABILITÉ supplémentaires par rang de Grande Maîtrise Kai que vous avez atteint au-dessus de celui de Grand Maître Tutélaire. Si vous possédez le Glaive de Sommer, ajoutez 5 points à votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [46](#).

104

Plantant sauvagement les talons dans les flancs de Rôdeur, vous le lancez au triple galop dans l'espoir de vous éloigner à temps de la corniche rocheuse et du mur liquide qui menace de vous engloutir. Avec l'aide de votre maîtrise Kai, vous parvenez à lui faire quitter la piste pour escalader une pente difficile jusqu'à une corniche. Répondant sans défaillir à vos sollicitations, Rôdeur parvient à vous y hisser avant que le flot rugissant qui s'engouffre dans la combe ne vous ait rattrapés. Vous passez les quelques heures qui restent avant l'aube sur ce qui est maintenant un minuscule îlot rocheux, attendant patiemment que les eaux baissent. Ces longues heures vous coûtent 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [12](#).

105

En route pour Helgor, vous gagnez l'État-cité de Casiorn avant de chevaucher vers l'ouest en direction de Varetta, capitale du Lyris, suivant une route que vous avez parcourue il y a de nombreuses années au cours de votre quête du Magnakai. La plus grande partie du voyage se déroule sans incident notable. Par précaution, vous évitez de parler avec quiconque et de vous attarder trop longtemps aux étapes. C'est seulement en atteignant Vakovar, centre d'une région troublée, que vous commencez à avoir des problèmes. Cette cité crasseuse et sans loi

abrite en effet des criminels notoires et les barons du brigandage des Pays de la Storn, si bien que tous les voyageurs sensés qui tiennent à leur bourse et à leur peau l'évitent chaque fois qu'ils le peuvent. Connaissant sa réputation, vous décidez de traverser Vakovar aussi vite que possible, sans vous y arrêter. En dépit de cette sage précaution, vous devez faire face à une dizaine d'agressions de la part d'individus qui en veulent à votre bourse et à votre monture. Ces incidents se déroulent sans témoin, ce qui ne vous chagrine guère, puisque vous laissez derrière vous une bonne vingtaine de cadavres de voleurs sur les pavés graisseux de Vakovar lorsque vous quittez cette charmante localité... Au petit matin, du sommet d'une crête, vous découvrez enfin le morne spectacle qu'offre la cité d'Helgor. D'aspect humide et insalubre, la ville est entourée de murs effondrés, vestiges d'une enceinte qui fut détruite au cours de la guerre contre les Maîtres des Ténèbres. A travers les nombreuses brèches de ces remparts, vous pouvez voir l'épais brouillard pollué qui emplit les rues et les ruelles tortueuses d'Helgor. Mais, en approchant, vous parvenez à distinguer les silhouettes altières de plusieurs tours émergeant de la grisaille opaque du brouillard. L'entrée principale de la ville est étroitement surveillée par des soldats de la garde présidentielle, armés d'arbalètes et de lances, qui contrôlent toutes les allées et venues. Ces hommes arborent de flamboyantes tuniques vertes et écarlates et des capes de cuir noir dont la somptuosité jure avec l'aspect misérable de la cité. A l'officier qui vous demande les raisons de votre venue, vous vous contentez de montrer le rouleau de parchemin que vous a donné Rimoah. Impressionné par le document, il s'empresse de vous proposer une escorte pour vous conduire au palais du Président. Les mauvaises rencontres qui ont marqué votre traversée de Vakovar vous font accepter cette offre avec plaisir. En dépit du triste spectacle des rues mal pavées et des maisons croulantes d'Helgor que vous longez avec votre escorte, vous vous imaginez que le palais est certainement l'exception qui confirme la règle. Mais ce n'est qu'une sorte de château fort érigé au centre de la cité, au sommet d'une colline appelée le Tertre de Vana-grom. Vous êtes accueilli dans la grande salle du palais par un dignitaire du nom de Stepona, homme austère d'une trentaine

d'années qui semble en avoir bien plus. En attendant que vous soyez reçu par le Président, il fait conduire votre cheval aux écuries et on vous sert des rafraîchissements. Après avoir patienté une heure, vous voyez les portes de la grand-salle s'ouvrir et, sans plus de cérémonie, le Président Kadharian du Magador fait son entrée. Si vous êtes passé par la cité d'Aaknar au cours d'une précédente aventure du Loup Solitaire, rendez-vous au [315](#). Si vous n'y avez jamais mis les pieds, rendez-vous au [202](#).

106

Vous mettez en œuvre vos défenses psychiques pour échapper aux pouvoirs de détection de cette créature inconnue. L'épaisseur du brouillard vous empêche de la voir, mais vous pouvez l'entendre descendre vers vous, et le souffle de ses battements d'ailes manque de vous jeter au sol quand elle passe juste au-dessus de vous. Elle semble tout d'abord s'éloigner, mais elle fait demi-tour pour un second passage. Vous vous rendez compte que vos défenses psychiques ne suffisent pas à vous cacher de cet être : il ne se guide pas sur vos ondes mentales, mais sur votre force vitale ! Si vous possédez un Arc, rendez-vous au [254](#). Si vous n'en avez pas, ou si vous ne désirez pas en faire usage, rendez-vous au [152](#).

107

Invoquant à mi-voix la formule du sortilège du Poing Invisible, vous sentez un déplacement d'air vous siffler aux oreilles. Frappé juste sous le sternum, le prêtre décolle du pont et passe par-dessus bord ! Quelqu'un pousse un cri, et tout le bateau se retrouve en pleine effervescence. Des dizaines de disciples se précipitent vers la lisse et se rendent compte qu'ils ne peuvent rien faire pour sauver leur supérieur... Le navire fend les eaux à une telle allure que le prêtre est déjà à plusieurs centaines de mètres en arrière de la poupe, invisible dans le bouillonnement d'écume du sillage. Cet incident a le fâcheux effet d'attirer sur vous l'attention des disciples qui vous entourent. Vous émigrez

donc vers l'arrière pour vous joindre à un groupe agenouillé en prière. Rendez-vous au [124](#).

108

« Calme-toi, Smudd, dites-vous en écartant ostensiblement les mains de vos armes. Je ne te veux aucun mal. Je désire seulement parler avec toi. » L'individu vous dévisage d'un regard lourd de soupçons sous ses sourcils broussailleux. Son front se couvre de sueur et sa main se resserre sur la garde de sa rapière. « Regarde, insistez-vous en ôtant votre Sac à Dos avec des gestes lents. Je suis même prêt à te récompenser pour ta peine. » Ouvrant le sac, vous lui proposez d'y faire son choix. Après un moment d'hésitation, il empoche l'objet placé en tête de votre liste. Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [323](#).

109

Ajustant votre cible, vous bandez d'un geste souple la corde de votre Arc mais, au moment où l'empennage de votre flèche arrive à la hauteur de votre visage, l'arme et le trait s'embrasent : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Cadak laisse échapper un ricanement d'allégresse. « Tu es perdu, Loup Solitaire ! Pourquoi ne veux-tu pas l'admettre ? exulte-t-il, la bouche tordue par un rictus triomphant. Ton sort était déjà scellé quand tu es ressorti de la grande arche ! » Rendez-vous au [252](#).

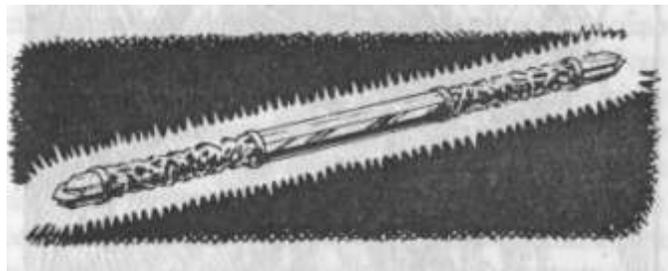
110

A l'instant où vous achevez de tracer du doigt le chiffre manquant de la deuxième combinaison, un bourdonnement monte de l'intérieur du gradin supérieur qui s'ouvre avec lenteur sur un socle hexagonal pourvu d'une ouverture circulaire en son centre. Vos sens Kaï vous indiquent qu'il suffit d'introduire la pointe du Bâton de Mort dans cet orifice pour provoquer la fermeture de la Porte d'Ombre sous la grande arche. Frémissant de crainte et d'exaltation, vous élevez bien haut le Bâton de Mort avant de le

plonger d'une puissante poussée dans son logement... Rendez-vous au [246](#).

111

Ces créatures sont pourvues d'une énergie mentale redoutable qui croît à mesure qu'elles se rapprochent. Vous faites appel à vos facultés psychiques pour vous protéger de leur première attaque en entourant votre esprit d'une barrière mentale. Les spectres remontent en chandelle et disparaissent dans les nuages pendant quelques instants, mais ils ne tardent pas à en resurgir. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au [229](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline ou si vous n'avez pas le rang voulu, rendez-vous au [142](#).



112

Vous utilisez votre maîtrise Kai, pour diriger avec adresse votre monture fourbue à travers les embûches et parvenez à conserver une courte avance sur les Chacals, le temps d'atteindre un sol plus régulier sur lequel Rôdeur peut distancer la meute hurlante... Le rivage étant infesté de Chacals, vous êtes contraint de remonter la piste en sens inverse jusqu'à l'endroit où elle se sépare de celle qui s'enfonce dans les contreforts des montagnes. Lorsque vous y arrivez enfin, vous êtes épuisé et tenaillé par une faim dévorante. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre 2 Repas pour ne pas perdre 6 points d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au [61](#).

113

Sans relâcher votre étreinte, vous ouvrez la sacoche du bout du pied droit. Mais cela vous fait perdre l'équilibre et le chef des brigands en profite pour se libérer d'un mouvement brusque avant de détalier vers le couvert des bois en appelant au secours. En voyant le premier brigand surgir entre deux arbres, vous ramassez la sacoche et prenez la poudre d'escampette. Les brigands se lancent à vos trousses, mais vous n'avez aucun mal à les semer dans le labyrinthe touffu des pins. Rendez-vous au [247](#).

114

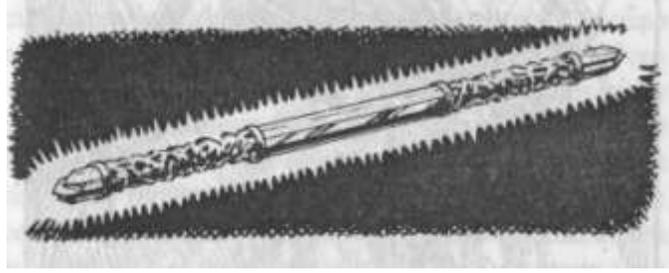
Vous vous remettez rapidement de ce choc et vous reprenez votre place dans la file qui s'éloigne le long du flanc de la colline sans laisser paraître le moindre trouble. Rendez-vous au [250](#).

115

Vous lui ordonnez de lever la main droite et elle vous obéit sans hésitation. Vous remarquez à son index un anneau de platine de nature magique : cet objet est la source de son pouvoir psychique. L'anneau a été coulé autour du doigt et ne peut être ôté que si on le tranche. Refusant d'en venir à une telle extrémité, vous ordonnez à la femme d'abaisser la main et de vous dire où se trouve l'auberge de la Sauge Crochue. Docilement, elle vous explique comment atteindre la rue des Tavernes où l'estaminet est situé. Suivant ses indications, vous arrivez moins de dix minutes plus tard devant une pancarte qui signale l'entrée de cet étroit passage. Rendez-vous au [332](#).

116

Le prêtre vous aboie aux oreilles, puis il s'en va en maugréant qu'il n'a pas de temps à perdre avec un crétin de votre espèce. Ce regrettable incident attire sur vous l'attention des disciples qui vous entourent, aussi émigrez-vous vers la poupe pour vous joindre à un groupe agenouillé en prière. Rendez-vous au [124](#).



117

Vous vous abritez dans un petit bois en bordure de la piste et y dressez votre bivouac. La nuit tombe, mais les arbres restent éclairés par des lueurs scintillantes qui virevoltent au-dessus des collines. Tous vos sens vous confirment qu'un formidable pouvoir maléfique est à l'œuvre dans les parages... Aucune nouvelle tempête ne venant troubler votre nuit, vous pouvez jouir de plusieurs heures de sommeil qui vous permettent de regagner 3 points d'ENDURANCE. Levé dès l'aube, vous récoltez assez de tubercules et de baies pour vous offrir un copieux petit déjeuner et, au surplus, l'équivalent de 2 Repas que vous empaquetez dans votre Sac. Après quoi, vous levez le camp et reprenez votre chevauchée en direction de la Vorn. Rendez-vous au [8](#).

118

Elevant l'Epée du Soleil, vous frappez avec une précision implacable le premier des Vortex d'Ombre qui s'abat sur vous.

VORTEX D'OMBRE HABILITÉ: 49 ENDURANCE: 48

La possession du Glaive de Sommer vous fait bénéficier de 5 points d'ENDURANCE supplémentaires. Pour chaque rang de Grande Maîtrise Kaï dépassant celui de Grand Maître Tutélaire, ajoutez 2 points à votre total d'HABILITÉ pour la durée du combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [46](#).

119

Telle une ombre mouvante, vous vous glissez à travers le sous-bois vers le chef des brigands. En arrivant derrière lui, vous le voyez bourrer de coups de poing furieux le tronc de l'arbre mort en maudissant la bêtise de ses acolytes. Vous vous jetez sur lui en lui couvrant la bouche d'une main et en lui tordant le bras dans le dos de l'autre. Il se débat, mais il vous suffit de proférer une menace au creux de son oreille pour qu'il abandonne toute résistance et se mette à gémir. Vous relâchez légèrement la pression de votre main sur sa bouche pour lui permettre de parler, et il vous supplie de le laisser en vie. En contrepartie, il vous offre tout le contenu de sa sacoche et la promesse de vous laisser aller et venir en paix... Si vous voulez voir ce que contient sa sacoche, rendez-vous au [113](#). Si vous préférez lui demander pourquoi il vous a tendu une embuscade, rendez-vous au [75](#).

120

Empoignant votre arc, vous encochez une flèche et ajustez l'homme en noir qui s'apprête à sauter par-dessus la rue... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes et si vous possédez la maîtrise de l'Arc, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [139](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [328](#).

121

Votre tour de plonger la main dans le bassin approche. Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de l'eau fétide et vous sentez qu'elle a été chargée de puissants sortilèges. Essayant de réfréner la nausée que vous causent ces émanations maléfiques, vous trempez les doigts dans le liquide... Utilisez la *Table de Hasard*. Le résultat représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez au contact de cette eau. Si votre total d'ENDURANCE est maintenant inférieur ou égal à 20, rendez-vous au [265](#). S'il est supérieur ou égal à 21, rendez-vous au [114](#).



121 Ramassé sur lui-même, le Loup pousse un grondement qui fait reculer votre cheval.

122

Vous déposez la nourriture à leurs pieds et vous vous écarterez, mais ils refusent d'y toucher tant que vous n'avez pas rengainé votre arme et goûté le Repas pour leur prouver qu'il n'est pas empoisonné. (Rayez ce Repas de votre *Feuille d'Aventure*.) Enfin rassurés, les pauvres hères engloutissent l'humble chère en quelques secondes, puis ils vous laissent approcher pour examiner leur enfant malade. Après leur avoir expliqué que vous pouvez secourir leur fils, vous lui imposez les mains sur la poitrine et laissez votre pouvoir Kaï se répandre dans son petit corps brûlant de fièvre. Au bout d'un moment, il reprend conscience et pousse un cri. Vous lui avez sauvé la vie. Rendez-vous au [277](#).

123

Invoquant la formule du sortilège de la Main de Feu, vous pointez l'index sur l'Archidruide. Un fourmillement descend le long de votre bras jusqu'au doigt tendu, et il en jaillit une boule d'énergie bleuâtre qui va frapper le bâton de Cadak dans une explosion.

Votre attaque magique l'a pris au dépourvu. Il est certes parvenu de justesse à parer ses effets les plus destructeurs, mais vous sentez qu'elle l'a affaibli. Sans lui laisser le temps de se remettre du choc, vous dégainez votre arme et vous vous ruez sur lui.

ARCHIDRUIDE

CADAK HABILITÉ : 48 ENDURANCE : 32

Si vous parvenez à tuer votre vieil ennemi, rendez-vous au [298](#).

124

Vous vous agenouillez entre deux disciples en prière et vous vous mettez à marmonner au rythme de leur mélopée. Un frisson désagréable vous parcourt l'échiné et vous commencez à avoir

des nausées : une puissante aura maléfique entoure ce groupe de disciples et vos sens psychiques doivent lutter pour protéger votre esprit de son influence... Vous remarquez que certains de vos voisins sont agités de tremblements et que leur visage est trempé de sueur en dépit du vent glacé qui balaie le pont. Ces symptômes vous révèlent qu'ils souffrent des effets secondaires que suscite l'absorption de l'adgana, drogue puissante qui décuple l'adresse et la férocité au combat et provoque une redoutable dépendance. Il semblerait que bon nombre de disciples aient bu de cette potion afin de déchaîner leurs instincts sanguinaires avant d'assaillir le quai. Une minute à peine s'est écoulée depuis que vous vous êtes agenouillé parmi les disciples en prière quand la corne de guerre laisse échapper une longue sonnerie. Tous les regards se tournent vers l'est, où la ligne du rivage se dessine sur l'horizon. Poursuivant sa course, le bateau se rapproche d'une jetée en bois sur laquelle un groupe de personnages vêtus de robes rouges attendent son retour. A bord, le chant sinistre s'achève et tous les disciples se relèvent, prêts à débarquer. Rendez-vous au [150](#).

125

Vous êtes réveillé au milieu de la nuit par un coup de tonnerre qui fait trembler le sol et effraie Rôdeur. Vous pensez tout d'abord que le jour s'est levé, car une vive lumière illumine la grotte. Mais, en regardant au-dehors, vous découvrez que cet éclat a une origine surnaturelle. Le ciel est envahi de hordes de spectres luminescents qui jaillissent des nuages noirs et rasant la cime des arbres en poussant des cris perçants. Trois de ces apparitions passent à quelques mètres de l'entrée de la caverne et une douleur atroce vous broie le crâne. Vous utilisez votre Maîtrise Kaï pour protéger votre esprit derrière un Écran Psychique, mais vos réflexes sont encore émoussés par le sommeil et vous perdez 3 points d'ENDURANCE avant d'avoir achevé d'ériger cet écran. Rendez-vous au [326](#).

126

Faisant appel à vos facultés de défense psychique, vous enveloppez votre esprit d'un bouclier qui absorbe les ondes inquisitrices du prêtre. Incapable de lire vos pensées, il vous considère comme un demeuré au crâne vide et, avec un grognement de mépris, il vous ordonne de rejoindre la procession. Il vous pousse hors de son passage pour courir après les disciples qui s'enfuient en contrebas du chemin. Rendez-vous au [250](#).

127

Invoquant le sortilège de Lévitiation, vous vous élevez dans les airs et franchissez sans effort cette portion de sol mouvant pour gagner un terrain plus stable où vous vous posez en douceur. Vous parvenez alors à déborder la rangée des Automates et vous foncez vers le piédestal. Pendant que vous lévitez, la Démone était trop occupée à enfiler une cuirasse d'acier vernie de noir pour vous prêter attention mais, en vous voyant contourner ses Automates, elle a compris vos intentions. Le regard furieux qu'elle darde sur vous indique clairement qu'elle n'est guère disposée à laisser quiconque, et surtout pas un certain Loup Solitaire, s'approcher du piédestal et du Bâton de Mort ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [57](#). Sinon, rendez-vous au [282](#).

128

Eperonnant Rôdeur sans ménagement, vous l'obligez à gravir un chemin glissant jusqu'à l'entrée de la mine. Malgré la difficulté du terrain, votre brave monture vous conduit au sommet du chemin où des rails rouillés plongent dans une galerie obscure. Après avoir mis pied à terre, vous prenez votre cheval par la bride et vous avancez dans le boyau quand, au bout de quelques mètres, votre instinct Kaï vous prévient que vous n'êtes pas le premier à avoir eu l'idée de vous abriter ici. Une odeur animale et deux yeux vert pâle luisant dans la pénombre vous confirment

que vous venez de pénétrer dans la tanière d'un Loup des Montagnes ! Ramassé sur lui-même, le Loup pousse un grondement qui fait reculer d'effroi votre cheval et vous incite à faire appel sans délai à votre Maîtrise Kaï pour calmer ce fauve avant que la peur ou la faim le décide à passer à l'attaque... Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [89](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline ou si vous n'avez pas le rang exigé, rendez-vous au [151](#).

129

Votre sortilège se révèle plus fort que la volonté du prêtre. Émettant un soupir inaudible, il baisse la tête et se soumet à vos ordres. Vous lui commandez par la pensée de s'occuper des blessés à l'avant du bateau et il obéit sur-le-champ. Cet incident a néanmoins eu le fâcheux effet d'attirer sur vous l'attention des disciples qui vous entourent, aussi émigrez-vous vers la poupe pour vous joindre à un groupe agenouillé en prière. Rendez-vous au [124](#).

130

Vous passez sous l'arche sans ressentir le moindre effet mais, en descendant les marches disposées sur sa face opposée, vous remarquez qu'un grand nombre de disciples et de prêtres ont les yeux fixés sur vous, des yeux emplis de fureur et de haine. Jetant un regard par-dessus votre épaule, vous découvrez que l'écran de pouvoir que vous venez de franchir n'est plus invisible ! Il scintille maintenant d'un voile rouge et accusateur ! « Il n'est pas des nôtres ! » éclate un prêtre. « C'est un mécréant ! » renchérit un autre. Sur quoi, dans une ruée sauvage, une horde de disciples se précipite sur vous en brandissant poignards et épées de toutes sortes.

DISCIPLES DE VASHNA HABILITÉ : 45 ENDURANCE : 40

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [311](#).



131

Utilisez la *Table de Hasard*. Le résultat représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous coûte l'éclair qui vous a frappé et fait tomber. Vous êtes étendu à terre, les vêtements fumants, étourdi par le choc. Vous retrouvez vos esprits, vous vous relevez en titubant et vous parvenez à éteindre votre tunique et votre manteau grâce à votre Maîtrise Kai du Nexus. Non content d'avoir embrasé vos habits, l'éclair a désintégré votre Arme (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*), laquelle a néanmoins eu l'heureuse initiative de détourner de votre corps l'essentiel de l'énergie. Votre cheval, tremblant d'effroi, s'est immobilisé au bord de la rivière. Vous l'appellez en utilisant vos pouvoirs Kai pour l'apaiser. Il revient vers vous. Vous sautez en selle et vous vous élancez au galop sur la piste de la rivière pour vous éloigner au plus vite de cette tempête mortelle. Rendez-vous au [80](#).

132

Sur ordre de Shamath, ses servants font jaillir des poignards de fourreaux dissimulés sous les plis de leur robe et se ruent sur vous.

CHEGATHS HABILETÉ: 37 ENDURANCE: 40

Ces êtres sont dotés de solides défenses mentales qui leur permettent de s'attribuer les points supplémentaires dont vous devriez normalement bénéficier si vous choisissez de leur livrer une attaque psychique (y compris la Déflagration Psychique) au cours de ce combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [303](#).

133

Prenant le paquet dans les mains, vous ôtez l'enveloppe de soie pour découvrir une amulette de forme oblongue munie, en guise de collier, d'une grossière ficelle. L'objet est taillé dans une pierre noire mouchetée de grains de métal qui scintillent à la lueur du feu. « Où l'a-t-on trouvée ? » demandez-vous. « Dans les décombres de Vorn », répond Kadharian d'une voix sinistre... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Principal, rendez-vous au [262](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline ou si vous n'avez pas le rang requis, rendez-vous au [49](#).

134

Votre coup de poing envoie le prêtre s'écrouler contre le plat-bord, assommé. Un silence de mort s'abat sur le pont et tous les disciples se tournent vers vous, stupéfaits que vous ayez osé commettre un tel sacrilège. « Emparez-vous de lui ! » rugit un autre prêtre, et des dizaines de disciples bondissent de leurs bancs. Vous dégainez votre Arme et affrontez vos assaillants avec virtuosité et courage avant de succomber sous le nombre. Lorsqu'ils parviennent enfin à vous désarmer et à s'emparer de vous, plus de trente disciples gisent autour de vous. Cloué sur le pont, vous affrontez fièrement les regards haineux des disciples qui vous entourent. Un prêtre se fraie alors un passage et laisse échapper un reniflement de mépris en découvrant, à travers les lambeaux sanglants de votre robe d'emprunt, les vêtements qui trahissent votre origine sommerlundaise. Il applique la pointe de son bâton sur votre front et vous êtes englouti dans une explosion de lumière blanche. Telle est, hélas, la dernière sensation que vous emportez du monde des vivants ! Votre vie et votre quête s'achèvent ici.

135

Vous faites jaillir le Glaive de Sommer de son fourreau et vous le pointez sur l'Archidruide en vous attendant à le voir foudroyé sur-le-champ. Mais la lame ne brille pas de son éclat habituel, comme si son pouvoir se trouvait contenu par la prison spectrale de Cadak. Le cœur empli de dégoût, vous vous résolvez à avancer sur votre ennemi pour l'affronter au corps à corps. Sa main décrit alors une passe devant son visage et sa silhouette s'évanouit. Mais le sortilège d'Invisibilité qu'il vient d'invoquer ne le dissimule pas complètement : tandis qu'il se déplace le long du mur de lumière, vous distinguez un scintillement qui dessine les contours de son bâton et de son corps.

ARCHIDRUIDE CADAK HABILITÉ: 50 ENDURANCE: 35

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [298](#).

136

Vous battez en retraite dans les profondeurs du bois en utilisant vos pouvoirs d'Invisibilité Kaï pour échapper aux regards des brigands. Trop pressés de vous débusquer, ils s'enfoncent sous les arbres et ne vous voient pas vous faufiler et contourner leur ligne. Satisfait de les avoir ainsi déjoués, vous n'en êtes pas moins inquiet qu'ils découvrent votre cheval, aussi escaladez-vous un monticule pour bénéficier d'une vue d'ensemble du bois. Tapi entre les rochers qui parsèment votre position avantageuse, vous avez tout le loisir d'observer le chef des brigands et trois de ses hommes qui se dissimulent à quelques dizaines de mètres en contrebas, couchés derrière un tronc d'arbre abattu. Si vous avez un Arc et si vous désirez tirer sur le chef de ces gredins, rendez-vous au [304](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous désirez faire appel au sortilège du Contrôle Mental, rendez-vous au [212](#). Si vous préférez observer les brigands, rendez-vous au [98](#).

137

En approchant du bâtiment, vous remarquez qu'il ne comporte qu'une seule issue, une porte à double battant qui s'ouvre face au lac. Vous vous arrêtez pour observer une longue procession de disciples qui pénètrent dans l'édifice. Il est évident que si vous voulez savoir ce qui se manigance à l'intérieur, il va falloir y entrer par le même passage. A cet instant, l'arrivée d'un garde bedonnant vous oblige à vous tapir dans l'ombre d'un porche. Il passe près de vous sans vous remarquer et entre dans le baraquement d'en face, quand une idée germe dans votre esprit - une idée qui pourrait vous permettre de pénétrer inaperçu dans le bâtiment central... Franchissant l'allée en quelques enjambées, vous vous glissez dans le baraquement et vous tombez par surprise sur le gros homme. Vous le réduisez au silence d'un coup bien placé derrière l'oreille et vous vous hâtez de le dévêtir pour enfiler son ample robe rouge qui dissimule à la perfection vos habits et votre équipement (inutile de noter cette robe sur votre *Feuille d'Aventure*). Ainsi déguisé en disciple de Vashna et disposant en outre de vos facultés Kaï de camouflage, vous ne devriez guère avoir de difficulté à vous introduire dans le grand bâtiment. Si vous voulez fouiller le baraquement avant de ressortir, rendez-vous au [289](#). Sinon, rendez-vous au [143](#).

138

Maniant le Bâton de Mort avec détermination, vous renforcez la puissance du tourbillon qui finit par briser l'assaut des Vortex d'Ombre et les vide de leurs pouvoirs psychiques, les rendant inoffensifs. Mais l'usage immodéré de cette arme maléfique vous a aussi exposé à ses funestes forces : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [46](#).

139

Vous décochez votre flèche, mais le tir manque de précision : elle va se perdre en sifflant dans le ciel nocturne pendant que le tueur atterrit en souplesse sur le toit du bâtiment opposé. Bien décidé à ne pas le laisser s'échapper, vous vous élancez en courant dans la rue sans quitter des yeux la silhouette sombre qui fuit sur les toits du quartier nord. Vous avez pris vingt mètres d'avance, mais la voie décrit un tournant abrupt avant de s'achever en impasse, barrée par un haut mur de briques. Vous êtes sur le point de rebrousser chemin lorsque vous remarquez, sur votre droite, une grossière échelle d'incendie qui monte jusqu'au toit d'un entrepôt de lingerie. Vous l'escaladez quatre à quatre et vous dégainez votre arme en arrivant au sommet, prêt à intercepter l'assassin dès qu'il surgira. Rendez-vous au [95](#).

140

Faisant jaillir votre arme, vous vous figez en position de combat pour soutenir l'attaque de ces deux fanatiques.

DISCIPLES DE VASHNA HABILITÉ : 34 ENDURANCE : 40

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [325](#).

141

Soudain, un nuage d'énergie emplit l'intérieur de la Grande Arche et deux gigantesques bottes s'y matérialisent. Votre sang se glace à l'idée de ce qui va suivre, car vous savez, hélas, trop bien à qui ces bottes-là appartiennent ! Pétrifié d'horreur, vous voyez la silhouette entière de la Démone Shamath émerger de la Porte d'Ombre. Maintenant qu'elle est parvenue sur le Magnamund, sa taille et son pouvoir sont cinq fois supérieurs à ce qu'ils étaient dans son propre univers, et elle est avide de mettre en œuvre cette formidable puissance. La créature colossale se baisse et vous arrache le Bâton de Mort des mains comme s'il s'agissait d'une brindille. Puis elle pointe vers le sol un doigt de la taille d'un tronc d'arbre, et une énorme fosse

s'ouvre devant le piédestal. De cet abîme jaillit une trombe dont le volume et la force s'accroissent à une vitesse effrayante, jusqu'à ce qu'elle se mette à aspirer tout ce qui se trouve alentour. Des grappes de disciples sont soulevées de terre et englouties dans sa bouche tandis que vous vous agrippez au piédestal avec l'énergie du désespoir pour tenter d'échapper à ce sort funeste. Mais votre ultime tentative de résistance est vaine. Shamath se penche sur vous et, d'une pichenette négligente, scelle votre destin... C'est dans ces tragiques circonstances que s'achèvent votre quête et votre vie.

142

Empoignant votre arme, vous bandez vos muscles pour faire face aux spectres qui fondent sur vous.

VORTEX D'OMBRE HABILITÉ: 46 ENDURANCE: 40

Chaque niveau de Grande Maîtrise Kaï supérieur à celui de Grand Maître Tutélaire vous permet d'ajouter 2 points à votre total d'HABILITÉ pour la durée du combat. Si vous disposez du Glaive de Sommer, augmentez de 5 points votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [159](#).

143

Rabattant le capuchon de votre robe, vous vous joignez à la file des disciples qui entrent dans le grand bâtiment de pierre. L'intérieur du vaste édifice, décoré du funèbre appareil des adeptes de Vashna, est obscur. Au milieu, les flammes vacillantes de plusieurs rangées de cierges illuminent un autel dans une atmosphère saturée d'une nauséabonde odeur d'encens. Les disciples se pressent en rangs serrés autour de cet autel, écoutant avec dévotion deux prêtres égrener une sombre liturgie consacrée au Seigneur des Ténèbres Vashna et à la prochaine victoire qui leur est promise en son nom. Les deux initiés achèvent la cérémonie en proclamant à pleine voix : « Célébrons ensemble cette veille du Grand Retour. Puisse le Seigneur Vashna, notre maître à tous, abattre ses ennemis et régner à

jamais sur ce monde ! » Les disciples répondent en chœur en scandant inlassablement le nom de l'idole : « Vashna ! Vashna ! Vashna ! », tout en se dirigeant avec lenteur vers la sortie, l'un derrière l'autre. En arrivant devant les portes, chaque disciple se voit remettre une torche et il défile devant des prêtres qui lui accordent leur diabolique bénédiction. Au moment de passer devant eux, vous prenez garde de dissimuler votre visage sous le capuchon de votre robe... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, de l'Écran Psychique ou de l'Invisibilité, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Par ailleurs, si vous possédez un Disque Runique, ajoutez 1 ; si vous détenez le Glaive de Sommer, retranchez 3 et, pour chaque rang de Grande Maîtrise Kaï supérieur à celui de Grand Maître Tutélaire auquel vous avez accédé, ajoutez 1 au chiffre tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [322](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [192](#).

144

Les yeux fixés sur l'essaim des Vortex d'Ombre qui fondent sur vous, vous suppliez le dieu Kaï et la déesse Ishir de vous donner la force de les défaire... Si vous détenez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [118](#). Sinon, rendez-vous au [284](#).

145

Le cadavre du chef des brigands vient à peine de s'effondrer à vos pieds que le premier de ses hommes surgit du bois en courant. Sans vous attarder, vous prenez vos jambes à votre cou en ramassant au passage la sacoche du scélérat. Le premier coupe-jarrêts est vite rejoint par ses acolytes qui vous donnent la chasse, mais ils vous perdent bientôt de vue dans l'épaisseur de la pinède. Rendez-vous au [247](#).

146

Soudain, un homme à barbe grise vêtu de fourrure se dresse tel un ressort de derrière le rocher, braquant sur vous une arbalète prête à tirer ! « Pas un geste ! » gronde-t-il en pointant son arme

sur votre cœur. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [201](#). Si vous ne la maîtrisez pas ou si vous préférez ne pas l'employer, rendez-vous au [280](#).

147

Le passage débouche sur une place au milieu de laquelle, autour d'une fontaine d'eau croupie, une foule bruyante s'est rassemblée pour assister à un combat à poings nus entre deux solides mauvais garçons. Vous faites halte pour demander à un spectateur le chemin de l'auberge de la Sauge Crochue et, à votre grande surprise, il se montre ravi de vous offrir son aide. Ce brave homme vous explique comment vous rendre rue des Tavernes, où est situé ledit estaminet. Suivant ses indications, vous vous retrouvez au pied d'un panneau qui signale l'entrée de ce passage... Rendez-vous au [332](#).

148

Shamath recule et se met à gémir. Soudain, une gerbe de flammes jaillit du sol et engloutit son corps de ver. Incrédule, vous voyez sa chair noircir et se craqueler pour ne laisser qu'un amas de cendres rougeoyantes sur le sol ! Rendez-vous au [261](#).

149

Vous demeurez un instant paralysé d'effroi, hypnotisé par la boule de feu qui plonge sur vous. Mais vos instincts Kaï reprennent le dessus et tout semble se dérouler au ralenti. Vous courez un danger mortel et vous devez agir avec une rapidité foudroyante pour espérer vous en sortir vivant ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [71](#). Si ce n'est pas le cas, vous pouvez tenter d'échapper à ce projectile en bondissant hors du bâtiment, rendez-vous au [7](#).

Le bateau accoste et les disciples postés sur la jetée attrapent les cordages que lance l'équipage pour l'amarrer. Un prêtre supervise le débarquement, faisant passer les blessés en premier, puis le reste de la troupe en fonction du grade de chacun au sein de la secte. Descendant à terre dans la queue de la file, parmi les initiés du plus humble rang, vous suivez la procession qui s'éloigne de la jetée pour gravir un chemin à flanc de colline montant jusqu'à un imposant bâtiment de pierre dont la construction semble très récente. L'intérieur du vaste édifice, décoré de tout le funèbre apparat rituel des morbides adeptes de Vashna, se révèle obscur. Au centre, les flammes vacillantes de quelques rangées de cierges illuminent un autel dans une atmosphère saturée d'une nauséabonde odeur d'encens. Les disciples se pressent en rangs serrés autour de cet autel, écoutant avec dévotion deux prêtres égrener une sombre liturgie consacrée au Seigneur des Ténèbres Vashna et à la prochaine victoire qui leur est promise en son nom. Les deux initiés achèvent la cérémonie en proclamant à pleine voix : « Célébrons ensemble cette veille du Grand Retour. Puisse le Seigneur Vashna, notre maître à tous, abattre ses ennemis et régner à jamais sur ce monde ! » Les disciples répondent en chœur en scandant inlassablement le nom du maître adoré : « Vashna ! Vashna ! Vashna ! », tout en se dirigeant avec lenteur vers la sortie l'un derrière l'autre. En arrivant devant les portes, chaque disciple se voit remettre une torche et il doit défiler devant des prêtres qui lui accordent leur diabolique bénédiction. Au moment de passer devant eux, vous prenez garde de dissimuler votre visage sous le capuchon de votre robe... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, de l'Ecran Psychique ou de l'Invisibilité, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Par ailleurs, si vous possédez un Disque Runique, ajoutez 1 ; si vous détenez le Glaive de Sommer, retranchez 3 et, pour chaque rang de Grande Maîtrise Kaï supérieur à celui de Grand Maître Tutélaire auquel vous avez accédé, ajoutez 1 au chiffre tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [322](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [192](#).

151

Vos facultés Kaï innées se montrent assez efficaces pour calmer le Loup et le dissuader de vous attaquer, mais l'odeur et la proximité de votre cheval continuent visiblement de l'exciter. L'esprit perturbé et tiraillé entre son instinct sauvage et votre influence apaisante, le fauve va se terrer dans les profondeurs de la mine où il entreprend d'exprimer toute la gravité de son désarroi en hurlant à la mort tout le restant de la nuit... Ses lugubres plaintes vous empêchant de fermer l'œil, vous vous trouvez contraint à une veille de cinq bonnes heures en attendant que la tempête s'apaise : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [279](#).

152

Vous dégainez votre arme et bandez vos muscles en entendant la bête approcher. Mais, trompé par le son, vous la croyez encore à quelque trente mètres d'altitude quand elle surgit du brouillard en poussant un rugissement assourdissant et s'abat sur vous telle la foudre, avide de vous déchiqueter entre ses longs crocs et ses griffes tranchantes...

KHRAMPYRE HABILITÉ: 45 ENDURANCE: 50

Si vous parvenez à tuer cette abomination, rendez-vous au [90](#).

153

Reculant devant la rangée des Automates, vous déployez toute votre vitesse et votre agilité pour essayer de les contourner par le flanc. Mais vous n'avez pas fait plus de dix pas en avant que le sol devient tout mou et spongieux sous vos pieds. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au [193](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [127](#). Si vous ne pouvez satisfaire ces conditions, rendez-vous au [232](#).

154

Lancé dans les airs au-dessus du vide, vous vous rendez compte que, trop pressé de rattraper le tueur, vous avez mal calculé votre saut : vos pieds manquent le rebord du toit opposé d'une bonne dizaine de centimètres ! Dans un réflexe désespéré, vous parvenez à vous agripper à la gouttière rouillée qui borde le toit, mais elle cède sous votre poids et vous allez vous écraser dans la rue en laissant échapper un long cri... Rendez-vous au [38](#).



155

La piste s'écarte du rivage du lac pour monter en serpentant vers un plateau calcaire recouvert d'épais fourrés. De ternes massifs de fleurs jaunes flétries par les rudes intempéries ornent cette végétation, répandant une odeur agréable que votre monture semble trouver irrésistible. Grâce à vos sens aiguisés, vous percevez qu'elles sont dotées d'un grand pouvoir nutritif, vous faites halte pour vous remplir tous deux l'estomac : récupérez 3 points d'ENDURANCE. (Vous récoltez en outre assez de fleurs pour vous assurer l'équivalent de 2 Repas.) Rendez-vous au [338](#).

156

Durant tout l'après-midi, la piste descend au milieu d'un morne paysage de collines argileuses et de blocs rocheux surmontés d'épineux. En dépit de la difficulté du terrain, votre chevauchée se déroule sans incident et, peu avant la tombée de la nuit, vous atteignez le sommet d'une crête d'où vous apercevez pour la première fois la rivière Storn et, au-delà, les pics coiffés de neige de la chaîne méridionale des monts Durncrag. Mais votre satisfaction d'être parvenu aussi loin fait place à une sourde inquiétude lorsque vous voyez le ciel s'assombrir brusquement dans le lointain pour ne laisser bientôt qu'une mince frange de lumière à l'horizon. Une tempête approche... Alors que vous vous

engagez dans la longue pente qui descend vers la Storn, l'air se charge d'humidité et de lourds nuages commencent à rouler au-dessus de votre tête. Sans avertissement, de violents éclairs viennent frapper la terre, suivis par les longs roulements du tonnerre. Soudain, les cieux se déchirent et des trombes d'eau s'abattent sur vous. Vous calmez votre cheval apeuré et le poussez en avant sous le déluge en faisant des prières pour trouver un abri avant la nuit. Vous êtes à moins d'un kilomètre de la rivière quand l'obscurité devient presque totale. Néanmoins, vos yeux de lynx vous permettent de distinguer deux emplacements susceptibles de vous offrir un minimum de protection contre la tempête : une cabane de pierre surmontée d'un toit conique perchée près du bord de la rivière et une corniche rocheuse en surplomb non loin de la piste. Si vous voulez vous réfugier dans la cabane, rendez-vous au [207](#). Si vous préférez vous abriter sous la corniche, rendez-vous au [91](#).

157

Vous vous relevez d'un bond, fonçant vers le piédestal où vous ramassez le Bâton de Mort abandonné sur le premier degré. Vous vous rendez compte avec horreur qu'il est anormalement lourd et vous vacillez sous son poids monstrueux. Au même instant, la Démone se tourne vers vous et pousse un hurlement de fureur si terrible que son souffle vous envoie rouler sur le sol tel un fétu. Luttant de toutes vos forces pour retrouver l'équilibre sans lâcher le Bâton de Mort, vous voyez Shamath avancer sur vous à grandes enjambées. Son cri assourdissant ébranle à nouveau la caverne lorsque, serrant le bâton sur votre poitrine, vous vous engouffrez d'un bond dans la bouche obscure de la Porte d'Ombre... Rendez-vous au [270](#).

158

Vous scrutez le ciel opaque en utilisant votre pouvoir de Vision des rayonnements ultraviolets et infrarouges du spectre lumineux. Votre haut niveau de Grande Maîtrise Kaï vous permet de détecter et de suivre le vol des créatures alors quelles

décrivent de lents cercles au-dessus de vous, puis plongent en piqué pour vous assaillir...

MONSTRES DES LAVES HABILITÉ: 44 ENDURANCE: 42

Vous pouvez fuir ce combat au bout de 6 Assauts, rendez-vous au [276](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [3](#).

159

Vous êtes parvenu à exterminer toutes les créatures spectrales qui vous attaquaient, mais vous ne perdez pas de vue que des centaines d'autres esprits maléfiques virevoltent toujours dans les parages. Vous allez vous tapir dans le fond de l'étroite grotte avec votre cheval, priant Ishir et Kaï qu'on ne déniche pas votre cachette. Les Vortex d'Ombre continuent à chevaucher la tempête avec allégresse pendant plus d'une heure avant de disparaître lentement lorsqu'elle s'apaise enfin. Un calme inquiétant descend sur la terre. Vos sens vous assurent que le danger est passé et vous essayez de prendre du repos, mais le terrifiant souvenir de votre affrontement avec les spectres est trop présent à votre esprit pour réussir à trouver le sommeil : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. En outre, si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, il faut sur-le-champ que vous preniez un Repas, pour ne pas perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [337](#).

160

Les ondes mentales du prêtre percent vos défenses psychiques et pénètrent votre esprit, lui révélant votre imposture. Il empoigne votre robe et la déchire d'un geste rageur, dévoilant votre tunique de cuir et vos braies. Il reconnaît leur origine sommerlundaise. Il laisse échapper un hoquet de surprise en comprenant qui vous êtes réellement. « Emparez-vous de lui ! » rugit-il, et des dizaines de disciples bondissent de leurs bancs pour se précipiter sur vous. Vous dégainez votre arme et vous affrontez vos assaillants avec une virtuosité et un courage stupéfiants avant d'être submergé par leur nombre. Lorsqu'ils parviennent enfin à vous

désarmer et à s'emparer de vous, plus de trente disciples morts ou agonisants gisent autour de vous. Cloué sur le pont, vous soutenez fièrement les regards haineux des disciples qui vous entourent. Un autre prêtre se fraie alors un passage et laisse échapper un reniflement de mépris en découvrant, à travers les lambeaux sanglants de votre robe d'emprunt, les vêtements qui trahissent votre origine sommerlundaise. Il applique la pointe de son bâton sur votre front et vous êtes englouti dans une explosion de lumière blanche. Telle est, hélas, la dernière sensation que vous emportez du monde des vivants ! Votre vie et votre quête s'achèvent ici.

161

Aucun signe de vie n'émane des échoppes et des masures qui enserrent l'étroite chaussée. De lourdes barres de fer et d'épais volets de bois protègent chaque issue, précaution justifiée au cœur de cette cité mal famée. Vous commencez à perdre l'espoir de trouver l'auberge de la Sauge Crochue, lorsque vous remarquez un rai de lumière sous la porte d'une maison. En vous en approchant, vous parvenez à distinguer, suspendue au-dessus du porche, une enseigne qui représente un ours noir dressé sur son arrière-train, exhibant entre les pattes une pancarte sur laquelle est inscrit : GHADLAR & FILS-FOURREURS. Si vous désirez entrer dans cette boutique, rendez-vous au [226](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [244](#).

162

Les fantômes jaillissent en hurlant des nuages noirs et se mettent à tournoyer autour de l'arche scintillante. Ils quittent ensuite le cercle l'un après l'autre pour plonger sur vous. Obéissant à votre instinct Kaiï, vous brandissez le Bâton de Mort et le faites tournoyer au-dessus de votre tête... Le bâton émet un bourdonnement et l'air chargé de sa puissance se met à crépiter d'électricité statique. Des fumerolles de brume jaillissent de l'extrémité du bâton et se rassemblent pour former une trombe qui enveloppe les Vortex d'Ombre et les empêche de vous

atteindre. Vous sentez alors que, dans un effort désespéré, les spectres tentent de rassembler leurs pouvoirs psychiques pour se libérer de cette prison tourbillonnante... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, ajoutez 4 au chiffre obtenu. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Ecran Psychique, ajoutez 2. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1. En outre, si votre total d'ENDURANCE actuel est supérieur ou égal à 18, ajoutez 1 au chiffre tiré et si votre total d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 17, retranchez 1 à ce chiffre. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [206](#). S'il est compris entre 4 et 8, rendez-vous au [305](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [138](#).

163

Au milieu de la place du port, trois disciples de Vashna sont liés à un obélisque de pierre sous la garde de deux brigands vakovariens qui se distraient en les frappant et en les houspillant. Depuis une heure, le ciel n'a cessé de se couvrir, tournant à l'orage et illuminant d'éclairs la rive nord du lac. Maintenant, la tempête est en train de traverser le lac et la foudre commence à tomber dangereusement près du quai. Absorbés par leurs jeux cruels, les brigands ne semblent guère se soucier de cette menace, jusqu'au moment où l'apparition d'un étrange phénomène à la surface du lac éveille leur attention. Un banc de brume grisâtre roule sur les eaux, approchant du quai avec rapidité. Alors qu'il ne se trouve plus qu'à quelques centaines de mètres du rivage, une salve de projectiles ardents en jaillit et s'abat sur l'embarcadère, semant la mort et la destruction. De nombreux brigands sont carbonisés sur place, changés en petits tas de cendres rougeoyantes. Une imposante galère émerge du mur de brouillard et fonce vers le quai. De nouveaux boulets ardents fusent de sa proue et vont exploser sur le pont du bateau vakova-rien. L'un de ces projectiles passe entre ses deux mâts et décrit une haute parabole au-dessus du port avant de retomber - horreur ! - sur vous ! Si vous possédez le Glaive de Sommer,



163 Une imposante galère émerge du mur de brouillard et fonce vers le quai.

A l'instant où vous pénétrez sous l'arche, une brusque décharge électrique vous secoue le corps, tandis que des filaments bleuâtres d'énergie jaillissent des rebords du monument pour se fixer sur la garde du Glaive de Sommer. Malgré le mugissement du vent, vous percevez l'exclamation de stupeur qui s'échappe de la bouche de tous les disciples. « Il y a un espion parmi nous ! » s'écrie Cadak en pointant d'un geste accusateur son Bâton de Pouvoir sur vous. Luttant contre la paralysie provoquée par le courant d'énergie, vous arrachez l'Épée du Soleil de son fourreau. Le courant faiblit un instant, absorbé par la force divine du Glaive de Sommer, mais une flamme pourpre jaillit du bâton de Cadak et son intensité augmente à nouveau, pétrifiant vos membres soumis à une souffrance atroce. « Ah, ah ! Mais je te reconnais, chien d'espion ! jubile l'Archi-druide en ricanant comme un dément. Tu es Loup Solitaire, héros maudit d'un royaume maudit... Quelle folie de venir jusqu'ici, Seigneur Kaï. Tes pouvoirs ne sont rien face à ceux de Naar, glorieux Roi des Ténèbres ! » Sur ces mots, Cadak se tourne vers les disciples de Vashna et lève les mains au ciel dans un geste de triomphe. « Cette nuit, nous célébrerons une double victoire, mes frères : la résurrection du Seigneur Vashna et l'anéantissement du Grand Maître Loup Solitaire ! » L'assemblée manifeste son enthousiasme dans un concert de hurlements frénétiques, mais ces cris d'allégresse sont couverts par le tumulte grandissant de la tempête : une trombe apparaît dans les cieux, et la bouche de cette monstrueuse tornade descend sur vous comme pour vous engloutir ! L'extrémité du formidable entonnoir balaie le sol juste devant vos pieds et vous êtes aspiré hors de l'écran d'énergie avant de vous retrouver projeté dans les airs vers le centre obscur de la grande arche... Rendez-vous au [60](#).

Vous cessez de tirer, soucieux d'économiser les flèches qui vous restent. Au bout de quelques minutes, les brigands, pensant qu'un de leurs carreaux a atteint sa cible, se mettent à ramper

dans votre direction. Vous battez en retraite dans les profondeurs du bois en utilisant vos pouvoirs d'Invisibilité Kaï pour leur échapper. Dans leur hâte à vouloir vous débusquer, ils s'enfoncent sous les arbres sans vous voir vous faufler entre eux. Satisfait de les avoir bernés, vous n'en restez pas moins inquiet qu'ils découvrent votre cheval, aussi escaladez-vous un monticule afin de bénéficier d'une vue d'ensemble du bois. Tapi entre les rochers qui parsèment cette position, vous avez tout le loisir de voir le chef des brigands et trois de ses hommes se dissimuler à quelques dizaines de mètres en contrebas, couchés derrière un tronc d'arbre abattu. Si vous désirez décocher une flèche contre le chef de ces gredins, rendez-vous au [304](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous désirez faire appel au sortilège du Contrôle Mental, rendez-vous au [212](#). Si vous préférez observer les brigands, rendez-vous au [98](#).

168

Tirant votre monture grelottante par la bride, vous dévalez la pente en direction du cercle de rochers pour la mettre à l'abri du vent glacé. Vous n'êtes plus qu'à vingt mètres du but lorsque vos instincts de chasseur vous incitent à interrompre votre course. Des claquements de mâchoires avides, et une âcre odeur de sang et de fourrures graisseuses vous parviennent. Soudain, les gueules invisibles cessent de claquer et un hurlement déchirant jaillit des rochers. Si vous voulez sauter en selle et vous enfuir au galop, rendez-vous au [309](#). Si vous décidez de dégainer votre arme et de découvrir ce qui se cache derrière les rochers, rendez-vous au [208](#).

169

« Du calme, Smudd, dites-vous d'une voix apaisante en écartant les mains de vos armes. Je n'ai rien contre toi. Je veux seulement que nous parlions ensemble, rien de plus. » L'homme lève vers vous son visage décharné et vous fixe droit dans les yeux, la main serrée sur la poignée de sa rapière. « Regarde, insistez-vous en ouvrant votre bourse. Je suis même prêt à te récompenser pour

ta peine... » Sur ces mots, vous prenez 5 Pièces d'Or que vous faites sonner sur la table. (Si vous ne disposez plus d'une telle somme, vous devez offrir à Smudd toutes celles qui vous restent, plus un objet contenu dans votre Sac à Dos.) Modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence et rendez-vous au **323**.

170

Vous parvenez de justesse à invoquer la formule du sortilège d'Arrêt de Projectile, et le trait se fracasse contre le bouclier magique dans une gerbe d'étincelles qui vous brûle le visage. (Vous perdez 2 points d'ENDU-RANCE.) Stimulé par la douleur, vous talonnez votre monture avec une vigueur décuplée. Rendez-vous au **5**.

171

Tenant le tout pour le tout, vous vous élancez vers la ligne des Automates, non sans garder un œil vigilant sur Shamath et votre lointain objectif, le Bâton de Mort... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 1. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition, ajoutez 1. En outre, ajoutez encore 1 au chiffre tiré pour chaque niveau de Grande Maîtrise Kaï que vous avez atteint au-dessus du rang de Grand Maître Primat. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au **334**. S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au **34**.

172

La traversée interminable demande de nombreux efforts (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), mais vous parvenez enfin à rejoindre la rive opposée. Le long de la berge une piste rocailleuse court vers le nord, vous la suivez dans l'espoir d'atteindre le lac Vorndarol avant la nuit. Toute la journée, le soleil brille d'un éclat aveuglant dans un ciel sans nuages, et la piste devant vous semble se tordre dans le mirage des brumes de chaleur. Au loin, l'horizon est zébré de myriades de couleurs et

l'air crépite d'électricité statique, résidu de la tempête de la nuit passée. Tard dans l'après-midi, vous arrivez à un hameau abandonné où vous faites halte pour permettre à votre cheval de souffler un peu à l'ombre. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [102](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [260](#).

173

La fille vous regarde en souriant et laisse échapper un rire clair. « Tu ne peux rien contre moi, Loup Solitaire, affirme-t-elle, pleine d'assurance. Tu ferais mieux de remettre tout de suite cette arme au fourreau, quoique je ne doute pas qu'il te faille bientôt en faire usage. » « Qui es-tu ? Que veux-tu ? grondez-vous en tombant en garde. Serais-tu une illusion, un esprit diabolique invoqué par Naar pour se jouer de moi ? A ta guise, démon, voilà qui te fera peut-être ravalier ton sourire ! » Sur ce, vous lui assenez en plein visage un coup sauvage... qui ne lui cause pas le moindre mal. Elle éclate de rire à nouveau et vous apostrophe d'un air moqueur : « Eh bien, me crois-tu, maintenant ? » Vous reculez lentement, cherchant de tous côtés une issue, mais il n'y en a aucune. Vous la laissez s'approcher en l'observant d'un œil inquiet. Vêtue d'un justaucorps de cuir fatigué et de culottes dépenaillées coupées juste au-dessous du genou, elle ne semble porter aucune arme. « Tu pourrais me montrer un peu plus de respect. Car, après tout, s'il me prenait l'envie de m'en aller, qui d'autre pourrait te dissimuler au regard de Shamath 1 dit-elle en désignant d'un geste ironique la Démone géante. Avec ou sans cette breloque, tu ne tiendrais pas longtemps en face d'elle sans mon aide. » « Que veux-tu de moi ? » répétez-vous d'une voix mal assurée. « Pour commencer, que tu m'écoutes. Aussi étrange que cela puisse paraître, je suis là pour t'aider, Loup Solitaire. » Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [221](#). Sinon, rendez-vous au [286](#).

174

Après avoir quitté l'échoppe du fourreur, vous descendez la rue jusqu'au premier croisement. Suivant les indications de la vieille femme, vous parcourez un dédale de passages couverts et de ruelles qui finit par vous conduire à l'entrée de la rue des Tavernes, où elle vous a assuré que vous trouveriez l'auberge de la Saugue Crochue. Rendez-vous au [332](#).

175

Après avoir récupéré votre monture, vous accompagnez Fyrad jusqu'à son campement, au fond d'une grotte à flanc de colline. Le chasseur a ménagé dans cette excavation de roche brute un logis surprenant de confort, doté d'un foyer, d'un matelas rembourré de paille et d'un garde-manger enfoui dans la terre qui recouvre le sol et soigneusement entouré de pierres. Les deux peaux de Viscache noir dont il vous a parlé sont tendues sur des bâtis de bois dressés à proximité des braises rougeoyantes du foyer, et sa mule, qui répond au nom de Mimi, somnole au fond de la caverne. Quand vous pénétrez dans la grotte, un faucon se laisse tomber de la voûte et vient se poser sur le bras de Fyrad. Tirant en souriant un morceau de viande séchée, l'homme l'offre au rapace qui rejoint son perchoir pour la déguster à loisir. « Mon ami à plume est un sacré chasseur ! Ça fait des années qu'il me rapporte du gibier de choix. » Après avoir partagé avec Fyrad un copieux ragoût de lapin suivi d'un assortiment de baies sauvages, vous lui demandez ce qu'il sait des disciples de Vashna et de la Gorge de Maaken. Il répond qu'il a aperçu leur camp sur la rive orientale du lac, mais de loin, tout comme le gouffre maudit. Il ajoute que ce sont surtout les tempêtes et la présence des bandits vakovariens qui lui causent du souci, et il avoue que, s'il n'avait pas une famille à nourrir et quelques dettes à honorer du côté de Karkaste, il y a un bon mois qu'il aurait regagné ses pénates. Votre discussion achevée, vous allez prendre soin de votre cheval avant de vous préparer à passer la nuit. Vous proposez alors à Fyrad de monter la garde le premier, mais il vous assure en souriant que ce serait une précaution superflue. «



175 *Un faucon se laisse tomber de la voûte
et vient se poser sur le bras de Fyrad.*

Il n'y a rien à craindre, nous avons là la sentinelle la plus sûre dont on peut rêver, dit-il en désignant son faucon. Quoi qu'il arrive cette nuit, il saura nous alerter à temps ! » Rendez-vous au [66](#).

176

Dégainant l'Épée du Soleil, vous frappez le boulet d'énergie en plein vol pour tenter de dévier sa course. Il percute le tranchant de la lame et se désintègre dans une éruption de flammes blanches. Le Glaive de Sommer a absorbé le pouvoir destructeur du boulet ardent, mais la violence du choc vous renverse. Dans votre chute, votre tête heurte avec violence une des poutres noircies : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [200](#).

177

Une grimace tord le visage du prêtre et des gouttes de sueur perlent à son front, trahissant ses efforts désespérés pour vous chasser de son esprit. Soudain, il parvient à briser le sortilège et ouvre la bouche pour crier. Décidé à l'empêcher à tout prix d'alerter ses acolytes, vous lui expédiez votre poing dans la mâchoire. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [333](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [134](#).

178

Gwynian vous fait entrer dans la cabane et vous offre un siège auprès d'une antique table taillée dans la pierre. Puis il prend place sur la chaise opposée et vous fixe dans les yeux. « Le Seigneur Rimoah m'a envoyé un message à Varetta pour me prévenir que je vous trouverais sur cette route, dit-il en tirant un parchemin des plis de sa robe. Cela fait des mois que j'observe les cieux de la région avec mes sages compagnons, et nous avons acquis la certitude qu'un formidable événement est sur le point de se produire. Les étoiles et les tempêtes annoncent la prochaine apparition d'un pouvoir maléfique sur le Magnamund.

» « Pensez-vous qu'il puisse s'agir du retour de Vashna ? » demandez-vous en vous efforçant de masquer votre effroi. « Oui, hélas, nous croyons que c'est Vashna ! Si vous ne parvenez pas à l'arrêter, le Seigneur des Ténèbres et son armée émergeront de la Gorge de Maaken. » Si vous possédez une Amulette Noire, rendez-vous au [234](#). Si vous ne disposez pas de cet Objet Spécial, rendez-vous au [45](#).

179

Le rire de Shamath se change en cri discordant. Elle crache un mot de pouvoir et un nouveau flot d'énergie psychique déferle à travers la caverne. Pour votre salut, elle percute le champ de force et se brise comme une vague contre une digue. Néanmoins, les forces qui parviennent jusqu'à vous sont suffisantes pour vous faire perdre 5 points d'ENDURANCE. D'un claquement de doigts, la Démone fait disparaître le mur d'énergie. Mais vous constatez alors que vous êtes entouré d'un cercle de ses sinistres serviteurs. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [58](#). Sinon, rendez-vous au [97](#).

180

Les rapaces fondent sur vous à une vitesse telle que vous ne pouvez songer à vous servir d'un arc. Vous n'avez que le temps de faire jaillir votre Arme du fourreau pour affronter le premier Charognard qui s'abat sur vous. Vous rendant compte que c'est votre cheval que les oiseaux prennent pour cible, vous êtes contraint de lâcher la corde pour bondir auprès de lui.

CHAROGNARDS DES MONTS

DURNCRAG HABILITÉ: 42 ENDURANCE: 18 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [317](#).

181

Vos défenses psychiques inébranlables interdisent au prêtre de pénétrer vos pensées. Il profère une malédiction et vous traite de sombre crétin au crâne vide. Puis, reniflant de mépris, il vous ordonne de rejoindre la procession et vous repousse hors de son chemin pour reprendre son poste près de l'autel. Rendez-vous au [250](#).

182

Vous faites volter Rôdeur pour l'écarter de la piste et vous enfoncez dans la végétation. Presque au même instant, une voix furieuse lance un ordre derrière vous, puis plusieurs carreaux d'arbalète fendent l'air. Vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule et votre sang se fige : un trait arrive droit sur votre visage ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [170](#). Sinon, rendez-vous au [69](#).

183

Vous décochez une flèche dans le cœur du premier disciple, le tuant sur le coup pendant que son acolyte se fige sur place. Il tourne les talons et se met à courir vers ses frères qui combattent sur le quai. Rayez une flèche de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [325](#).

184

Vous tournez légèrement la tête et découvrez deux pieds chaussés de sandales, campés sur le pont à votre côté. Ils appartiennent au prêtre que vous avez failli renverser en embarquant. Il répète son ordre et, cette fois, vous parvenez à reconnaître quelques-uns des mots qu'il aboie. Cela semble être quelque chose comme : « Pousse-toi de là ou tu vas te faire blesser ! » Si vous décidez de vous déplacer le long du banc, rendez-vous au [219](#). Si vous préférez ignorer cet ordre, rendez-vous au [292](#).

185

« Bah, je me disais bien que tu avais une bobine de radin ! grommelle l'ivrogne lorsque vous refusez son prix exorbitant. Si c'est comme ça, môssieur, dis-toi que j'ai mieux à faire que de gaspiller ma salive... » Sur ce, il s'éloigne en titubant dans le brouillard, la main toujours serrée sur son pichet de bière. Vous le regardez s'éloigner avec un soupir las, puis vous examinez à nouveau les trois rues qui débouchent sur la place en essayant de deviner celle qui conduit à l'auberge de la Sauge Crochue. Si vous décidez de quitter la place par la rue orientée au nord, rendez-vous au [16](#). Si vous choisissez l'est, rendez-vous au [332](#). Si vous préférez l'ouest, rendez-vous au [161](#).

186

La chaleur de la relique paraît croître à mesure que vous vous approchez du bassin. Encore quelques pas, et elle va finir par exploser ! D'un geste désespéré, vous l'extirpez de votre poche carbonisée et la jetez au loin... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [96](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [316](#).



187

Une pâle lueur clignote et scintille au loin dans le cœur de ces montagnes de glace. Vous vous dirigez vers elle sur le sol couvert d'une croûte gelée, et découvrez que vous progressez infiniment plus vite que vous ne le pourriez sur le Magnamund. En deux enjambées, vous franchissez près d'un kilomètre, si bien que le paysage alentour défile trop vite pour que vous parveniez à le distinguer. Craignant d'être victime d'une illusion, vous avancez droit vers la paroi de glace et appliquez les paumes contre la surface. Elles s'y enfoncent sans le moindre effort et vous

basculez la tête la première à l'intérieur du flanc de la montagne gelée ! Rendez-vous au [44](#).

188

Après avoir expédié en enfer le dernier coupe-jarrets, vous vous écartez de l'amoncellement de cadavres et vous reprenez votre souffle en essuyant la sueur qui coule de votre front. Vous avez exterminé tous les assaillants, mais vous pouvez déjà entendre le bruit de la végétation écrasée sous les bottes de leurs complices qui accourent, certes un peu tard, à la rescousse. Les épaules de plusieurs cadavres sont encore sanglées d'un carquois, d'une gibecière ou d'un sac à dos. Certains se sont ouverts dans la fureur du combat, éparpillant leur contenu sur le sol. D'un coup d'œil, vous recensez les objets suivants :

Six flèches

Un peigne

Un sabre

Un poignard

Une pipe

Une épée

Une longue-vue

De la nourriture pour 3 Repas

Une couverture

20 Pièces d'Or

(Notez sur votre *Feuille d'Aventure* le ou les Objets que vous emportez.) Sans perdre une seconde de plus, vous vous éclipez entre les pins enchevêtrés. Le bois grouille de bandits, vous êtes donc contraint de fuir vers le nord, loin de l'arbre auquel Rôdeur

est attaché. Le sort de votre fidèle coursier vous remplit d'inquiétude, surtout lorsque vous songez aux nombreux kilomètres qui vous séparent encore du lac Vorndarol, mais il serait téméraire de faire demi-tour pour le retrouver. C'est alors qu'un son proche vous fige sur place : le hennissement d'un cheval ! Rendez-vous au [223](#).

189

« Ecoute mes paroles, mortel, dit le monstre. Lorsque tu les auras entendues, voici la question que je te poserai : tandis que je me trouve ici, sur l'ordre de Naar, combien y a-t-il de fidèles serviteurs pour garder le trône de mon pouvoir ? » Remarquant l'expression de concentration que prend votre visage, Shamath, visiblement persuadée de la supériorité de son intelligence, éclate d'un rire tonitruant avant de poursuivre : « En plus de mes fidèles serviteurs, deux Monstres des Abysses se tiennent auprès de mon trône. Lorsque mes fidèles serviteurs et les Monstres des Abysses ont été rassemblés, leur effectif total a doublé quand mes Lieutenants de la Nuit les ont rejoints. Mais, lorsque mes Lieutenants de la Nuit sont arrivés, les Monstres des Abysses ont dû s'en aller, emmenant avec eux l'exacte moitié des effectifs restants, car ils étaient sous leurs ordres. Parmi tous ceux qui se trouvaient encore là, j'ai désigné les fidèles serviteurs chargés de veiller sur mon trône. Je les ai tous choisis, à l'exception d'un seul dont j'avais appris que c'était un traître. Après avoir fait exécuter ce traître, j'ai confié la garde de mon trône à mes fidèles serviteurs... Ainsi donc, mortel, tu dois maintenant répondre à ma question : tandis que je me trouve ici, sur l'ordre de Naar, combien de mes fidèles serviteurs gardent le trône de mon pouvoir ? » Soupesez avec soin chaque terme de l'énigme de Shamath.

Lorsque vous penserez avoir découvert la solution, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond à votre réponse. Si vous ne parvenez pas à résoudre l'énigme, rendez-vous au [216](#).

190

D'un geste rageur, le prêtre empoigne votre robe et la déchire de haut en bas, dévoilant la tunique de cuir et les braies qui trahissent votre origine sommerlundaise. Devinant qui vous êtes réellement, il manque de s'étrangler de stupeur ! Rendez-vous au [314](#).

191

Juché sur le bord du toit de l'entrepôt, vous regardez d'un œil impuissant le tueur prendre la fuite. Il s'arrête un moment près d'une haute cheminée et se retourne vers vous. Trois autres silhouettes émergent alors de derrière la cheminée et viennent se placer à ses côtés. Elles vous dévisagent un instant, puis font volte-face et se fondent dans la nuit. Renonçant à les poursuivre, vous vous débrouillez pour redescendre du toit de l'entrepôt et regagnez les écuries de la taverne où votre cheval vous attend. Rendez-vous au [341](#).

192

Vous passez devant les prêtres sans incident et vous suivez la procession à travers le camp. En approchant de sa limite, vous remarquez des baraques de moindre importance dont certaines portes sont restées ouvertes. La plupart semblent vides mais, dans l'une d'entre elles, près du seuil, se trouve une table où des armes sont empilées. Si vous voulez vous glisser hors de la procession pour visiter ce magasin d'armes, rendez-vous au [24](#). Sinon, rendez-vous au [218](#).

193

Votre rang de Grande Maîtrise Kaï vous permet de diminuer la pesanteur de votre corps à tel point que vous parvenez à glisser avec la légèreté d'une plume au-dessus du périmètre mouvant pour reprendre pied sur un sol ferme. Vous parvenez alors à déborder sans difficulté la rangée des Automates et vous foncez vers le piédestal. Pendant que vous franchissiez le piège du sol

mouvant, la Démone était trop occupée à enfiler une cuirasse d'acier verni de noir pour vous prêter attention, mais elle vient de vous voir contourner ses Automates et elle a compris vos intentions. Son regard noir indique clairement qu'elle n'est guère disposée à laisser quiconque, et surtout pas un certain Loup Solitaire, s'approcher du piédestal et du Bâton de Mort ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, rendez-vous au [57](#). Sinon, rendez-vous au [282](#).

194

Un fourmillement à la base de la nuque vous avertit d'un péril imminent. Tous vos sens vous disent que des forces maléfiques sont lâchées dans la nuit, et la pensée qu'elles pourraient vous assaillir pendant votre sommeil vous incite, malgré votre fatigue, à prendre des précautions avant de vous abandonner au repos. Revenant jusqu'à l'entrée de la caverne, vous utilisez votre Grande Maîtrise Kai pour appeler une créature des bois. Quelques minutes plus tard, une chatte sauvage et son petit émergent des pins. Ils viennent s'asseoir à vos pieds, soumis à votre volonté. Après leur avoir ordonné de garder l'entrée de la grotte, vous allez vous coucher sans crainte, certain que ces félins aux sens aiguisés ne manqueront pas de vous réveiller au moindre signe de danger. Rendez-vous au [344](#).

195

La face du ver se modifie à nouveau, et les traits de votre frère Jen s'évanouissent pour laisser place au visage hautain de la Démone Shamath. « Par les Ténèbres ! soupire-t-elle avec dédain. Comment, vous autres mortels, pouvez-vous être si chétifs et si impuissants ? Quelle sorte de divertissement pourrais-je éprouver en tuant quelqu'un de ton espèce ? Ce serait bien trop facile, tu n'aurais aucune chance. C'est pourquoi moi, Shamath, Gardienne des Portes des Ténèbres, je viens d'imaginer un défi inédit. Je te provoque en duel, un duel entre nos deux intelligences ! » Sur ces paroles, le ver monstrueux se retire vers le piédestal, et un océan de flammes, jailli d'innombrables

orifices percés dans le sol lisse et uniforme de la caverne, illumine les parois. « Fort bien, conclut la Démone en vous fixant de ses yeux cruels. Que la joute commence ! » Rendez-vous au [189](#).

196

Alors que le prêtre tire sans ménagement sur votre robe pour vous soulever du banc, les plis de celle-ci s'accrochent à un éclat du bois et elle se déchire de bas en haut, découvrant vos bottes et le fourreau de votre arme ! Son visage s'empourpre, et il vous demande de lui expliquer comment vous êtes entré en possession de ces objets-Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [190](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [116](#).

197

Traversant la pièce comme une flèche, vous plongez en avant pour tenter de saisir les jambes de l'archer avant qu'il ait pu se faufiler par la fenêtre. Votre main se referme sur l'étoffe de ses braies et vous essayez de le ramener de force vers l'intérieur, mais il parvient à se dégager d'un violent coup de pied qui vous rejette en arrière, tenant pour tout trophée un morceau de sa culotte serré entre vos doigts... Si vous voulez pourchasser le tueur sur le balcon, rendez-vous au [9](#). Si vous décidez d'abandonner la poursuite, vous pouvez quitter l'auberge par la porte principale, rendez-vous au [231](#).

198

Dès que la tête de la bête se trouve placée dans votre axe de tir, vous décochez une flèche vers sa gueule béante... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes pour le tir à l'arc, ajoutez 3 au résultat. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [48](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [272](#).

199

Serrant les dents, vous dégagez le reste de terre et de cailloux qui recouvre le corps et vous entreprenez de fouiller la robe. Mais les brigands se sont chargés bien avant vous de vider les poches de tout ce qui pouvait avoir de la valeur. Vous êtes sur le point d'abandonner cette besogne lorsque vous remarquez un objet qui dépasse de la botte du cadavre. Vous l'en extirpez : il s'agit d'une plaque de forme hexagonale gravée d'étranges symboles et façonnée dans la même matière noire que l'amulette que vous a donnée le Président Kadharian. Vous décidez de la garder. (Inscrivez cette Plaque Noire sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux que vous transportez dans vos poches; si vous possédez déjà le nombre maximal d'Objets Spéciaux autorisés, vous devez en rayer un à son profit.) Votre curiosité ainsi satisfaite, vous vous hâtez de quitter cette sinistre clairière pour remonter à cheval et poursuivre votre route... Rendez-vous au [156](#).

200

Vous vous relevez en titubant et secouez la tête. La première image que vous découvrez en rouvrant les yeux est celle du bateau des assaillants éperonnant celui des Vakovariens. Dans un fracas de métal tordu et de bois déchiqueté, il éventre le flanc tribord du navire des brigands, envoyant rouler sur le pont ceux qui sont à bord. Puis une nuée de grappins et de planches d'abordage réunissent les deux embarcations et, avant que les bandits aient pu se ressaisir, une horde de disciples drapés de robes écarlates déferle dans un concert de hurlements, les taillant en pièces. Sur le quai, la plupart des Vakovariens, pris de panique, s'enfuient à travers les ruines, mais un groupe d'anciens mercenaires rompus aux combats se rassemblent pour tenter une contre-attaque, et une furieuse bataille s'engage quand les disciples débarquent pour libérer leurs trois frères ligotés à l'obélisque. Les prisonniers sont finalement délivrés par un trio de prêtres de Vashna qui se fraient un chemin jusqu'à eux, armés de Bâtons de Pouvoir qui projettent de fulgurantes décharges

d'énergie capables de réduire en cendres quiconque est assez fou pour leur barrer le passage. Alors que les prêtres battent en retraite vers leur bateau avec les captifs libérés, la bataille s'étend au-delà de l'embarcadère. Un bruit vous fait tourner la tête vers la gauche, et vous voyez dans la rue deux disciples se précipiter vers vous en faisant tournoyer leurs épées rougies de sang ! Si vous avez un Arc, rendez-vous au [183](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï, rendez-vous au [40](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie, rendez-vous au [288](#). Sinon, rendez-vous au [140](#).

201

Vous fixez intensément les prunelles bleu acier de l'homme et vous faites appel à votre pouvoir psychique pour lui imposer par la pensée de poser son arbalète sur le sol. Vous espérez le voir se conformer sans délai à votre suggestion mentale, ce qui vous permettrait ainsi de prendre le large, mais il laisse échapper quelques paroles qui vous font changer d'avis. « Mais, tu n'es pas un brigand ! s'exclame-t-il d'une voix étouffée. Non, par tous les dieux, tu m'as plutôt l'air de venir du Sommerlund... » Rendez-vous au [13](#).



202

Le Président Kadharian est un homme de haute taille au corps musclé dont le maintien rigide révèle dès le premier abord le passé militaire. Après vous avoir salué selon les rites de la diplomatie, il vous tend une main robuste que vous serrez sans hésitation. « Soyez le bienvenu, Grand Maître, dit-il d'une voix



202 *Le Président Kadharian est un homme dont le maintien révèle le passé militaire.*

chaleureuse en vous fixant de ses yeux d'un vert de jade qui reflètent l'éclat des torches. Je suis profondément honoré que vous ayez accepté de répondre à mon appel. J'espère que vous n'avez pas rencontré trop de difficultés au cours de votre voyage ? » « Aucune, du moins, qui se soit révélée insurmontable », répondez-vous avec un sourire en coin. « De votre part, le contraire m'eût étonné », avoue-t-il en laissant échapper un rire complice. Puis, vous invite à le suivre à travers la salle d'audience et il pousse la porte d'une pièce adjacente de moindre dimension. « Et maintenant, si vous le voulez bien, parlons de ce qui nous préoccupe. Je vais vous expliquer les raisons qui m'ont amené à réclamer votre aide, Grand Maître. » Rendez-vous au [100](#).

203

La nuit achève de tomber pendant que vous redescendez du col, mais les lacets de la piste restent éclairés par des nuées de lueurs scintillantes qui virevoltent au-dessus des eaux sombres du lac. Cependant, ce phénomène ne vous surprend guère, car vos sens vous confirment qu'un pouvoir maléfique est à l'œuvre dans les parages... A moins de cinq kilomètres de Vorn, vous êtes obligé de vous écarter de la piste et de vous mettre à couvert dans la végétation : cent mètres plus loin, une bande de brigands vakovariens campent sur un pont qui franchit un torrent. Préférant éviter une confrontation, vous vous réfugiez dans un bosquet à l'écart de la piste où vous vous résignez à bivouaquer tant bien que mal. Rendu nerveux par la proximité de l'ennemi, vous ne parvenez pas à fermer l'œil de la nuit... et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [339](#).

204

La main glacée de la peur se referme sur votre cœur à mesure que vous vous approchez de l'arche. Mais en refusant de passer sous leur arche maudite, vous révéleriez aux disciples que vous n'êtes pas l'un des leurs ! Si vous possédez le Poignard de Vashna, rendez-vous au [20](#). Si vous possédez Helshezag, rendez-

vous au [81](#). Si vous n'êtes armé d'aucun de ces Objets Spéciaux, rendez-vous au [343](#).

205

A demi assommé, vous vous retrouvez allongé sur le sol de la grotte et vous vous massez le crâne pour tenter d'en chasser la douleur lancinante qui vous torture. Surpris par votre résistance, les fantômes remontent à toute vitesse et disparaissent dans les nuages, mais vos sens aiguisés vous disent qu'ils ne vont pas tarder à revenir. En effet, quelques minutes plus tard, ils s'abattent à nouveau sur vous, suivis par sept de leurs semblables... Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au [229](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [142](#).

206

Vous avez du mal à maîtriser les forces phénoménales concentrées dans le Bâton de Mort. Certains Vortex d'Ombre remarquent que vous vous trouvez en difficulté et ils en profitent pour se dégager du cyclone...

VORTEX D'OMBRE HABILITÉ: 44 ENDURANCE: 30

Pour chaque rang de Grande Maîtrise Kaï supérieur à celui de Grand Maître Tutélaire que vous avez atteint, ajoutez 2 points à votre total d'HABILITÉ pour la durée du combat. En revanche, les traîtres effets du Bâton de Mort vous coûtent 3 points d'ENDURANCE dès le début de l'affrontement. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [46](#).

207

La hutte n'a pas été occupée depuis belle lurette, mais elle est encore assez solide pour vous protéger des éléments, vous et votre monture. L'eau n'y pénètre pas et vous y trouvez assez d'herbe sèche pour nourrir votre cheval et vous garder au chaud

durant la nuit. Si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez consommer un Repas pour ne pas perdre 3 points d'ENDURANCE avant de vous coucher. Bien abrité de la tempête, vous passez une bonne nuit de sommeil. Le lendemain matin, vous vous réveillez en pleine forme : vous récupérez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [285](#).

208

Glissant un œil entre deux rochers, vous découvrez une dizaine de Chacals au dos strié de bandes noires occupés à se disputer la dépouille d'un Charognard des monts Durncrag, espèce d'oiseau de proie familière de la région. Tout à coup, ils détectent l'odeur de leur mets favori : la viande de cheval sur pied ! Dans un concert de hurlements, les Chacals abandonnent la carcasse pour se ruer dans l'ouverture entre le cercle de rochers, attirés par l'odeur de votre monture. Ils semblent avoir remarqué sa faiblesse et se montrent de plus en plus excités. Terrifié, votre cheval se cabre et bat l'air de ses sabots, dangereusement près de votre crâne. Lorsqu'un premier Chacal passe à l'attaque, vous êtes contraint de retenir les rênes d'une main tout en repoussant tant bien que mal votre assaillant de l'autre...

CHACALS DE VORNDAROL HABILITÉ: 42 ENDURANCE: 38

A moins de maîtriser la Grande Discipline de la Science des Armes et d'avoir atteint le rang de Grand Maître Principal, vous devez réduire votre HABILITÉ de 5 points pour la durée du combat. Vous pouvez fuir le combat après 5 Assauts, rendez-vous au [222](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [347](#).



209

Vous dévalez au galop la piste boueuse vers un creux où vous serez protégé par le surplomb de la corniche. En y arrivant, vous tirez sur les rênes pour faire halte, mais Rôdeur se montre d'une indocilité inhabituelle, grattant le sol du sabot et refusant de rester en place. Pensant qu'il est simplement effrayé par les éclairs, le tonnerre et les arbres en flammes, vous mettez en œuvre vos facultés de Contrôle Animal pour le calmer. Ce faisant, vous découvrez la véritable cause de son émoi... Rendez-vous au [319](#).

210

Laissant derrière vous le cadavre sanglant du Lycours Noir, vous vous éloignez au grand galop de crainte que d'autres de ses semblables ne rôdent dans les environs. Au-delà du plateau, la piste descend en pente raide à travers un bois de pins touffus. Ce tronçon de route est barré de flaques d'eau laiteuse d'une profondeur trompeuse qui rendent la descente pénible. Lorsque vous atteignez enfin le bois, votre monture montre des signes de fatigue. Soucieux de la ménager, vous mettez pied à terre et, ce faisant, vous remarquez que le rabat de votre Sac à Dos est détaché. Vous constatez que vous avez perdu une de vos possessions (rayez le deuxième Objet inscrit sur la liste du contenu de votre Sac à Dos ; si votre liste ne comporte qu'un seul Objet, rayez-le). Dès que votre cheval est reposé, vous remontez en selle et vous vous enfoncez vers l'est dans le bois de pins. Rendez-vous au [300](#).

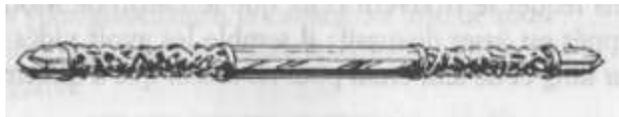
211

Votre art du Camouflage Kaï vous rend presque invisible. Les Vakovariens fouillent l'auberge de fond en comble sans vous trouver, même si l'un d'eux passe à un moment si près de vous qu'il vous écrase les orteils ! Vous attendez qu'ils soient partis, puis vous sortez de l'auberge et vous vous frayez un chemin à travers les ruines en direction du lac, prenant soin de vous

dissimuler aux yeux des autres brigands qui achèvent de mettre à sac ce qui reste du village. Vous finissez par vous dissimuler dans la carcasse calcinée d'une maison qui offre une vue dégagée sur le quai et la place pavée de galets. Tapi derrière les poutres noircies de la charpente effondrée, vous voyez une scène curieuse se dérouler sur le quai. Rendez-vous au [163](#).

212

Vous vous concentrez sur la silhouette du chef des brigands et, invoquant dans un murmure la formule du sortilège de Contrôle Mental, vous lui faites ordonner à ses hommes de rejoindre leurs camarades lancés à votre recherche. Dès qu'il est seul, vous vous approchez de lui à pas de loup... Rendez-vous au [119](#).



213

Pointant le Bâton de Mort sur Cadak, vous répliquez : « Cette arme est la clef de la résurrection de Vashna. Sans elle, ta Démone sera impuissante à le rappeler. » L'Archidruide laisse échapper un ricanement sarcas-tique avant de s'exclamer : « Et combien de temps penses-tu pouvoir le garder, Seigneur Kaï ? Crois-tu que la Démone Shamath devra se donner beaucoup de mal pour te le reprendre ? Bien sûr que non, pauvre idiot ! Tu es perdu, Loup Solitaire. Pourquoi refuses-tu de l'admettre ? Ton sort était déjà scellé quand tu es ressorti de la grande arche. » Ces paroles exacerbent la haine que vous vouez au druide et, soudain, un étrange fourmillement se répand dans vos mains. Activé par votre réaction émotionnelle, le Bâton de Mort laisse échapper un tourbillon de vapeur grise qui va s'enrouler autour de Cadak. Poussant un cri de stupeur et d'effroi, il brandit son propre bâton pour parer cette attaque inattendue. Ce réflexe lui épargne d'être atteint, mais il le paie d'une perte considérable de son pouvoir magique. Et vous ressentez, vous aussi, les effets néfastes de cette arme maudite (vous perdez 7 points

d'ENDURANCE), que vos sens Kaiï vous conseillent de ne plus utiliser. La prochaine fois, ce n'est pas seulement quelques points d'ENDURANCE que vous pourriez perdre, mais votre âme ! Rendez-vous au [252](#).

214

Vous concentrez votre pouvoir sur un cairn posé sur le rebord d'une corniche qui surplombe le rocher suspect. Les vibrations que vous projetez font s'effondrer la pile de cailloux qui dévalent sur le rocher dans un nuage de poussière. Un cri retentit et un homme jaillit de derrière le rocher en se couvrant la tête des deux mains pour se protéger de l'avalanche. Les joues couvertes d'une barbe grise, il est vêtu de fourrure et porte à l'épaule une arbalète maintenue par une bretelle en cuir. A son apparence, vous jugez qu'il s'agit d'un chasseur et non d'un brigand. Toussant et crachant, l'individu s'essuie le visage de ses grosses mains, puis il se tourne vers vous. Il s'apprête à saisir son arbalète mais, en vous voyant lever la main en signe de paix, il interrompt son geste et vous dévisage en plissant les yeux. « Mais, tu n'es pas un Vakovarien ! s'exclame-t-il médusé. Non, par tous les dieux, tu m'as même l'air de venir du Sommerlund... » Étouffant un rire dans sa barbe, il descend la pente qui vous sépare et s'approche de vous, son visage tanné par les éléments éclairé par un large sourire. Rendez-vous au [340](#).

215

Un vent de panique balaie la salle de la taverne. Des femmes se mettent à hurler tandis que de furieuses voix mâles s'élèvent dans la confusion pour exiger qu'on saisisse le meurtrier de Smudd. Vous vous écartez de l'alcôve et, en contournant le bar, vous apercevez la silhouette fugitive d'un homme courant le long de la galerie qui surplombe la salle. Vous avez le temps de remarquer qu'il porte un vêtement noir moulant et qu'il tient un



215 Vous apercevez la silhouette d'un homme courant le long de la galerie.

arc à la main. Il disparaît derrière une porte à l'extrémité de la galerie. Si vous voulez escalader un escalier qui aboutit à cette porte, rendez-vous au [259](#). Si vous préférez gagner la sortie de l'auberge pour partir, rendez-vous au [56](#).

216

Shamath éclate d'un rire dédaigneux en vous voyant incapable de trouver la solution de son énigme. Proclamant que vous êtes indigne de son noble intérêt, elle ajoute qu'elle va devoir vous exécuter, bien qu'elle juge cette tâche trop aisée pour l'amuser.

DÉMONE SHAMATH HABILITÉ : 55 ENDURANCE : 42

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [148](#).

217

Rengainant votre arme, vous exhibez vos mains vides pour convaincre ces gens de vos intentions pacifiques. Ils semblent comprendre votre geste et vous laissent approcher pour examiner leur fils malade. Après leur avoir expliqué que vous pouvez secourir leur enfant, vous apposez les mains sur sa poitrine et laissez votre pouvoir Kaï se répandre dans son corps brûlant de fièvre. Au bout d'un moment, il reprend connaissance et pousse un cri. Vous lui avez sauvé la vie. Rendez-vous au [277](#).

218

Au-delà du périmètre du camp, la piste grimpe à flanc de colline vers l'est. La file des disciples s'égrène le long des lacets, illuminant les alentours des flammes dansantes de leurs torches. Dans le lointain, l'horizon oriental est agité de violents éclairs et de sourds grondements de tonnerre annonciateurs d'une nouvelle tempête. Le hurlement du vent croît à chaque seconde. Mais la torche que vous portez ne semble pas affectée par la tempête ! Observant celles que tiennent les autres membres de la file, vous constatez qu'elles sont toutes aussi insensibles aux éléments, comme si l'ensemble de la procession en était

protégé... Environ deux kilomètres après le camp, vous longez un groupe de jeunes disciples de la secte, âgés tout au plus d'une dizaine d'années, venus se poster en avant de leurs aînés pour les encourager de leurs chants. Puis, à un détour du chemin, un autel et un grand bassin plein d'eau verdâtre apparaissent sur un côté. A mesure que la procession défile, chaque disciple plonge la main dans l'eau croupie et la porte à son cœur... Si vous possédez une Plaque Noire, rendez-vous au [349](#). Si vous ne disposez pas de cet Objet Spécial, rendez-vous au [121](#).

219

Vous vous glissez le long du banc dans l'espoir de calmer le prêtre, mais votre attitude semble au contraire l'exaspérer. Convaincu que vous bafouez délibérément son autorité, il vous agonit d'injures et, sans ménagement, vous soulève du banc par le col. Si vous possédez un Disque Runique, rendez-vous au [255](#). Sinon, rendez-vous au [196](#).

220

Vous reconnaissez immédiatement cet homme : c'est Gwynian, le sage de Varetta ! « Soyez le bienvenu, Grand Maître. Beaucoup de temps s'est écoulé depuis notre dernière rencontre. Mais je vous en prie, entrez dans mon humble demeure. Il nous faut une nouvelle fois débattre des jours à venir... » Rendez-vous au [178](#).

221

Votre pouvoir Kaï vous confirme que cette créature dit la vérité. Il vous révèle en outre qu'il s'agit d'un être surnaturel qui n'appartient ni à votre monde, ni à celui-ci. Vous tentez de sonder son esprit, mais ses défenses psychiques sont infranchissables. Il apparaît néanmoins que deux traits contradictoires le caractérisent : sa nature se partage à égalité entre le Bien et le Mal. Rendez-vous au [286](#).

222

D'un bond, vous atterrissez sur la selle de votre cheval que vous lancez au triple galop le long du rivage pour fuir les Chacals. Éprouvés par le combat que vous venez de leur livrer, ils ne parviennent pas à vous talonner sur plus de quelques dizaines de mètres. Avec l'aide de votre Maîtrise Kaiï, votre monture se joue des difficultés du terrain avant de sentir sous ses sabots un sol plus régulier qui lui permet de distancer la meute hurlante. Le rivage est infesté de Chacals, vous êtes donc contraint de remonter la piste en sens inverse jusqu'à l'endroit où elle se sépare de celle qui s'enfonce dans les contreforts des montagnes. Lorsque vous y arrivez enfin, vous êtes épuisé et tenaillé par une faim dévorante. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas pour ne pas perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au [61](#).

223

L'acuité de vos sens Kaiï vous permet de détecter l'odeur d'un cheval dans la fraîche senteur des pins qui vous entourent. Espérant qu'il s'agit de Rôdeur, qui aurait pu s'échapper des mains des brigands pour revenir vers vous, vous vous précipitez en avant sans vous soucier des branches touffues des pins et vous débouchez bientôt dans une clairière. Vous découvrez alors que vous n'êtes pas tombé sur Rôdeur, mais sur les montures des brigands... et ces idiots n'ont pas cru bon de poster une sentinelle. Néanmoins, vous vous approchez à pas lents, de crainte de les effaroucher. Dénouant sans un bruit le licol d'un étalon, vous le menez doucement à l'écart en suivant un chemin couvert d'empreintes fraîches de sabots puis vous sautez en selle et vous le lancez au galop le long d'une piste plus large qui s'éloigne vers le nord. Mais, après moins d'un kilomètre, portée par la brise de l'après-midi, une âcre odeur de cadavre monte jusqu'à vos narines, vous incitant à faire halte. Cette puanteur s'élève d'un vallon boisé situé sur la droite. Si vous voulez l'inspecter, rendez-vous au [342](#). Si vous préférez ne pas vous attarder, rendez-vous au [156](#).

Vous concentrez votre regard sur le personnage qui se dresse sur le piédestal et vous reconnaissez les traits et la chevelure argentée de l'Archidruide Cadak, ancien maître de Mogaruth et usurpateur de la Seigneurie de Kaag ! La puissance de ce sinistre personnage semble avoir crû dans d'effrayantes proportions depuis votre dernière rencontre. Il semble désormais en mesure d'assouvir la vengeance du dieu Naar en libérant Vashna et ses hordes sanglantes des profondeurs de la Gorge de Maaken... Noyé dans la foule des adorateurs de Vashna, vous vous agenouillez devant le piédestal et vous écoutez la voix de Cadak s'élever au-dessus du mugissement de la tempête. « Du plus profond du tourbillon des univers parallèles, j'appelle la Grande Libératrice du puissant Seigneur des Ténèbres Vashna, Prince des Légions de la Mort Sans Fin ! Qu'elle vienne jusqu'à nous ! Qu'elle vienne à nous et que s'accomplisse notre destin ! Et maintenant, fidèles croyants, témoignons tous ensemble de notre foi dans le pouvoir immortel de Vashna ! » A ces mots, les disciples poussent une clameur et se relèvent. Guidés par les prêtres, ils se regroupent en une file unique et se dirigent vers une arche métallique de moindre taille qui se dresse sur un côté du piédestal, presque occultée par l'éclat de la plus grande. L'un après l'autre, ils franchissent ce portique sous le regard inquisiteur de Cadak, puis retournent s'agenouiller à leur place. En vous approchant de la petite arche, vous détectez un écran de pouvoir dressé entre les montants. Implorant avec ferveur la protection des dieux Kaï et Ishir, vous vous préparez à franchir à votre tour cette barrière invisible... Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [166](#). Si vous ne disposez pas de cet Objet Spécial, rendez-vous au [204](#).

Vous arrachez le Bâton de Mort du piédestal et vous vacillez sous son poids surnaturel. A l'instant où vous le soulevez, la Démone se tourne vers vous avec une telle soudaineté qu'elle expédie tous ses serviteurs dans les airs. Elle laisse échapper un hurlement de

rage qui vous envoie rouler à travers la caverne. Vous vous agrippez de toutes vos forces au Bâton de Mort pour ne pas le laisser échapper dans votre chute pendant que Shamath bondit sur ses pieds. Elle se précipite vers vous en projetant du bout de ses doigts tendus des boules d'énergie pour tenter d'éventrer le sol sous vos pas alors que vous vous relevez en titubant pour rejoindre la bouche noire du tunnel. Son cri ébranle à nouveau la caverne lorsque, serrant le bâton sur votre poitrine, vous vous engouffrez dans Porte d'Ombre... Rendez-vous au [270](#).

226

Après avoir attaché votre cheval près de la porte, vous pénétrez dans la chaleur accueillante de l'échoppe et vos narines sont assaillies par la lourde odeur des fourrures dont elle est pleine. Elles sont suspendues par taille et par genre à des patères de cuivre. Dans le fond de la boutique, trois jeunes hommes qui se ressemblent de manière frappante s'activent sur des peaux de loup étalées sur un établi et, derrière le comptoir, trône une vieille femme à la peau d'une blancheur laiteuse. Elle vous accueille d'un sourire aimable et vous demande si vous désirez acheter ou vendre des fourrures. « Ni l'un ni l'autre, chère madame, répondez-vous avec une égale politesse. Je cherche seulement le chemin d'une auberge qu'on nomme la Sauge Crochue. » « Ah, bon ! Vous ne voulez qu'un renseignement, en quelque sorte ? » commente-t-elle. Mais son sourire réapparaît presque aussi vite sur ses lèvres fripées, et elle déclare : « Eh bien, mon cher monsieur, je suis toute prête à vous l'indiquer ! Si, du moins, mes articles vous intéressent. Achetez-moi une pièce de fourrure - toutes de premier choix, je vous l'assure - et je vous fournirai tous les renseignements qu'il vous faut. Et si vous ne voulez rien acheter, vous devrez déboursier 5 Pièces d'Or pour les obtenir. Qu'en dites-vous ? » Sans dire un mot, vous vous écartez du comptoir et vous levez la tête pour examiner, au-dessus de la tête de la vieille femme, une ardoise sur laquelle sont inscrits à la craie les prix suivants :

Mitaines en peau de lapin :	5 Pièces d'Or
Manteau en peau de loup :	12 Pièces d'Or
Peau de chat sauvage :	12 Pièces d'Or
Manteau en peau d'ours :	16 Pièces d'Or
Peau de loup blanc :	18 Pièces d'Or
Peau de Languabarde :	20 Pièces d'Or
Manteau en peau de Lycours :	35 Pièces d'Or

Tous les objets que vous prendrez devront être inscrits sur la liste du contenu de votre Sac à Dos. Si vous décidez d'en acquérir un ou plusieurs (ou de payer 5 Pièces d'Or pour obtenir votre renseignement), modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [174](#). Si vous refusez d'acheter ou de payer quoi que ce soit, rendez-vous au [77](#).

227

Votre flèche plonge dans les broussailles et se brise contre un rocher. Puis vous entendez un léger bruit au-dessus de vous, sur le côté. Lorsque vous vous retournez, une voix gronde : « Pas un geste ! » Sur votre gauche, un homme à la barbe grisonnante, vêtu de fourrure, se dresse entre deux rochers, pointant une arbalète sur votre cœur. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [201](#). Si vous ne la maîtrisez pas, rendez-vous au [280](#).

228

« Ah, ah ! mais je te reconnais, chien d'espion ! ricane l'Archidruide. Tu es Loup Solitaire, héros maudit d'un royaume maudit... Quelle folie de venir jusqu'ici, Seigneur Kaï. Tes pouvoirs ne sont rien face à ceux de Naar, glorieux Roi des Ténèbres ! » Cadak se tourne vers les disciples de Vashna et lève

les mains au ciel dans un geste de triomphe. « Cette nuit, nous célébrerons une double victoire, mes frères : la résurrection du Seigneur Vashna et l'anéantissement du Grand Maître Loup Solitaire ! » L'assemblée manifeste son enthousiasme dans un concert de hurlements, mais ses cris sont couverts par le tumulte grandissant de la tempête : une trombe de nuées apparaît dans les cieux et la bouche de cette monstrueuse tornade descend sur vous comme pour vous engloutir ! L'extrémité de son formidable entonnoir balaie le sol juste devant vos pieds et vous êtes aspiré hors de l'écran d'énergie avant de vous retrouver projeté dans les airs vers le centre obscur de la grande arche... Rendez-vous au [60](#).

229

Vous faites naître dans les profondeurs de votre esprit une boule d'énergie Kaï que vous projetez sur le fantôme de tête. La boule ardente traverse de part en part la silhouette spectrale de la créature, lui arrachant un déchirant cri de douleur. Mais, en dépit de la cruelle blessure causée par la Déflagration Psychique, l'entité parvient à reconstituer ses formes éthérées et fond sur vous tel un vautour affamé sur un cadavre...

VORTEX D'OMBRE HABILITÉ: 40 ENDURANCE: 22

Chaque niveau de Grande Maîtrise Kaï supérieur à celui de Grand Maître Tutélaire vous permet d'ajouter 2 points à votre total d'HABILITÉ pour la durée du combat. Si vous disposez du Glaive de Sommer, augmentez de 5 points votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [159](#).

230

Un kilomètre après la crique, la piste se couvre peu à peu de rochers et de monticules de terre, résidus de glissements de terrain provoqués par les nombreuses tempêtes sévissant le long des pentes des collines environnantes. Les obstacles deviennent bientôt trop importants et vous êtes contraint de sauter à terre pour continuer à pied en tirant votre cheval par les rênes.

Pendant que vous progressez sur ce terrain difficile, un vent glacé se lève et se met à souffler le long du rivage. Votre maîtrise du Nexus vous offre une protection suffisante contre les bourrasques, mais votre monture n'a pas cette chance. Les tremblements de plus en plus violents du pauvre animal vous font comprendre que vous devez lui trouver un abri au plus vite. Du sommet d'une butte, vous apercevez en contrebas, au bord du lac, un amas de blocs de pierre formant un cirque qui promet d'offrir une protection contre le vent. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [302](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [168](#).

231

Scandalisés par cette intrusion, les joueurs vous entourent en exigeant des explications, mais vous les repoussez et vous quittez la pièce sans un mot. Au pied de l'escalier de la galerie, vous êtes accueilli par une foule de gens encore sous le choc du meurtre de Smudd. Plusieurs vous prennent à partie et tentent de vous empêcher de sortir. Lorsque, après vous être frayé un passage, vous atteignez la porte de la taverne, vous avez le visage en sang et le corps meurtri par les coups de poing et de pied de cette bande d'excités. Vous sortez en titubant et vous vous dirigez vers les écuries, quand votre regard d'aigle détecte un mouvement sur un balcon du second étage : c'est l'archer que vous avez aperçu quelques instants plus tôt, l'homme en noir qui s'est enfui de la galerie. Le cœur battant, vous le voyez grimper sur la rambarde pour bondir par dessus l'étroite rue jusqu'au toit d'en face. Rendez-vous au [274](#).

232

Pétrifié de terreur, vous vous enfoncez à travers le sol de la caverne. Vos pieds ont déjà disparu sous sa surface lorsque cette sensation d'engloutissement cesse. Mais la terreur, elle, ne vous quitte pas ! Car, dans le même instant, un cri retentit sous la voûte et, levant la tête, vous voyez un essaim de Monstres des Cryptes piquer sur vous !

MONSTRES DES CRYPTES HABILETÉ: 43 ENDURANCE: 35

En raison de l'immobilité forcée de vos jambes, réduisez de 4 points votre total d'HABILETÉ pour la durée du combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [79](#).

233

Peu de temps après, la température tombe très rapidement, condensant le brouillard en une pluie dont les gouttes ne tardent pas à geler, si bien que vous vous retrouvez entouré par une chaîne de montagnes de glace qui barrent l'horizon ! Vous apercevez une pâle lueur qui clignote au cœur de ces montagnes translucides. Vous vous dirigez vers elle sur le sol couvert d'une croûte gelée. Vous progressez infiniment plus vite que vous ne le pourriez dans le Magnamund. En deux enjambées, vous franchissez près d'un kilomètre, si bien que le paysage défile trop vite pour que vous parveniez à le distinguer. Craignant d'être victime d'une illusion, vous avancez vers la paroi de glace et vous appliquez les paumes contre sa surface. Elles s'y enfoncent sans effort et vous basculez la tête la première dans le flanc de la montagne ! Rendez-vous au [44](#).

234

Sortant l'amulette de votre poche, vous la tendez au vieux sage en expliquant : « Le Président Kadharian m'a remis cet objet. Un vagabond du nom de Smudd disait l'avoir trouvé sur les rives du lac Vorndarol, à proximité des ruines de Vorn. J'ai fini par mettre la main sur cet homme dans une taverne mal famée d'Helgor, mais on l'a assassiné avant qu'il ait pu m'en apprendre plus. Qu'en pensez-vous ? » Approchant l'amulette de ses yeux myopes, Gwynian examine avec soin les inscriptions qui y sont gravées avant de déclarer d'une voix consternée : « Il s'agit d'un sceau de fidélité. Une amulette que portent les disciples de Vashna en témoignage de la foi qu'ils ont en leur sinistre maître. Elle confirme, hélas, nos pires craintes ! Car, si j'ai déjà eu l'occasion d'en examiner de semblables, jamais je n'en ai vu

taillées dans un tel métal... Un métal qui ne vient pas de notre monde ! » Sur ces sinistres paroles, Gwynian vous rend l'amulette. Rendez-vous au [45](#).

235

Après une première tentative infructueuse, vous voyez une nouvelle série de chiffres apparaître dans la surface de cristal du dernier degré du piédestal. L'énigme semble encore plus ardue, et il va falloir que vous puisiez dans toutes les ressources de vos pouvoirs Kaï si vous voulez la résoudre à temps pour claquer la Porte d'Ombre au nez de la Démone Shamath. Êtes-vous donc prêt à laisser votre vieil ennemi Cadak triompher de vous au-delà de sa mort ? Lorsque vous aurez trouvé le chiffre manquant, rendez-vous au paragraphe qui porte le même numéro.

23	41	55	88	31
86	68		129	135
141	192	220	216	337

Si vous êtes incapable de trouver la solution, rendez-vous au [141](#).

236

Vous voyez avec horreur une balle de foudre fuser vers votre tête. Dans un réflexe désespéré, vous faites tourner votre cheval, mais le météore change de trajectoire en pleine course comme s'il était guidé par une main invisible. Instinctivement, vous dégainez pour tenter de parer le coup. Dans un éclair, la boule d'énergie percute votre arme et vous videz les étriers au milieu d'une gerbe d'étincelles. Si l'arme que vous tenez est un Arc ou un Bâton, rendez-vous au [308](#). S'il s'agit d'un autre type d'arme, rendez-vous au [131](#).

237

Votre Grande Maîtrise Kaiï vous permet de constater que la Plaque Noire dégage, en plus de la chaleur, des radiations ultraviolettes. Vous comprenez qu'il s'agit d'une relique maudite dont le pouvoir a été activé par la proximité du bassin. Plus vous vous rapprochez du bassin, plus la chaleur de l'objet s'élève. Encore quelques pas, et il va exploser ! D'une main fébrile, vous l'extirpez de votre poche fumante et vous le jetez au loin... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [96](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [316](#).

238

« Qui a trouvé cette amulette ? » demandez-vous. « Un vagabond qui se fait appeler Smudd, répond Kadharian. Une patrouille l'a trouvé dans les montagnes près de la Storn, quelques jours après que la seconde unité se fut volatilisée. Comme il était incapable d'expliquer sa présence dans les parages, mes hommes l'ont arrêté et ramené à Helgor pour le soumettre à un petit interrogatoire. » La façon appuyée dont Kadharian a prononcé ce dernier mot vous laisse deviner que l'interrogatoire en question comprend sans doute une bonne part de tortures... « Et où est-il, maintenant ? poursuivez-vous. J'aurais aimé, hum... l'interroger moi-même. » « Il est toujours à Helgor. Il loge à l'auberge de la Sauge Crochue, un bouge du quartier nord de la ville. J'enverrais volontiers un détachement de Gardes du Palais l'y cueillir, mais il serait vite alerté de la venue de mes hommes et jouerait les filles de l'air avant qu'ils aient pu lui mettre la main au collet. Le retrouver ensuite serait aussi aisé que de chercher une aiguille dans une meule de foin ! Non, je crains que la seule solution pour parler à Smudd soit de vous rendre en personne à l'auberge de la Sauge Crochue. » « Fort bien, monsieur le Président, répliquez-vous. C'est donc ce que je vais faire. » Rendez-vous au [84](#).

« Il y a un espion parmi nous ! » hurle Cadak. Vous luttez contre le pouvoir paralysant du courant d'énergie et le sentez faiblir un instant. Puis son intensité augmente à nouveau, pétrifiant vos membres soumis à une souffrance atroce. « Ah, ah ! Mais je te reconnais, chien d'espion ! ricane l'Archidruide. Tu es Loup Solitaire, héros maudit d'un royaume maudit... Quelle folie de venir jusqu'ici, Seigneur Kaï. Tes pouvoirs ne sont rien face à ceux de Naar, glorieux Roi des Ténèbres ! » Cadak se tourne vers les disciples de Vashna et lève les mains au ciel dans un geste de triomphe. « Cette nuit, nous célébrerons une double victoire, mes frères : la résurrection du Seigneur Vashna et l'anéantissement du Grand Maître Loup Solitaire ! » L'assemblée manifeste son enthousiasme dans un concert de hurlements, mais ses cris sont couverts par le tumulte grandissant de la tempête : une trombe de nuées tournoyantes apparaît dans les cieux, et la bouche de cette tornade descend sur vous comme pour vous engloutir ! L'extrémité de son formidable entonnoir balaie le sol juste devant vos pieds et vous êtes aspiré hors de l'écran d'énergie avant de vous retrouver projeté dans les airs vers le centre obscur de la grande arche... Rendez-vous au [60](#).

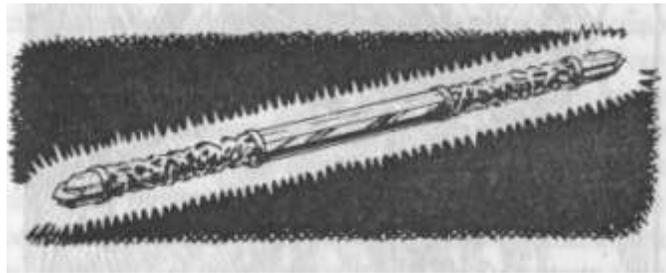
Dès que le corps démantibulé du dernier Automate s'effondre, vous rengainez votre arme et vous élancez vers le piédestal. Pendant que vous affrontez ses guerriers mécaniques, la Démone était trop occupée à enfiler une cuirasse d'acier verni de noir pour vous prêter attention. Mais elle vous a vu abattre le dernier Automate et elle a deviné vos intentions. Son regard noir indique clairement qu'elle n'est guère disposée à laisser quiconque, et surtout pas un certain Loup Solitaire, s'approcher du piédestal et du Bâton de Mort ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [57](#). Sinon, rendez-vous au [282](#).



241 Vous repérez un groupe de brigands embusqués, l'arme de poing.

241

Vous vous écartez de la piste pour vous enfoncer avec Rôdeur sous le couvert d'une pinède touffue. Puis vous mettez pied à terre et vous attachez votre monture à un arbre avant de revenir vers la piste pour essayer de découvrir ce qui se trame. Vous ne tardez pas à repérer un groupe de brigands embusqués, l'arme au poing, derrière les gros rochers qui bordent le chemin. Vos facultés de chasseur Kaï vous permettent de les contourner sans être vu et de vous faufiler entre les rochers jusqu'à un monticule d'où vous pouvez épier le chef des rufians et trois de ses hommes qui se dissimulent derrière un tronc abattu. Si vous avez un Arc et si vous désirez tirer sur le chef des brigands, rendez-vous au [304](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous désirez faire appel au sortilège du Contrôle Mental, rendez-vous au [212](#). Si vous préférez observer les brigands, rendez-vous au [98](#).



242

La caverne s'assombrit et, dans un étrange miroitement, le corps monumental de la Démone s'estompe avant de se rematérialiser sous l'apparence d'un gigantesque ver rampant, dont les flancs visqueux sont garnis d'une multitude de minces vrilles et la tête équipée, en guise de bouche, d'un sphincter qui laisse suinter des filets de bave verdâtre ! Elle glisse en ondulant vers vous et, dans la semi-pénombre, vous voyez que sa face reproduit les traits du visage d'un nourrisson entièrement noir, en dehors des yeux qui luisent d'un rouge infernal. Lorsque le ver se dresse devant vous et que sa tête passe près de vous dans un lent balancement, vous découvrez qu'il s'est encore transformé et un terrible choc vous

paralyse : le monstre a le visage de Jen, votre regretté frère depuis longtemps disparu ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Ecran Psychique, rendez-vous au [68](#). Sinon, rendez-vous au [101](#).

243

Tournant légèrement la tête, vous découvrez deux pieds chaussés de sandales campés sur le pont à votre côté. Ils appartiennent au prêtre que vous avez failli renverser en embarquant. Il répète son ordre et, cette fois, avec l'aide de vos facultés Kaiï, vous parvenez à comprendre ce qu'il dit. Il vous ordonne de vous lever et d'aller à l'avant aider à transporter des disciples jusqu'à la poupe. Vous acquiescez d'un hochement de tête, mais en prenant garde de ne pas relever le visage, de crainte qu'il puisse distinguer vos traits. Par malheur, lorsque vous vous levez du banc, les plis de votre robe s'accrochent à un éclat du bois et elle se déchire de bas en haut, découvrant vos bottes et le fourreau de votre arme ! Le prêtre fronce les sourcils d'un air soupçonneux et vous demande de lui expliquer comment vous êtes entré en possession de ces objets. Si vous possédez un Disque Runique, rendez-vous au [55](#). Si vous voulez prétendre les avoir prises sur le cadavre d'un Vakovarien pendant la bataille, rendez-vous au [82](#). Si vous préférez faire mine de ne pas l'avoir entendu, rendez-vous au [22](#).



244

Vous n'avez pas parcouru plus de vingt mètres qu'un coup de vent dissipe le brouillard à droite, révélant la sombre ouverture d'une ruelle latérale. Si vous désirez explorer ce passage, rendez-

vous au [33](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin dans la rue, rendez-vous au [147](#).

245

Vous êtes sur le point de rejoindre la queue de la procession quand un prêtre surgit d'un rocher et vous empoigne par l'épaule en vous ordonnant de vous arrêter. Vous ressentez alors un picotement désagréable. Vous comprenez que ce prêtre jouit de facultés psychiques spéciales et qu'il tente de sonder votre esprit. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Ecran Psychique, rendez-vous au [126](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [74](#).

246

Un lent frémissement parcourt le piédestal, des éclairs jaillissent du bout du Bâton de Mort et vont frapper le sol. La tempête et la pluie s'apaisent brusquement, laissant planer un silence de mort, puis l'air se met à vibrer et la grande arche commence à s'effondrer. Des flots d'énergie fusent en tout sens et des moellons s'écrasent sur le sol, broyant sous leur poids les rochers et les hommes. Vous voyez un instant deux gigantesques pieds bottés émerger d'une nappe d'énergie argentée et votre sang se glace car vous savez à qui ils appartiennent. Mais dans la seconde qui suit, la clé de voûte de l'arche cède dans un crissement de pierre et l'édifice tout entier se fracasse sur le sol. Alors, comme surgie de nulle part, une trombe apparaît dans les airs là où se trouvait le centre de l'arche. Le volume et la force de cette tornade s'accroissent à une vitesse effrayante et elle se met à aspirer tout ce qui se trouve à sa portée. Des grappes de disciples sont soulevées de terre et englouties, tandis que vous vous agrippez au piédestal avec l'énergie du désespoir. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total d'ENDURANCE actuel est supérieur ou égal à 14, ajoutez 2 au chiffre obtenu. S'il est inférieur ou égal à 13, retranchez 1. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Principal, ajoutez 5. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au **313**. S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au **350**.

247

Dès que vous êtes certain d'avoir semé vos poursuivants, vous faites halte pour reprendre votre souffle et examiner le contenu de la sacoche. Vous recensez les objets suivants : 80 Pièces d'Or

De la nourriture pour 3 Repas Un carquois contenant 3 flèches
Une bouteille de vin Une longue-vue Un anneau serti de rubis

(Si vous désirez emporter un ou plusieurs de ces objets, modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*.) Le bois grouille d'un

tel nombre de bandits que vous êtes contraint de fuir vers le nord, loin de l'arbre où Rôdeur est attaché. Le sort de votre fidèle coursier vous remplit d'inquiétude, surtout en pensant aux nombreux kilomètres qui vous séparent encore du lac Vorndarol, mais il serait téméraire de faire demi-tour pour le retrouver. C'est alors qu'un son vous fige sur place : le hennissement d'un cheval ! Rendez-vous au [223](#).

248

Ayant décidé de ne pas vous approcher du cercle de rochers, vous n'avez d'autre choix que de rebrousser chemin jusqu'à la bifurcation pour emprunter la piste qui s'enfonce dans les contreforts des montagnes. Lorsque vous y arrivez enfin, vous êtes épuisé et tenaillé par une faim dévorante. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas pour ne pas perdre 3 points d'ENDU-RANCE. Rendez-vous ensuite au [61](#).

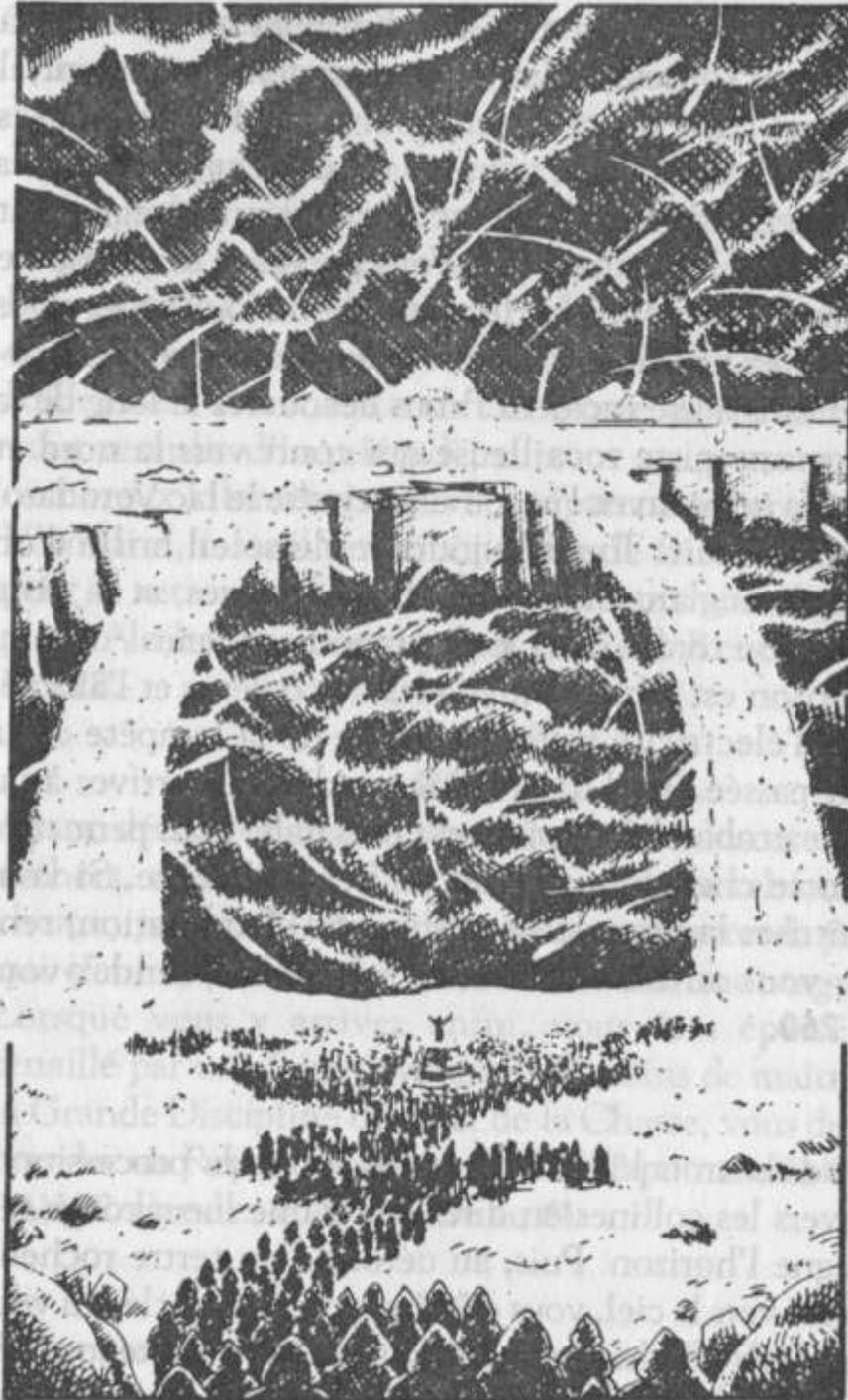
249

Concentrant votre pouvoir sur le rapace de tête, vous lui ordonnez de rompre son attaque. La vitesse de sa descente en fait une cible délicate, et vous devez déployer toute votre Maîtrise Kai pour réussir enfin à subjuguier l'affreux volatile. Au tout dernier moment, il vire sur l'aile en croassant, suivi par le reste de ses congénères. Soulagé, vous les voyez s'éloigner vers les montagnes dans un concert de cris dépités, regagnant leurs aires le ventre vide. Vous parvenez sans trop de difficulté à reprendre le contrôle du radeau et vous atteignez finalement la rive opposée, où vous débarquez sans autre incident. Vous découvrez le long de la berge une piste rocailleuse qui court vers le nord et vous la suivez avec l'espoir d'atteindre le lac Vorndarol avant la nuit. Toute la journée, le soleil brille d'un éclat aveuglant dans un ciel sans nuages, et la piste semble se tordre dans les brumes de chaleur. Au loin, l'horizon est zébré de myriades de couleurs et l'air crépite d'électricité statique, résidu de la tempête de la nuit passée. Tard dans l'après-midi, vous arrivez à un hameau

abandonné où vous faites halte pour permettre à votre cheval de souffler un peu à l'ombre. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [102](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [260](#).

250

Pendant trois kilomètres, vous suivez la procession à travers les collines en direction d'une lueur rouge qui baigne l'horizon. Puis, au détour d'un tertre rocheux dressé vers le ciel, vous découvrez un spectacle qui vous fige d'effroi ! Une vaste étendue de terre morte jonchée de rocs fendus et brisés descend jusqu'à l'arête d'une faille qui s'étend sur plus d'un kilomètre de large. C'est la Gorge de Maaken. Des nuées de Vortex d'Ombre hurlants chevauchent un violent orage électrique déchaînant sa fureur parmi les lourds nuages qui roulent au-dessus de l'immense abîme, et vous sentez la terre trembler sous vos pieds en réponse à chaque coup de tonnerre. Au bord du gouffre se dresse une arche de pierre monumentale qui scintille d'une lueur surnaturelle si éclatante que votre regard ne peut la soutenir. Au pied de l'arche, vous apercevez les formes torturées d'un piédestal aux degrés taillés dans le cristal, autour duquel des centaines de disciples agenouillés chantent avec dévotion, mêlant leur chœur lugubre au mugissement de la tempête. Vous suivez la procession qui descend en serpentant vers le piédestal et vous distinguez bientôt une silhouette solitaire dressée sur le dernier degré. Bras étendus, l'homme fait face à la grande arche et chaque mouvement de ses doigts provoque un changement subtil dans le spectre des couleurs des nuages qui roulent dans le ciel. D'un ample mouvement des bras, il apaise les cieux avant de se tourner vers la foule des disciples agenouillés à ses pieds. Si vous êtes allé à Kaag ou à Mogaruith au cours d'une précédente aventure, rendez-vous au [224](#). Si vous n'avez jamais mis les pieds dans ces forteresses, rendez-vous au [295](#).



250 *Au bord du gouffre se dresse une arche
qui scintille d'une lumière surnaturelle.*

251

Votre flèche laboure le mollet du tueur et lui arrache un glapissement de douleur, mais la blessure est superficielle et ne l'empêche pas de disparaître sur le balcon. L'arme au poing, vous enjambez la fenêtre, persuadé que l'archer va passer à l'attaque dès qu'il vous verra apparaître, mais le balcon est désert : l'oiseau s'est envolé... C'est alors que vos yeux perçants remarquent des traces de sang frais sur la rambarde, et vous percevez un mouvement sur le toit du bâtiment opposé. C'est l'archer ! Il a sauté de la rambarde du balcon au-dessus de la rue étroite et il s'enfuit maintenant à travers les toits du quartier nord de la ville... Vous vous élanchez du balcon pour retomber doucement sur le toit opposé. Vous prenez l'assassin en chasse et le poursuivez jusqu'au bord de la rue des Tavernes. A cet endroit, une planche de bois a été jetée entre les dix mètres qui séparent le toit des deux bâtiments de part et d'autre de la rue. Le fuyard traverse cette passerelle puis, d'un coup de pied, la pousse dans le vide. Si vous voulez le rattraper malgré tout en essayant de sauter au-dessus du vide, rendez-vous au [42](#). Si vous jugez qu'une telle tentative serait trop risquée, rendez-vous au [191](#).

252

Cadak cherche à gagner du temps en vous maintenant prisonnier de cette coupole de lumière jusqu'à l'arrivée de Shamath. C'est alors que vous vous souvenez des paroles de la jeune fille dans la caverne: «Sois brave, Grand Maître, mais par-dessus tout, fais vite ! » Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, rendez-vous au [123](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [267](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines, rendez-vous au [54](#).

253

Vous utilisez vos dons de guérison pour interrompre l'hémorragie et cicatrifier vos chairs. La douleur s'évanouit et vos membres retrouvent assez de vigueur pour vous permettre de

quitter votre cachette et de partir à la recherche de votre cheval. Vous vous enfoncez dans l'épaisse pinède et, guidé par ses hennissements, vous découvrez bientôt Rôdeur. Après l'avoir attaché à une grosse branche, vous retournez vous embusquer à la lisière. Vous ne tardez pas à apercevoir vos assaillants : une vingtaine de brigands armés d'arbalètes et de rapières se fraient un chemin dans la végétation, droit vers votre cachette. Si vous avez un Arc, rendez-vous au [330](#). Sinon, rendez-vous au [136](#).

254

Encochant une flèche, vous la pointez vers le ciel en vous fiant à votre oreille pour déterminer la position de la bête ailée. Lorsque le bruit paraît indiquer qu'elle n'est plus qu'à vingt mètres de vous, vous lâchez la corde de l'Arc. Votre trait file vers l'épaisse couche de brouillard. Il s'élève en sifflant sur quelques mètres avant de s'embraser, et une gerbe d'éclats rougeoyants retombe vers le sol ! Vous comprenez alors que, dès qu'elle a franchi la bulle protectrice de votre Amulette de Platine, votre flèche s'est retrouvée soumise à la véritable atmosphère de cet univers, qui l'a réduite à l'état de cendres... Et soudain, dans un rugissement, le monstre inconnu surgit du brouillard, vous laissant juste le temps de remettre votre Arc à l'épaule et de dégainer votre Arme pour affronter ses crocs et ses griffes...

HABILETÉ : 48 ENDURANCE : 50

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [90](#).

255

Le Disque Runique que vous aviez trouvé à Helgor s'échappe de votre poche au moment où le prêtre vous soulève du banc en vous tirant par le col. Il rebondit sur le pont et s'immobilise à ses pieds. Le prêtre lâche votre robe et se baisse pour le ramasser, pensant qu'il s'agit d'une part du butin que vous avez dérobé à Vorn. Mais il se calme en reconnaissant dans cet objet l'insigne de la Guilde de Rhem, confrérie d'assassins la plus redoutée dans tout le nord du Magnamund ! Comme sa propre secte ne manque

pas, à l'occasion, de recourir aux services de ces tueurs, le prêtre vous prend pour l'un d'entre eux. D'un geste nerveux, il vous rend le disque. Puis, sans ajouter un mot, il recule de quelques pas, vous salue et tourne les talons pour se diriger vers la proue, pressé de s'occuper de tâches plus urgentes... Remarquant que les disciples qui vous entourent vous prêtent désormais une attention un peu gênante, vous vous levez pour rejoindre un groupe agenouillé en prière à l'arrière du bateau. Rendez-vous au [124](#).

256

Vos facultés Kai vous permettent de déterminer que ces traces révèlent le passage d'un groupe d'hommes voyageant à pied. Vous dénombrez huit paires d'empreintes différentes : six laissées par des sandales, et deux par des bottes cloutées. Ils sont passés il y a deux jours et se dirigeaient vers le nord-est. Rendez-vous au [67](#).

257

Vous faites volter votre cheval, mais il est pris de panique à la vue du monstre et se cabre en balayant l'air de ses antérieurs. Grâce à vos pouvoirs Kai, il ne vous faut qu'un instant pour en reprendre le contrôle, mais un instant pendant lequel la bête abat sur vous sa patte griffue !

ZARTHYN LYCOURS NOIR HABILETÉ : 46 ENDURANCE : 58

Réduisez votre total d'HABILETÉ de 10 points, uniquement pour la durée du premier Assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [210](#).

258

Vos défenses psychiques interdisent au prêtre de pénétrer vos pensées. Il profère une malédiction et vous traite de sombre crétin au crâne vide. Puis, renflant avec mépris, il vous ordonne de rejoindre la procession et vous pousse hors de son chemin

pour se lancer aux trousses des disciples qui s'enfuient le long de la piste. Rendez-vous au [250](#).

259

Vous escaladez l'escalier quatre à quatre et ouvrez d'un coup de botte la porte derrière laquelle l'archer noir a disparu. Vous tombez sur un groupe de joueurs assemblés autour d'une table circulaire, les cartes à la main.

Ils se sont tous levés et fixent quelque chose dans le fond de la pièce enfumée. Suivant leur regard, vous découvrez l'archer en train d'enjamber une fenêtre pour rejoindre le balcon. Si vous possédez un Arc, rendez-vous au [301](#). Sinon, rendez-vous au [197](#).

260

Vous quittez l'ancien hameau et vous prenez la piste desséchée par le soleil. A l'approche du crépuscule, vous scrutez le ciel d'un œil vigilant à la recherche d'un signe annonciateur de tempête. Comme vous le craigniez, des nuages se rassemblent derrière les montagnes, vers l'est. A quelque distance, vous apercevez une grande harde de Mouflettes. Il est très rare de voir ces animaux timides, sorte de chèvres des montagnes, à si basse altitude en cette saison, et pourtant elles sont plus de deux cents à s'abreuver au bord de la rivière. Elles semblent nerveuses et désorientées : les bouleversements climatiques ont perturbé leur instinct migratoire et elles sont descendues jusqu'à la rivière plus tôt que d'habitude. Soudain, un éclair zèbre le ciel, suivi d'un roulement de tonnerre, semant la panique parmi les Mouflettes qui s'éparpillent en tout sens. Puis, une boule de lumière jaillit des nuages et s'abat sur la piste, projetant une mitraille de débris de pierre et creusant un cratère fumant. Vous faites bondir votre cheval hors de la piste et fuyez au grand galop avec les Mouflettes, tandis que la tempête bombarde le sol de nouvelles boules ardentes... Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [321](#). Sinon, rendez-vous au [236](#).



261 Soudain, Shamath réapparaît sous son apparence féminine au pied de l'édifice.

261

Les murs rougeoyants de la caverne s'assombrissent et la lueur pourpre reflue en vagues chatoyantes vers le piédestal. Soudain, Shamath réapparaît sous son apparence féminine au pied de l'édifice. Une vingtaine d'impressionnants guerriers se dresse devant ses pieds bottés. Ils sont équipés d'armures et d'armes de combat scintillantes, mais leur visage rigide est dépourvu d'yeux et leur bouche anguleuse n'a pas de lèvres. Derrière eux, un groupe de nouveaux serviteurs émerge de la pénombre, portant les éléments d'une énorme armure noire. La Démone entreprend de revêtir les pièces de cette armure, et la lenteur de ses gestes vous indique qu'elle se ressent du duel qui vient de vous opposer... D'un mot, elle ordonne à ses guerriers de vous attaquer. Ils brandissent leur glaive et se mettent en marche d'un pas mécanique. Tandis que ces Automates s'avancent vers vous, vous apercevez, par les espaces qui les séparent, le Bâton de Mort qui repose toujours au bas du piédestal, et un plan audacieux germe dans votre esprit... Si vous parveniez à contourner les Automates, il devrait être possible de courir jusqu'au piédestal, de vous emparer du Bâton de Mort, puis de vous engouffrer par la Porte d'Ombre avant que Shamath ait repris ses forces. Rendez-vous au [171](#).

262

Les détails d'une gravure ornent l'une des faces de l'amulette. Le tableau représente le Seigneur des Ténèbres Vashna et ses séides émergeant des profondeurs de la Gorge de Maaken. Votre Maîtrise Kaï vous permet en outre de détecter que cet objet était jadis chargé d'un pouvoir assez maléfique pour tuer quiconque à son simple contact. Cette charge d'énergie s'est dissipée, mais vous en percevez les émanations. Rendez-vous au [238](#).

263

Guidé par vos instincts Kaiï, vous élevez le Bâton de Mort au-dessus de votre tête... L'arme maléfique émet un vrombissement et l'air humide, saturé d'énergie, se met à crépiter d'électricité statique. L'extrémité du Bâton laisse échapper un filament de brouillard qui grossit et devient une tornade dont les tourbillons s'enroulent autour des Vortex d'Ombre et leur interdisent d'approcher. Vous sentez alors que les créatures spectrales rassemblent leurs énergies pour tenter de contre-attaquer. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, ajoutez 4 au chiffre obtenu. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, ajoutez 2. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1. En outre, si votre total d'ENDURANCE est supérieur ou égal à 18, ajoutez 1 et, si votre total d'ENDURANCE actuel est inférieur ou égal à 17, retranchez 1 à ce chiffre. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [206](#). S'il va de 4 à 8, rendez-vous au [305](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [138](#).

264

Vous êtes réveillé au milieu de la nuit, la tête prise dans un étau de douleur. Parvenant à grand-peine à vous asseoir et à ouvrir les yeux, vous avez l'impression que le jour s'est levé, car la grotte est emplie de lumière blanche. Puis, la douleur commence à s'apaiser, vous gagnez la sortie de la grotte et vous découvrez que cet éclat a une origine surnaturelle. Le ciel est envahi de hordes de spectres luminescents qui jaillissent des sombres nuages de tempête et rasant la cime des arbres en poussant des cris perçants. Trois de ces apparitions plongent jusqu'à quelques mètres de l'entrée de la caverne et vous bombardent d'ondes psychiques. Vous faites appel à votre Maîtrise Kaiï pour vous protéger l'esprit derrière un Écran Psychique, mais vos réflexes sont encore émoussés et vous perdez 3 points d'ENDURANCE avant d'avoir achevé de l'ériger. Rendez-vous au [326](#).

265

Miné par les effets de cette eau maudite, vous vous éloignez de la vasque en titubant, parvenant à peine à soutenir le poids de votre torche. Votre réaction n'échappe pas au regard d'un prêtre qui, posté devant l'autel, surveille la procession. Fronçant les sourcils, il s'avance vers vous et vous empoigne par l'épaule, vous ordonnant de vous arrêter. Vous ressentez un picotement aux tempes. Vous comprenez que ce prêtre tente de sonder votre esprit. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [78](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [331](#).

266

Vous allez vous écraser sur un tas de gravats et de verre brisé (vous perdez 4 points d'ENDURANCE), mais vous avez la présence d'esprit de rouler sur le côté juste à temps pour échapper à la pluie de débris et de poutres enflammés soulevés par l'explosion. N'oubliez pas de modifier votre total d'ENDURANCE et rendez-vous au [200](#).

267

Concentrant votre pouvoir mental sur le druide, vous attendez que son regard se détourne un instant pour projeter une décharge d'énergie dans son esprit. Il vacille sous le choc et porte la main au front avec une grimace de douleur. La soudaineté de votre attaque a visiblement pris Cadak au dépourvu. En dépit des défenses qui protègent son esprit, vous savez que son pouvoir s'en trouve amoindri. Sans lui laisser le temps de se remettre, vous dégainez votre arme.

ARCHIDRUIDE CADAK HABILITÉ: 45 ENDURANCE: 32

Si vous parvenez enfin à tuer ce scélérat, rendez-vous au [298](#).

268

Voyant que vous ne tirez plus, les brigands finissent par penser qu'un de leurs carreaux a atteint sa cible et ils avancent en rampant. Vous reculez vers le bois mais, avant d'avoir pu vous y réfugier, six coupe-j arrêts surgissent entre les rochers et vous prennent à revers ! Bondissant sur vos pieds, vous dégainez votre arme pour faire face à ces brutes.

BRIGANDS VAKOVARIENS HABILITÉ: 38 ENDURANCE: 38

Vous pouvez fuir ce combat au bout de 6 Assauts, rendez-vous au [59](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [348](#).

269

Vous invoquez le sortilège du Contrôle Mental pour tenter de persuader le prêtre que vous n'êtes rien de plus que ce qu'indique votre robe d'emprunt, un disciple de Vashna du rang le plus ordinaire. L'homme semble submergé par une vague apaisante, ses traits se détendent et il se met à cligner des paupières comme s'il était sur le point de s'endormir. Cependant, vos sens vous indiquent qu'en son for intérieur, il tente de résister à votre sortilège... Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 1 au chiffre obtenu pour chaque rang de Grande Maîtrise Kaï supérieur à celui de Grand Maître Tutélaire que vous avez atteint. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [177](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [129](#).

270

Ballotté par les vents qui balaient le gouffre de la Porte d'Ombre, vous plongez dans ce noir tourbillon. Bien que son contact soit bien plus glacial que les impitoyables bourrasques qui cinglent votre corps, vous vous cramponnez de toutes vos forces au Bâton de Mort tout au long de votre plongée dans le vide, laissant l'objet maléfique aspirer votre chaleur: vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [345](#).

271

Hélas, vous avez réagi avec un temps de retard qui vous coûte fort cher ! Le carreau vous atteint sur le côté du cou et y creuse un profond sillon : vous perdez 10 points d'ENDURANCE... Sous le choc, vous videz les étriers et retombez dans un fourré de ronces, pendant que Rôdeur, poursuivant sa course, va se perdre dans une pinède. Serrant les dents, vous arrachez votre corps meurtri à la morsure des épines pour vous mettre à l'abri derrière l'un des rochers moussus qui parsèment les alentours. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science Médicale, rendez-vous au [253](#). Sinon, rendez-vous au [39](#).

272

La pointe de votre flèche perce le palais de la créature et lui traverse la cervelle de part en part. Elle se fige en pleine course et semble un instant défier les lois de la gravité, en équilibre sur une de ses pattes velues. Puis, ses yeux roulent dans leurs orbites et elle s'effondre comme une masse dans les broussailles en contrebas de la piste. Craignant que d'autres monstres de la même espèce ne rôdent dans les parages, vous remettez votre Arc à l'épaule et vous lancez votre monture au galop. Au-delà du plateau, la piste s'enfonce à travers un bois de pins touffu. Cette portion de route est barrée de flaques d'eau laiteuse d'une profondeur trompeuse qui rendent la descente pénible. Lorsque vous atteignez enfin le bois, votre monture montre des signes de fatigue. Soucieux de la ménager, vous mettez pied à terre et, ce faisant, vous remarquez que le rabat de votre Sac à Dos est détaché. Vous constatez que vous avez perdu l'une de vos possessions. (Rayez le deuxième Objet de la liste du contenu de votre Sac à Dos ; si votre liste ne comporte qu'un seul Objet, rayez-le.) Dès que votre cheval est reposé, vous remontez en selle et vous vous enfoncez vers l'est dans le bois de pins. Rendez-vous au [300](#).

273

Vous dégainez la lame serpentine d'acier noir et vous la plongez entre les barres d'énergie qui vous retiennent prisonnier. Avec un formidable craquement, sa pointe pénètre le champ de force... qui s'évanouit à la seconde même ! Baissant les yeux sur votre poing, vous constatez avec stupeur que votre arme a elle aussi disparu. (Rayez le Poignard de Vashna de la liste de vos Objets Spéciaux.) Rendez-vous au [132](#).

274

Vous vous élancez dans la rue sans quitter des yeux la silhouette sombre qui s'enfuit sur les toits du quartier nord. Vous avez pris vingt mètres d'avance sur le fuyard, quand la voie fait un coude et se termine en impasse devant un haut mur de briques. Vous êtes sur le point de rebrousser chemin lorsque vous remarquez une échelle de fer rouillée sur la droite : une échelle d'incendie qui monte jusqu'au toit d'un entrepôt de lingerie. Vous l'escaladez quatre à quatre et vous dégainez votre arme en arrivant au sommet, prêt à intercepter l'assassin. Rendez-vous au [95](#).

275

Dès que tous les disciples ont embarqué, ils coupent et jettent à l'eau les cordages des grappins qui maintenaient leur bateau bord à bord avec l'épave à demi submergée de celui des Vakovariens. La manœuvre achevée, trois prêtres qui se tiennent à la proue du vaisseau élèvent leurs bâtons rougeoyants et les rapprochent pour former un triangle. Lorsqu'ils entrent en contact, un éclair verdâtre jaillit d'entre les bâtons et un cône de vapeur s'élève dans les airs, montant du sommet du triangle. Il fait naître un vent qui s'engouffre dans les voiles et entraîne le bateau vers le large. Le navire disparaît derrière l'horizon... Les disciples laissent la mort et le chaos derrière eux. Les brigands survivants détalent dans toutes les directions, emportant pour tout trésor l'amer regret de savoir que leur butin gît maintenant

avec leur bateau par dix brasses de fond dans le port. Vous sortez du village aussi vite que possible et vous rejoignez le bois où vous avez caché votre cheval. Dès que vous l'avez retrouvé, vous vous engagez sur une piste qui file vers l'est le long de la rive du lac Vorndarol. Vous dépassez des brigands, mais ils sont trop occupés à panser leurs plaies pour vous chercher noise. Après avoir chevauché trois kilomètres, vous arrivez à la hauteur d'une anse où la piste se sépare en deux. La route de gauche continue de suivre le rivage, tandis que celle de droite s'enfonce dans les contreforts des monts Durn-crag. Vos facultés d'exploration vous indiquent que la piste côtière est la plus difficile, mais qu'elle devrait vous permettre d'atteindre plus vite la rive est du lac que la piste des collines, plus praticable. Si vous décidez de suivre la piste côtière, rendez-vous au [230](#). Si vous préférez prendre la route des collines, rendez-vous au [61](#).

276

Vous devez faire appel à toute votre Maîtrise Kaï pour prendre la poudre d'escampette sans vous exposer aux assauts de ces affreux volatiles. Ils commencent par se lancer à votre poursuite, mais renoncent et regagnent leur tanière dès que vous avez quitté l'île basaltique. Quelques minutes après la disparition des créatures, des fumerolles commencent à monter des crevasses qui déchirent le sol. La fumée s'épaissit et, bientôt, l'île rocheuse et la plaine de lave tout entière sont englouties sous une nappe opaque. Vous vous enfoncez dans ce brouillard et marchez à l'aveuglette jusqu'au moment où vos sens perçoivent la présence d'un être tournoyant à haute altitude au-dessus de vous. Vous imaginez d'abord qu'une autre de ces créatures aux ailes dorées a entrepris de vous donner la chasse, mais vous ne tardez pas à sentir qu'il s'agit d'une tout autre menace. Il n'y a cette fois qu'une seule créature, qui utilise une sonde psychique pour vous détecter... Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus et si vous avez atteint le rang Magnakaï de Grand Maître Principal, rendez-vous au [31](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline ou si vous n'avez pas le rang exigé, rendez-vous au [106](#).

Sanglotant de joie, les parents du petit malade vous baisent les mains avec effusion Puis le père vous supplie de lui dire ce qu'il peut faire pour vous en retour, mais vous vous contentez de lui demander qui ils sont, et pourquoi ils sont venus se cacher ici. Il vous apprend qu'ils viennent du village de Vorn, où l'homme, qui se nomme Bayan, subvenait aux besoins de sa famille en pêchant dans les eaux du lac Vorndarol. Et puis, il y a quelques semaines, les disciples de Vashna se sont abattus sur le village en pleine nuit pour y semer la mort et l'épouvante. Il a pu fuir avec sa famille, mais il avoue craindre que tous les autres membres de leur communauté n'aient été massacrés par les fanatiques disciples ou n'aient pas survécu aux tempêtes qui ont suivi l'attaque. Depuis, Bayan et les siens se cachent dans les collines pour échapper aux disciples et aux bandes de pillards en maraude attirés de Vakovar par la promesse d'un butin facile. Lorsqu'il a fini, vous lui révélez que vous êtes un envoyé spécial du Président Kadharian, chargé de faire la lumière sur les événements qui agitent les alentours du lac Vorndarol. Le visage de Bayan s'éclaire, et il vous révèle qu'il connaît un chemin sûr à travers les collines qui conduit directement aux ruines de son village. Lorsqu'il ajoute qu'il souhaiterait de tout cœur vous servir de guide, vous acceptez son offre avec gratitude. Rendez-vous au [335](#).

« Bande d'incapables ! rugit Cadak. Faut-il donc que je fasse tout moi-même ? » Sur ces mots, il frappe par trois fois de son Bâton de Pouvoir la surface du piédestal et un flot d'énergie fuse vers vous dans l'air saturé de pluie. D'un geste instinctif, vous levez le Bâton de Mort pour parer l'éclair mortel. Le flux d'énergie frappe le bâton en son milieu dans une gerbe d'étincelles, puis s'évanouit... Cadak profère une malédiction et vous promet une mort rapide, mais vous sentez la peur que son arrogance dissimule. Il a reconnu le Bâton de Mort et il sait que, dans vos mains, cette arme terrible est capable de réduire à néant son plan

diabolique. Levant les yeux vers les cieux tempétueux, le vieux druide ordonne aux essaims de Vortex d'Ombre d'en finir avec vous... Rendez-vous au [162](#).

279

Le jour se lève sur un ciel dégagé mais, dans le lointain, des éclairs strient l'horizon et le tonnerre roule entre les flancs des montagnes. Quittant la mine abandonnée, vous engagez Rôdeur sur la piste boueuse qui paraît avoir été inondée durant la tempête de la nuit passée. Le sol détrempe fume sous la chaleur inhabituelle du soleil matinal et un reliquat d'électricité statique fait bizarrement crépiter l'atmosphère. Vous poursuivez votre chevauchée à travers les collines sans vous arrêter, jusqu'au moment où, peu après midi, vous apercevez une cabane abandonnée dressée à la lisière d'une tourbière. Averti par vos sens Kaï qu'elle abrite quelqu'un et cédant à la curiosité, vous allez voir qui cela peut bien être. Laissant Rôdeur brouter l'herbe grasse des marais, vous avancez vers la cabane. Vous n'êtes plus qu'à six mètres de la porte de planches vermoulues quand elle s'ouvre avec un grincement sur un vieillard qui vous regarde en souriant... Si vous avez visité la cité de Varetta, la cité de Tahou ou une cabane sur le Pic Ruanon au cours d'une précédente aventure du Loup Solitaire, rendez-vous au [220](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [53](#).

280

D'un pied sûr, l'inconnu descend lentement en gardant son arme pointée sur votre poitrine et s'arrête à trois mètres de vous. Sa démarche souple et silencieuse vous indique sans le moindre doute qu'il s'agit d'un chasseur plein d'expérience. Les fourrures dont il est revêtu et la qualité de son arbalète vous le confirment ! Tous vos muscles sont bandés, prêts à vous projeter hors d'atteinte d'un éventuel carreau d'arbalète... Mais l'homme se met à parler. Et ce qu'il vous dit vous incite à penser qu'il n'est, après tout, peut-être pas décidé à vous tuer. « Mais tu n'es pas un Vakovarien ! s'exclame-t-il d'une voix médusée. Non, par tous les

dieux, tu m'as même l'air de venir du Sommerlund... » Rendez-vous au [340](#).

281

Un roquet borgne est planté devant l'auberge, dressant un museau insolent vers la fenêtre du premier étage d'où vous observez les Vakovariens. Pénétrant sans ménagement dans la cervelle du quadrupède, vous lui ordonnez de cesser ce vacarme, et il détale en glapissant... Les brigands semblent pour la plupart se diriger vers le port. Vous quittez l'auberge et vous vous frayez un chemin à travers les ruines en direction du lac, prenant soin de vous dissimuler aux yeux des nombreux autres brigands qui achèvent de mettre à sac ce qui reste du pauvre village. Vous finissez par vous assister dans la carcasse calcinée d'une maison qui offre une vue dégagée sur le quai et la place pavée de galets. Tapi derrière les poutres noircies de la charpente, vous voyez une scène curieuse se dérouler sur le quai. Rendez-vous au [163](#).

282

Hurlant de rage, la Démone s'avance en faisant jaillir des rafales de boules d'énergie de ses doigts tendus pour ouvrir le sol sous vos pas. Bondissant tel un félin, vous tentez d'esquiver leurs déflagrations sans ralentir votre course... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [4](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [92](#).

283

Les trois fantômes plongent entre les arbres comme s'ils voulaient se lancer aux trousses des chats, mais ils abandonnent presque aussitôt leur poursuite pour foncer à nouveau vers l'entrée de la grotte. Vous sentez que ces créatures sont pourvues d'une énergie mentale qui croît à mesure qu'elles se rapprochent. Faisant appel à vos prodigieuses facultés psychiques, vous vous protégez de leur attaque en entourant votre esprit d'une barrière mentale. Face à cette résistance imprévue, les spectres disparaissent dans les nuages. Mais ils ne tardent pas à resurgir,

plongeant sur vous, suivis de sept de leurs congénères ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au [229](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline ou si vous n'avez pas le niveau exigé, rendez-vous au [142](#).

284

Prenant une profonde inspiration, vous élevez votre arme et frappez le premier spectre avec une diabolique précision...

VORTEX D'OMBRE HABILITÉ: 49 ENDURANCE: 38

Pour chaque rang de Grande Maîtrise Kaï que vous avez atteint au-delà de celui de Grand Maître Tutélaire, vous bénéficiez pour la durée du combat de 2 points d'HABILITÉ supplémentaires. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [46](#).

285

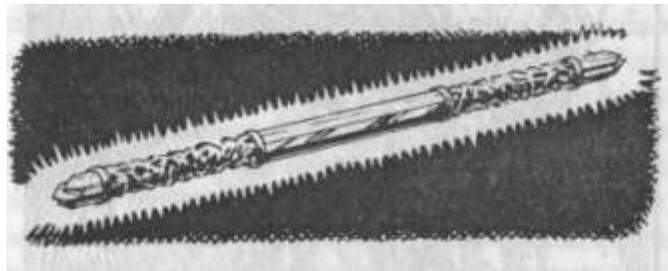
En arrivant au bord de la rivière, vous constatez avec dépit que le flot est trop rapide et trop profond pour qu'on puisse passer à gué. La piste descend vers l'aval, vous décidez donc de la suivre en espérant découvrir un passage plus aisé. Vous le trouvez deux kilomètres plus loin. Au détour d'une boucle où le lit de la rivière s'élargit et où le courant ralentit, deux cordes ont été tendues entre des portiques de bois érigés sur chaque rive. Deux radeaux, reliés aux cordes par des poulies, forment un système de bac qui permet de traverser la rivière à la force des poignets. Après avoir examiné l'installation et les alentours avec circonspection, vous la jugez assez sûre pour l'utiliser. Vous faites descendre votre cheval sur l'un des radeaux, puis vous empoignez la corde et vous commencez à halier l'ensemble vers la berge opposée... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez un nombre pair, rendez-vous au [87](#). Si c'est un nombre impair, rendez-vous au [172](#).



285 Deux radeaux forment un système qui permet de traverser la rivière.

« D'accord, admettez-vous. Mais comment comptes-tu m'aider ? » La mystérieuse jeune femme confirme alors vos plus sombres suppositions. La Démone Shamath se prépare bien à rejoindre la Gorge de Maaken pour répondre à l'appel de Cadak. Pour y parvenir, elle va plonger dans le tunnel qui n'est autre qu'une Porte d'Ombre permettant de passer de cet univers dans le Magnamund. Cette porte débouche au centre de la grande arche, à l'endroit même où vous avez été aspiré par la tempête. Elle sera armée du Bâton de Mort, un objet chargé d'un formidable pouvoir maléfique que le sombre Dieu Naar a forgé lui-même afin de ressusciter l'esprit de Vashna, son champion disparu, des profondeurs du gouffre du destin... « Naar a consacré tout son temps et son pouvoir à la création du Bâton de Mort », dit la jeune fille, avant de tendre à nouveau le doigt vers le piédestal de cristal pour ajouter : « Le vois-tu, Loup Solitaire ? Il est là, posé aux pieds de Shamath. » Rendez-vous au [63](#).

L'ivrogne lève le nez vers vous en arborant un sourire torve et essuie sa bouche poisseuse d'un revers de main avant de vous répondre : « Ben, p... pour sûr que je sais où qu'elle est, la Sauge Crochue. Même que leur bière est sacrement bonne ! Evidemment - hips ! - ils vous la servent pas à l'œil... Alors, je veux bien vous dire comment y aller, mais pas sans une modeste rétribution. Disons, euh... 10 Pièces d'Or ? » Si vous acceptez de déboursier 10 Pièces d'Or pour ce renseignement, retranchez-les de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [62](#). Si vous refusez de payer un tel prix, rendez-vous au [185](#).



288

Vous regardez droit dans les yeux les deux disciples qui s'avancent vers vous et vous invoquez le terrible mot de pouvoir des Anciens Mages : « Onkrh ! » La parole magique s'abat sur vos assaillants et les écrase dans un affreux craquement d'os, ne laissant que deux corps désarticulés étendus parmi les décombres. Rendez-vous au [325](#).

289

Votre fouille vous permet de mettre au jour les objets suivants :

De la nourriture pour 3 Repas

Un carquois

Quatre flèches

Un arc

Trois poignards

Un briquet à silex

Une corde

Une bouteille de vin

Si vous désirez emporter un ou plusieurs de ces objets, modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Quittez ensuite la baraque et rendez-vous au [143](#).

290

Incapable de faire un geste, vous voyez la femme s'approcher de vous et tendre ses mains cadavériques vers la boucle de la bourse pendue à votre ceinture. Vous tentez désespérément de vous libérer du charme qui vous paralyse, mais en vain. Puis vous retrouvez le contrôle de vos membres. La femme a disparu avec

la plupart des Pièces d'Or qui se trouvaient dans votre bourse... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, il ne reste que 2 Pièces d'Or au fond de votre bourse. S'il est compris entre 4 et 7, il en reste 3. Si c'est un 8 ou un 9, il vous en reste 5. (Modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*.) Maudissant ce coup du sort, vous engagez votre cheval dans la rue de droite pour continuer vos recherches. Après avoir parcouru un dédale de ruelles sombres et de passages tortueux, vous finissez par déboucher dans une voie plus large éclairée par des torches. Rendez-vous au [147](#).

291

Vous vous glissez à travers le sous-bois vers le chef des brigands. En arrivant derrière lui, vous le voyez bourrer de coups de poing rageurs le tronc de l'arbre mort en maudissant la bêtise de ses hommes. Vous vous jetez sur lui, lui couvrant la bouche d'une main et lui tordant le bras de l'autre. Il grogne et se débat, mais il vous suffit de proférer une menace au creux de son oreille pour qu'il abandonne toute résistance. Il se met à gémir. Vous relâchez la pression sur sa bouche pour lui permettre de parler, et vous l'entendez vous supplier de le laisser en vie. En contrepartie, il vous offre le contenu de sa sacoche et la promesse de vous laisser aller et venir en paix... Si vous voulez voir ce que contient sa sacoche, rendez-vous au [113](#). Si vous préférez lui demander pourquoi il vous a tendu une embuscade, rendez-vous au [75](#).

292

Le prêtre finit par laisser éclater sa colère. Il vous aboie aux oreilles pendant plus d'une minute avant de perdre patience et de s'en aller en maugréant qu'il n'a pas de temps à perdre avec un crétin de votre espèce. Cet incident a le fâcheux effet d'attirer sur vous l'attention des disciples qui vous entourent, aussi émiguez-vous vers la poupe pour vous joindre à un groupe agenouillé. Rendez-vous au [124](#).

293

Ces fleurs jaunes se révèlent pourvues d'étonnantes qualités nutritives : vous récupérez 3 points d'ENDURANCE.

Si vous le désirez, vous pouvez en cueillir une provision et la ranger dans votre Sac à Dos (pour l'équivalent de 2 Repas au maximum). Rendez-vous au [18](#).

294

Vous murmurez la formule du sortilège du Contrôle Mental et Smudd se détend. Sa main quitte la garde de son épée et son expression de soupçon laisse place à un sourire affable tandis qu'il se rassoit au fond de son siège. D'un geste, il congédie la fille, qui obtempère. Pendant que vous la regardez s'éloigner, Smudd se penche par-dessus la table et dit : « Que peut-on faire pour toi, étranger? » « Je voudrais que tu me dises ce que tu sais au sujet d'un petit village du nom de Vorn », demandez-vous sur le même ton. Une lueur de méfiance renaît un instant au fond de ses petits yeux chafouins, puis il répond avec un sourire en coin : « Ce que je sais, c'est qu'il a été rayé de la carte. On raconte qu'il a été démoli par les tempêtes, mais il y a autre chose. Quelque chose d'un peu trop gros pour que je cherche à m'en souvenir. » Vous lui mettez sous le nez l'Amulette Noire que le Président Kadharian vous a donnée et vous répétez votre question. Mais cette fois, il secoue énergiquement la tête et refuse de répondre, convaincu que vous êtes un agent du Président venu l'arrêter. Il repousse brusquement sa chaise pour se lever, mais il n'achève pas son geste. Il est encore à demi dressé sur son siège quand une flèche à pointe de cristal lui transperce la poitrine ! Les yeux fixes, il ouvre la bouche dans une expression de stupeur muette et s'effondre sur le sol. Rendez-vous au [215](#).

295

Mêlé aux adorateurs de Vashna, vous vous agenouillez face au piédestal, le regard fixé sur la haute silhouette à chevelure de platine dont la voix grave résonne au-dessus de la foule. « Moi, Cadak, Archidruide de Kaag, j'invoque du plus profond du tourbillon des univers parallèles la Grande Libératrice du Puissant Seigneur des Ténèbres Vashna, Prince des Légions de la Mort Sans Fin ! Qu'elle vienne jusqu'à nous ! Qu'elle vienne à nous et que s'accomplisse notre destin ! Et maintenant, fidèles croyants, témoignons tous ensemble de notre foi dans le pouvoir immortel de Vashna ! » A ces mots, les disciples poussent une clameur et se relèvent. Guidés par les prêtres, ils se regroupent en une file qui se dirige vers une autre arche métallique de moindre taille qui se dresse sur un côté du piédestal, occultée par l'éclat de la plus grande. L'un après l'autre, ils franchissent ce portique sous le regard inquisiteur de Cadak, puis retournent s'agenouiller à leur place. En approchant de la petite arche, vous détectez un écran de pouvoir dressé entre les montants. Implorant avec ferveur la protection des dieux Kaï et Ishir, vous vous préparez à franchir à votre tour cette invisible barrière... Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [166](#). Si vous ne disposez pas de cet Objet Spécial, rendez-vous au [204](#).

296

La nuit se déroule sans incident mais, au réveil, l'aube vous révèle une vision dantesque. L'est du ciel est sillonné de météores jaunes qui jaillissent du centre d'un banc d'orageuses nuées pourpres. L'atmosphère crépite d'électricité statique et l'horizon est zébré d'éclairs. Malgré tout votre sang-froid, ce spectacle vous effraie, d'autant plus que le centre de l'étrange phénomène est à la verticale de la Gorge de Maaken... Après avoir englouti un frugal petit déjeuner, vous montez en selle et vous reprenez votre route le long de la piste côtière, droit vers la tempête... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [32](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [155](#).

Après avoir remercié Gwynian pour son aide et lui avoir fait vos adieux, vous sortez de la cabane et remontez en selle. « Bonne chance, Grand Maître ! crie-t-il du pas de la porte. Mes prières et mes espoirs vous accompagnent ! » A la tombée de la nuit, vous avez franchi vingt kilomètres de terrain difficile au long desquels il vous a fallu affronter d'énormes écarts climatiques. Soumis d'abord à la fournaise jusqu'au milieu de l'après-midi, vous et Rôdeur avez ensuite été assaillis par des bourrasques de vent polaire qui vous ont transformés en statues de givre. Mais, à présent que la nuit étend son voile sombre sur ces terres troublées, la température remonte rapidement, annonçant le retour de la pluie, des éclairs et du tonnerre... Grâce à vos talents de pisteur, vous dénicher une grotte peu profonde mais assez vaste pour vous abriter. Vous vous sentez fourbu et affamé, aussi, à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas pour ne pas perdre 3 points d'ENDU-RANCE. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [194](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [23](#).

Touché de plein fouet par votre dernier coup, Cadak vacille et s'effondre sur le sol, serrant de ses mains crochues son bâton contre sa poitrine. Il trouve la force de proférer une ultime malédiction d'une voix mourante puis, sous vos yeux incrédules, son corps se désagrège... Très vite, sa peau se dessèche et se craquelle avant de se détacher de son crâne pour le laisser à nu, juste parsemé de quelques touffes de cheveux et de lambeaux de chair racornis. Puis, c'est son corps tout entier qui se change en squelette, tandis que son bâton se brise en morceaux. Enfin, les os et les débris du bâton noircissent et tombent en poussière... Rendez-vous au [72](#).

299

Vous allez vous écraser sur une pile de gravats et de verre brisé. Alors que vous essayez de vous relever, un déluge de poutres enflammées et de débris divers s'abat sur vous et vous assomme : vous perdez 9 points d'EN-DURANCE. S'il vous reste un souffle de vie, rendez-vous au [200](#).

300

A la tombée de la nuit, vous émergez de la forêt de pins pour vous engager le long d'une crête surplombant la rive est du lac Vorndarol. C'est alors que vous apercevez pour la première fois le camp des disciples de Vashna. Il est constitué de longs baraquements rassemblés autour d'un grand bâtiment de pierre dominant une plage de galets. Au bout de la plage se dresse une jetée de bois à laquelle est amarré un bateau. Le même bateau que vous avez vu en action lors de l'attaque de Vorn... Après avoir négocié la pente raide qui descend vers le camp, vous mettez pied à terre à un kilomètre de son périmètre. Bien que les parages grouillent de disciples, vous parvenez à vous faufiler dans le camp sans être vu. A la faveur du crépuscule et avec l'aide de vos pouvoirs de camouflage Kaiï, vous vous glissez vers le bâtiment de pierre. Vos sens vous signalent qu'un événement important est en train de s'y dérouler, et vous êtes résolu à découvrir ce dont il s'agit ! Rendez-vous au [137](#).

301

Prenant à peine le temps de viser, vous tirez sur l'homme en noir au moment où il saute sur le balcon depuis le rebord de la fenêtre... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes pour le tir à l'arc, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [27](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [251](#).

302

Vos sens Magnakaï vous préviennent d'un probable danger à l'intérieur du cercle de rochers. Vous restez où vous êtes et continuez à l'observer encore un moment. Votre patience ne tarde pas à être récompensée : vous êtes sûr d'avoir vu des ombres bouger en contrebas ! Vous finissez par distinguer une meute de créatures canines qui se repaissent à l'abri des rochers. Si vous voulez voir de quelle sorte de gibier il s'agit, rendez-vous au [11](#). Si vous préférez éviter cet endroit, rendez-vous au [248](#).

303

Les membres endoloris et le corps souillé de l'humeur putride qui sert de sang aux serviteurs de Shamath, vous vous écarterez de leurs cadavres et, relevant la tête, vous lancez un regard de défi à la gigantesque Démone. Rendez-vous au [242](#).

304

Ajustant la cible avec soin, vous bandez votre Arc jusqu'à ce que l'empenne de la flèche vienne vous chatouiller la commissure des lèvres, puis vous relâchez la corde... Le trait fuse entre les arbres et va se fiché dans le dos du chef des brigands avec un bruit mat. Le chef pousse un hurlement rauque et, écartant les bras, s'effondre face contre terre. Dans les secondes qui suivent, ses hommes bondissent en tout sens. Ils crient quelques ordres et une belle quantité de gredins en fureur converge vers votre position. Vous battez en retraite au milieu des arbres, pressé de rejoindre votre cheval avant que vos ennemis le découvrent. Vous n'êtes plus qu'à un jet de pierre de Rôdeur lorsque vous tombez nez à nez avec une douzaine de bandits. Avides de venger leur chef, ils se jettent sur vous avec ardeur, et vous êtes contraint de combattre à un contre douze !

BRIGANDS VAKOVARIENS HABILITÉ: 46 ENDURANCE: 56

Vous pouvez fuir ce combat au bout de 6 Assauts, rendez-vous au [35](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [188](#).

305

Vous êtes si confiant dans le pouvoir du Bâton de Mort que votre attention s'en trouve relâchée. Pendant que vous faites tourner cette arme, les Vortex d'Ombre les plus vifs s'échappent de la trombe et passent à l'attaque !

VORTEX D'OMBRE HABILITÉ: 40 ENDURANCE: 30

Pour chaque rang de Grande Maîtrise Kaï supérieur à celui de Grand Maître Tutélaire que vous avez atteint, ajoutez 2 points à votre total d'HABILITÉ pour la durée du combat. En revanche, les effets du Bâton de Mort vous coûtent 3 points d'ENDURANCE dès le début de l'affrontement. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [46](#).

306

La créature laisse échapper un grondement, partagée entre son désir de tuer et l'ordre mental qui la pousse à battre en retraite. Finalement, elle s'avance vers vous d'un pas lourd mais, visiblement, votre pouvoir psychique a atténué ses instincts sanguinaires. Vous faites voler votre cheval pour affronter la charge de la créature. Mais, pris de panique à la vue du monstre, il se cabre. Grâce à vos pouvoirs Kaï, il ne vous faut qu'un instant pour en reprendre le contrôle, mais un instant pendant lequel la bête abat sur vous une énorme patte griffue !

LYCOURS NOIR HABILITÉ: 38 ENDURANCE: 56

Réduisez votre total d'HABILITÉ de 5 points pendant le premier Assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [210](#).

307

Vos facultés Magnakaï vous permettent de décrypter les traces dans la boue du chemin : les empreintes ont été laissées par six hommes à pied qui se dirigeaient ensemble vers le nord-est. Rendez-vous au [67](#).

308

Votre arme a été pulvérisée (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) mais elle a eu l'heureux effet de détourner de votre corps l'essentiel de l'énergie de la balle de foudre... Étourdi par le choc, vous vous relevez en titubant et cherchez des yeux votre cheval. Arrêté au bord de la rivière, il piaffe. Vous l'appellez en utilisant vos pouvoirs Kaï pour apaiser sa frayeur et lui faire retrouver son calme. Il réagit bientôt et revient vers vous.

Vous sautez en selle et vous vous lancez au galop sur la piste de la rivière. Rendez-vous au [80](#).

309

Vous sautez en selle et dirigez votre monture loin de la rive du lac et de ce cirque de rochers. A cet instant, un concert d'aboiements éclate derrière vous et une meute de huit Chacals à dos tigré jaillissent d'entre les rochers et se ruent à vos trousses, attirés par l'odeur de votre cheval. Ces prédateurs semblent avoir perçu l'état de faiblesse du pauvre animal, et leur appétit s'en trouve décuplé ! Vous lancez votre monture au galop pour échapper à la meute hurlante, mais Rôdeur faiblit vite et doit ralentir, confronté à un terrain entrecoupé de rochers et de fondrières... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [112](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [99](#).

310

Vous franchissez la rue d'un bond... mais vous vous tordez la cheville en atterrissant sur le toit et vous vous meurtrissez les côtes en vous étalant sur les tuiles disjointes : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Grimaçant de douleur, vous vous redressez à temps pour voir l'assassin prendre la fuite. Il s'arrête un moment près d'une haute cheminée et se retourne vers vous. Soudain, trois autres silhouettes sombres émergent alors de derrière la cheminée et viennent se placer à ses côtés. Ils vous

dévisagent un instant, puis se perdent dans la nuit. Renonçant à les poursuivre, vous vous débrouillez pour redescendre du toit avant de regagner les écuries de la taverne où votre cheval vous attend. Rendez-vous au [341](#).

311

Abasourdis par la vitesse et la précision avec lesquelles vous avez abattu près d'une vingtaine de disciples, les autres reculent à distance respectueuse. « C'est un espion ! » rugit Cadak en braquant son bâton sur vous d'un geste accusateur. La pointe du bâton se met à rougeoyer et un jet d'énergie pourpre fuse vers votre poitrine. Vous plongez de côté, mais le rayon suit votre mouvement et vient lécher votre nuque ; son pouvoir insidieux se répand dans votre corps, paralysant vos membres. Rendez-vous au [228](#).

312

Rameutés par les cris de leur chef, les brigands arrivent ventre à terre à la rescousse. Lorsque le bruit de leur cavalcade vous parvient aux oreilles, vous rompez le combat et vous détalez. Pensant vous avoir mis en déroute, votre adversaire se lance à vos trousses, mais vous n'avez guère de mal à le semer dans l'épaisseur du bois et il ne tarde pas à abandonner la poursuite. Les parages grouillent d'un tel nombre de bandits que vous êtes contraint de fuir vers le nord, loin de l'arbre où Rôdeur est attaché. Le sort de votre fidèle coursier vous remplit d'inquiétude, surtout lorsque vous songez aux kilomètres qui vous séparent encore du lac Vorn-darol, mais il serait téméraire de faire demi-tour pour le retrouver. C'est alors qu'un son proche vous fige sur place : le hennissement d'un cheval ! Rendez-vous au [223](#).

313

Vous luttez de toute votre âme pour ne pas lâcher prise, mais les combats que vous avez livrés contre Shamath et Cadak vous ont affaibli et vos dernières forces vous abandonnent. Consolé par la

satisfaction d'avoir empêché la résurrection de Vashna et la ruine de votre patrie, vous lâchez finalement le piédestal et vous vous laissez emporter dans la bouche de la trombe mugissante... C'est sur cette fin héroïque que s'achèvent votre vie et votre quête.



314

Le prêtre reste figé de stupeur, vous contemplant bouche bée, mais vous vous doutez qu'il ne va pas tarder à reprendre ses esprits et à donner l'alerte. Si vous ne voulez pas affronter sous peu tous les disciples qui sont à bord, vous devez agir au plus vite. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, rendez-vous au [269](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens, rendez-vous au [107](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines, ou si vous ne désirez pas en faire usage, rendez-vous au [37](#).

315

Vous reconnaissez sur-le-champ le grand gaillard bardé de muscles qui se tient devant vous : cet homme portait jadis le titre de Maître des Esclaves d'Aaknar ! C'était un agent des Anciens Mages infiltré au cœur des Royaumes des Ténèbres qui, sept ans plus tôt, vous avait aidé à vous introduire dans la noire cité d'Helge-dad pour provoquer la chute des Seigneurs des Ténèbres. Et voilà que vous le retrouvez Président du Magador ! « Soyez le bienvenu, Grand Maître, dit-il en vous donnant l'accolade. Il semblerait que nous ayons tous deux parcouru bien du chemin, depuis notre dernière rencontre. » Souriant de votre mine stupéfaite, il vous explique comment il a fini par se

retrouver à la tête de cette turbulente république. Après la chute d'Helgedad, les Anciens Mages l'ont fait passer en sécurité dans les Pays de la Storm, où il s'est vu octroyer un commandement dans l'armée du Lyris. Il a su se distinguer au combat et, après que les débris des armées des Ténèbres ont été écrasés, il a regagné son Magador natal et fomenté un soulèvement contre le roi Vanagrom VI, un fantoche manipulé par les Seigneurs des Ténèbres. La révolte s'est achevée par la mort du roi et l'abolition de la monarchie. La République du Magador a été proclamée et l'ancien Maître des Esclaves, qui se prénomme Kadharian, était devenu son premier président élu. « Et maintenant, laissez-moi vous exposer les raisons qui m'ont conduit à solliciter votre aide, Grand Maître », poursuit-il en poussant la porte d'une pièce moins vaste adjacente à la salle d'audience. Rendez-vous au [100](#).

316

La plaque incandescente vole en sifflant dans l'obscurité et explose parmi les rochers, projetant une pluie de mottes de terre et de cailloux sur le chemin. (Rayez cet Objet Spécial de votre *Feuille d'Aventure*.) L'éclair et le fracas de la détonation provoquent un mouvement de panique parmi les disciples. Croyant à une attaque des Vakovariens, nombre d'entre eux lâchent leur torche et dévalent la piste en sens inverse en poussant des cris affolés. Profitant de la confusion, vous tentez de rejoindre, ni vu ni connu, la queue de la file de ceux qui continuent de suivre la procession. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, ajoutez 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [245](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [41](#).

317

Les rares rapaces qui ont eu la chance de survivre à vos coups s'éloignent vers les montagnes en poussant des croassements pitoyables, l'estomac toujours vide... Vous parvenez à reprendre

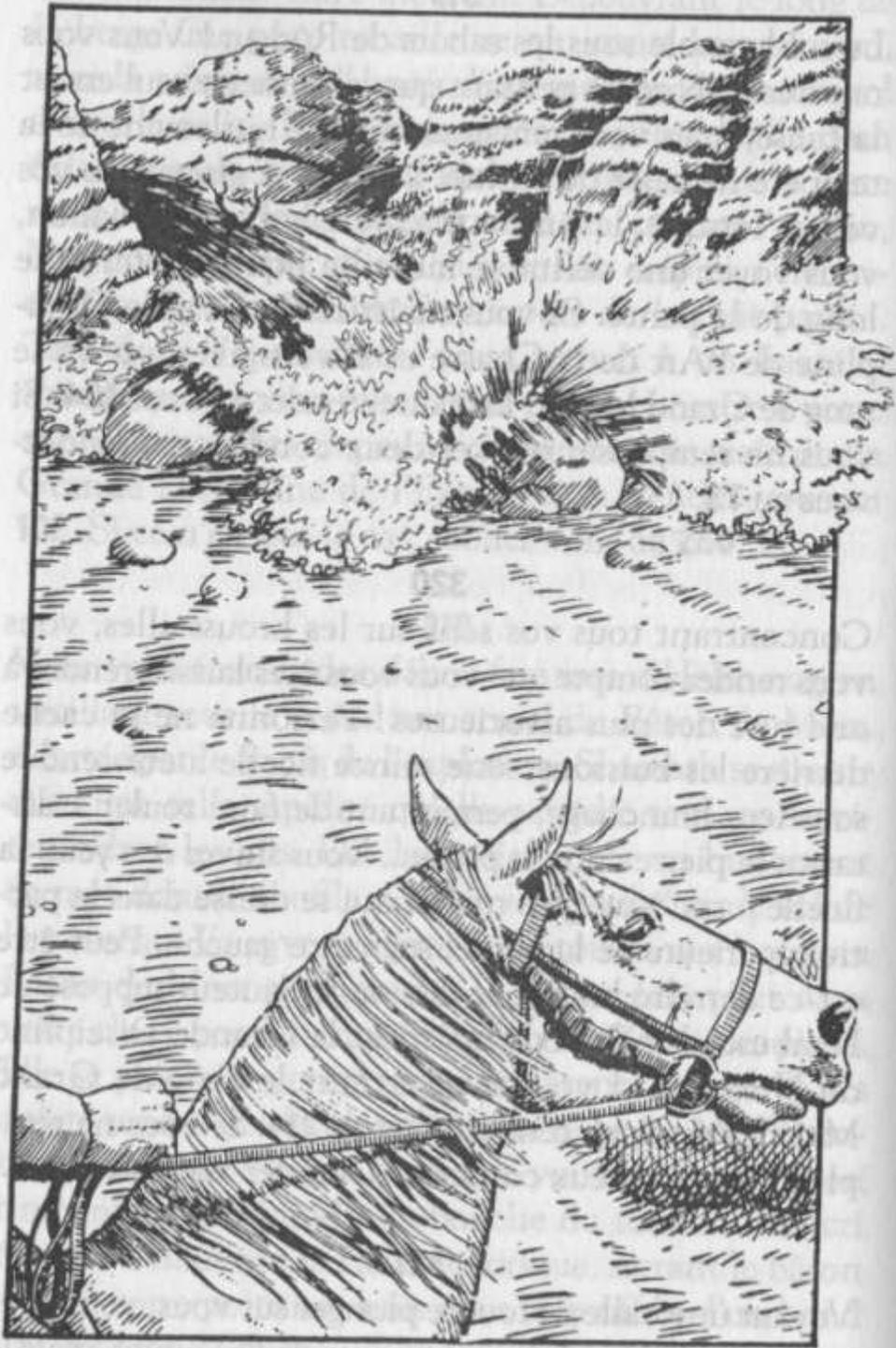
le contrôle du radeau et vous atteignez finalement la rive opposée où vous débarquez sans autre incident. Découvrant le long de la berge une piste rocailleuse qui court vers le nord, vous la suivez avec l'espoir d'atteindre le lac Vorndarol avant la nuit. Toute la journée, le soleil brille d'un éclat aveuglant dans un ciel sans nuages, et la piste semble se tordre dans les brumes de chaleur. Au loin, l'horizon est zébré de couleurs et l'air crépite d'électricité statique, résidu de la tempête de la nuit passée. Tard dans l'après-midi, vous arrivez à un hameau abandonné où vous faites halte pour permettre à votre cheval de souffler un peu à l'ombre. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [102](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [260](#).

318

Vous vous écartez des débris fumants d'Helshezag en vacillant sous le poids surnaturel du Bâton de Mort. Alertée par le fracas de l'explosion, Shamath se tourne avec une telle rapidité qu'elle expédie tous ses serviteurs dans les airs. Elle laisse échapper un hurlement de rage dont le souffle vous envoie rouler sur le sol de la caverne. Vous vous agrippez de toutes vos forces au Bâton de Mort pour ne pas le laisser échapper dans votre chute pendant que Shamath bondit sur ses pieds. Elle se précipite vers vous en projetant du bout de ses doigts tendus des boules d'énergie pour tenter d'éven-trer le sol sous vos pas alors que vous vous relevez en titubant pour rejoindre la bouche du tunnel. Son cri ébranle à nouveau la caverne lorsque, serrant le bâton contre votre poitrine, vous vous engouffrez d'un bond par la Porte d'Ombre... Rendez-vous au [270](#).

319

Le sol tremble sous les sabots de Rôdeur ! Vous vous rassurez d'abord en pensant que le tonnerre seul en est la cause, mais vous remarquez que le hurlement de la tempête ne cesse de croître. Le sang se glace dans vos veines lorsque, levant la tête vers le haut du vallon, vous voyez une véritable muraille liquide déferler le long de la pente. Si vous maîtrisez la Grande



319 Vous voyez une véritable muraille liquide déferler le long de la pente.

Discipline de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [104](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [73](#).

320

Concentrant tous vos sens sur les broussailles, vous vous rendez compte que vous vous êtes laissé prendre à une ruse des plus astucieuses ! Personne ne se cache derrière les buissons : une mince ficelle a été tendue sous leur branchage, permettant de faire rouler à distance la pierre dans la pente... Vous suivez des yeux la ficelle jusqu'à un gros rocher qui se dresse dans la partie supérieure de la pente, sur votre gauche. Peut-être est-ce derrière lui que se dissimule l'auteur supposé de l'embuscade 1 Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Principal, rendez-vous au [214](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [146](#).

321

Voyant une balle de foudre plonger sur vous, vous jetez votre cheval de côté pour essayer de l'esquiver, mais le météore change de trajectoire en pleine course. Au dernier instant, vous faites un nouveau crochet, sans plus de réussite : le projectile frappe la garde du Glaive de Sommer et vous êtes jeté à bas de votre selle dans une gerbe d'étincelles... Utilisez la *Table de Hasard*. Le chiffre obtenu représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous coûtent votre chute et le choc de l'explosion. Après avoir modifié en conséquence votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [51](#).

322

Au moment où vous arrivez à la hauteur du premier prêtre, il pose la main sur votre épaule pour vous obliger à vous arrêter. Il dit quelque chose dans un dialecte dont vous ne comprenez pas un traître mot. Devant votre mutisme, il commence par vous considérer d'un air de plus en plus soupçonneux avant d'éclater de colère. Il empoigne votre robe et, d'un geste rageur, la déchire

du haut en bas, révélant votre tunique de cuir et vos braies ! Reconnaisant leur origine sommerlundaise, il devine votre véritable identité et laisse échapper un hoquet de stupéfaction. « Emparez-vous de lui ! » s'écrie le prêtre voisin, et les disciples les plus proches se précipitent pour lui obéir. Vif comme l'éclair, vous dégainez votre arme et, frappant d'estoc et de taille, vous semez la mort dans la meute des fanatiques... Mais leur multitude finit, hélas, par avoir raison de vos talents guerriers et de votre bravoure ! Lorsqu'ils parviennent enfin à vous désarmer et à vous maîtriser, plus de trente corps gisent autour de vous. Plaqué au sol, vous défiez du regard les visages haineux des disciples. Puis un prêtre s'approche et baisse les yeux sur vous avec un rictus méprisant. Il applique le bout de son Bâton de Pouvoir sur votre front et vous êtes englouti dans une explosion de lumière blanche. Votre vie et votre quête trouvent ici leur fin.

323

Smudd se montre impressionné par votre générosité. Sa main s'écarte de la garde de son épée et son expression de crainte et de soupçon laisse place à un sourire affable tandis qu'il se rassoit au fond de son siège. D'un geste de la main, il congédie la fille, qui obtempère sans histoire. Pendant que vous la regardez s'éloigner, Smudd se penche par-dessus la table et vous dit : « Que peut-on faire pour toi, étranger ? » « Je voudrais que tu me dises ce que tu sais au sujet d'un petit village du nom de Vorn », répondez-vous sur le même ton. Une lueur de méfiance renaît un instant au fond de ses petits yeux chafouins, puis il répond avec un sourire en coin : « Ce que je sais, c'est qu'il a été rayé de la carte. On raconte qu'il a été démoli par les tempêtes, mais il y a autre chose. Quelque chose d'un peu trop gros pour que je cherche à m'en souvenir. » Vous lui mettez sous le nez l'Amulette Noire que le Président Kadharian vous a donnée et vous répétez votre question. Mais, cette fois, il secoue la tête et refuse de répondre, convaincu que vous êtes un agent du Président venu l'arrêter. Il repousse brusquement sa chaise pour se lever, mais n'achève pas son geste. Il est encore à demi dressé sur son siège quand une flèche à pointe de cristal lui transperce la poitrine ! Les yeux

fixes, il ouvre la bouche dans une expression de stupeur muette et s'effondre sur le sol. Rendez-vous au [215](#).

324

Heureux d'être encore en vie, les rares disciples qui ont pu échapper à votre fureur tournent les talons et prennent leurs jambes à leur cou. « Bande d'incapables ! rugit Cadak. Faut-il donc que je fasse tout moi-même ? » Et il frappe par trois fois la surface du piédestal de cristal de son Bâton de Pouvoir. Un flot d'énergie fuse vers vous dans l'air saturé de pluie. D'un geste instinctif, vous levez le Bâton de Mort pour parer l'éclair. Le flux d'énergie frappe le bâton dans une gerbe d'étincelles, puis s'évanouit... Cadak profère une malédiction et vous promet une mort rapide, mais vous sentez la peur que son arrogance dissimule. Il a reconnu le Bâton de Mort et il sait que, entre vos mains, cette arme terrible est capable de réduire à néant son plan diabolique. Levant les yeux vers les cieux tempétueux, le vieux druide ordonne aux essaims de Vortex d'Ombre d'en finir avec vous... Rendez-vous au [65](#).

325

Une sonnerie de cor retentit au-dessus du tumulte de la bataille. Tous les disciples de Vashna qui ferraillent dans les ruines rompent le combat et courent vers le quai. Leurs trois frères capturés ramenés en sécurité sur le bateau, leur mission est accomplie et il est temps pour eux de repartir. Alors que vous les regardez se bousculer le long du quai jonché de cadavres, un plan audacieux germe dans votre esprit, un plan qui, s'il se déroulait sans accroc, vous permettrait de découvrir ce qui se trame autour de la Gorge de Maaken. Si vous revêtiez la robe rouge d'un des disciples que vous avez occis, vous pourriez en effet vous glisser dans les rangs de ceux qui sont en train d'embarquer... Si vous décidez d'enfiler une robe rouge pour tenter de monter à bord du bateau des disciples de Vashna, rendez-vous au [76](#). Si vous estimez que l'idée est trop risquée, vous pouvez continuer à

observer le repli des disciples depuis votre cachette en vous rendant au [275](#).

326

Les trois fantômes cessent leur bombardement psychique et remontent comme des flèches dans le ciel. Alors que leurs silhouettes éthérées disparaissent dans les nuages de tempête, vous vous relevez et rassemblez en hâte vos armes et votre équipement. Ils sont partis, mais vous gagez que ce n'est pas pour longtemps. En effet, ils reviennent à la charge, suivis cette fois de sept de leurs semblables... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [111](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [30](#).

327

Les proportions de la caverne sont gigantesques ; ses parois d'obsidienne forment une voûte de cathédrale au centre de laquelle pend une couronne de douze énormes stalactites qui dégagent une luminosité ver-dâtre. Elles baignent de leur lueur les degrés de cristal d'un piédestal semblable à celui sur lequel se tenait l'Archidruide Cadak, devant la grande arche dressée au bord du gouffre de Maaken. A droite de ce piédestal, l'entrée d'un tunnel se découpe sur le mur de la caverne... Et, au sommet du piédestal, se tient une créature qui a l'apparence d'une femme, bien qu'elle mesure plus de sept mètres de haut. Elle est d'une beauté stupéfiante, mais vous sentez qu'elle est vouée au Mal. Sa peau est d'une blancheur cadavérique et son corps est drapé dans des vêtements flottants dont les plis laissent échapper des fumerolles sulfureuses. Des personnages encapuchonnés s'activent autour du gouffre, avides de répondre aux moindres désirs de leur maîtresse. Hypnotisé par ce spectacle, vous regardez cet être démoniaque poursuivre ses préparatifs, comme si elle s'apprêtait pour un lointain voyage, et vous vous rendez subitement compte de son but ! Elle se prépare à pénétrer dans le tunnel, le tunnel qui la conduira jusqu'à la grande arche, au bord

de la Gorge de Maaken. C'est elle la libératrice de Vashna dont parlait Cadak, celle qui doit délivrer l'esprit du Seigneur des Ténèbres du gouffre du destin ! Tout à coup, vous percevez une présence derrière vous. Vif comme l'éclair, vous dégainez votre Arme et vous pivotez sur les talons, presque assuré de faire face à quelque séide démoniaque. Au lieu de quoi, vous vous retrouvez nez à nez avec une jeune fille à la frimousse espiègle ! Rendez-vous au [173](#).

328

Votre flèche file en sifflant vers sa cible et laboure la cuisse de l'homme avant de se perdre dans la nuit.

Vous l'entendez pousser un cri de douleur, mais la blessure est superficielle et ne l'empêche pas d'atterrir sans trébucher sur le toit du bâtiment opposé. Bien décidé à ne pas le laisser s'échapper, vous vous élancez dans la rue sans quitter des yeux la silhouette sombre qui fuit sur les toits du quartier nord. Vous avez pris vingt mètres d'avance sur lui, quand la voie décrit un coude et s'achève en impasse devant un haut mur de briques. Vous êtes sur le point de rebrousser chemin lorsque vous remarquez une échelle de fer rouillée sur la droite : cette échelle d'incendie monte jusqu'au toit d'un entrepôt de lingerie. Vous l'escaladez quatre à quatre et dégainez votre arme en arrivant au sommet, prêt à intercepter l'assassin blessé. Rendez-vous au [95](#).

329

Les Vakovariens fouillent l'auberge de fond en comble. Ils passent une première fois à deux pas de votre cachette sans vous voir mais, en revenant, l'un d'eux vous marche sur le pied. Votre réaction est fatale au brigand : d'un coup du tranchant de la main sur la pomme d'Adam, vous le réduisez pour toujours au silence. N'ayant pas remarqué son absence, ses compères ne tardent pas à quitter l'auberge et, lorsqu'ils s'aperçoivent enfin que quelqu'un manque à l'appel, vous avez eu tout le temps de faire les poches

du mort, de le cacher et de prendre la poudre d'escampette... En fouillant le brigand, vous avez trouvé les objets suivants :

Un arc

Un carquois et 4 flèches

Un poignard

Un sabre

13 Pièces d'Or

Une corde

Un petit sac

Une fois sorti de l'auberge, vous vous frayez un chemin à travers les ruines en direction du lac, prenant soin de vous cacher des autres brigands qui achèvent de mettre à sac ce qui reste du village. Vous finissez par vous dissimuler dans la carcasse calcinée d'une maison qui offre une vue dégagée sur le quai et la place pavée de galets. Tapi derrière les poutres noircies de la charpente effondrée, vous voyez une scène curieuse se dérouler sur le quai. Rendez-vous au **163**.

330

Les brigands sont si pressés d'atteindre le bois pour vous dénicher qu'ils avancent sans précaution et offrent des cibles faciles. Chacune de vos flèches atteint son but avant que leur chef ne leur commande de s'arrêter et de s'abriter derrière les rochers. Puis le bois se met à résonner de l'écho de pointes d'acier fracassant les branchages et ricochant sur la pierre : ils vous arrosent d'un tir nourri de leurs arbalètes... Utilisez la *Table de Hasard*. Le chiffre obtenu représente le nombre de flèches que vous avez décochées sur les bandits. (Modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*.) Si ce chiffre est supérieur au nombre de flèches que contenait votre carquois, rayez-les toutes et

rendez-vous au [268](#). S'il vous en reste au moins une, rendez-vous au [167](#).

331

Vous faites appel à la Grande Discipline de l'Ecran Psychique pour empêcher le prêtre de lire dans votre esprit. Cependant, vous sentez qu'il dispose de pouvoirs considérables, et vous redoutez que vos défenses ne soient pas assez fortes pour l'arrêter... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au chiffre obtenu. De même, si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, ajoutez 2 au chiffre tiré et si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal 8, rendez-vous au [160](#). S'il est supérieur ou égal 9, rendez-vous au [181](#).

332

Vous chevauchez avec lenteur dans le brouillard poisseux qui recouvre les pavés. Fixées sur les façades des bâtiments qui la bordent, des torches imbibées d'huile illuminent les enseignes grossièrement peintes des marchands de vin, qui représentent ici une hache de guerre ensanglantée, là un cheval ailé ou un crâne fracassé sur fond de soleil levant... Cependant, vous n'en apercevez aucune qui ressemble de près ou de loin à de la sauge crochue et vous commencez à désespérer de jamais dénicher ce maudit bouge, quand une rumeur de voix avinées provenant d'un édifice à deux étages situé au bout de la rue parvient jusqu'à vous. Ses portes de chêne grandes ouvertes laissent filtrer dans la pénombre humide de la nuit une lueur orangée propre à attirer le passant solitaire dans la chaleur et le brouhaha de sa salle enfumée. Bien que les murs ne soient ornés d'aucune enseigne, votre instinct Kaï vous susurre que vous avez trouvé l'auberge de la Sauge Crochue. A votre arrivée, un garçon d'écurie émerge d'une cabane de bois appuyée au flanc de la taverne. Moyennant 1 Pièce d'Or (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*), il prend en

charge votre monture et vous indique l'entrée de la taverne. Rendez-vous au [21](#).

333

Votre coup de poing soulève le prêtre du pont et l'expédie par-dessus bord. « Un prêtre à la mer ! » hurle quelqu'un, et tout le bateau se retrouve en effervescence. Des dizaines de disciples se précipitent vers la lisse et se rendent compte qu'ils ne peuvent rien faire pour sauver leur supérieur... Le navire fend les eaux à une telle allure que le prêtre est déjà à plusieurs centaines de mètres en arrière de la poupe, invisible dans le bouillonnement d'écume du sillage. Pour votre salut, personne ne vous a vu le frapper et tout le monde semble admettre qu'il est passé par-dessus bord par accident. Cependant, les disciples qui vous entourent commencent à vous regarder d'une façon un peu trop insistante, aussi émigrez-vous vers la poupe pour vous joindre à un groupe agenouillé. Rendez-vous au [124](#).

334

Vous courez vers le piédestal de cristal en décrivant maints crochets pour essayer de vous faufiler entre les Automates qui continuent à avancer. Mais les combattants mécaniques ne cessent de resserrer leurs rangs et, au moment de franchir les derniers mètres qui vous en séparent encore, vous constatez qu'ils forment désormais une muraille sans faille ! Ces êtres sans âme sont insensibles à toutes les formes d'attaque mentale, à l'exception de la Déflagration Psychique.

AUTOMATES DE SHAMATH HABILITÉ: 38 ENDURANCE: 60

Au bout de 4 Assauts, vous pouvez fuir ce combat, rendez-vous au [153](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [240](#).

335

Bayan dit au revoir à sa femme en lui recommandant de rester cachée ici avec leur fils en attendant son retour. Elle vous remercie encore d'une voix émue d'avoir guéri son enfant et vous promet de prier les dieux pour que vous parveniez sain et sauf au bout de votre voyage, puis son mari vous entraîne vers une autre cabane dans laquelle il a caché un âne. Ce n'est qu'un vieux baudet rétif et couvert de puces, mais Bayan se trouve fort heureux d'en disposer pour le porter le long de son chemin secret à travers les contreforts de la chaîne méridionale des monts Durncrag. Son itinéraire est tortueux, mais sûr. A la tombée de la nuit, vous atteignez une grotte dont l'entrée est dissimulée par des broussailles. Votre compagnon vous explique qu'à plusieurs reprises, au cours des dernières semaines, il a dû se réfugier avec sa petite famille dans cet abri, et qu'il a pris soin d'y ménager plusieurs caches garnies de baies et de plantes comestibles. Ces provisions, accompagnant une belle pièce de gibier que vous attrapez ensemble près d'un torrent voisin, vous procurent un dîner revigorant que vous dégustez avec un plaisir partagé avant de vous allonger et de passer une excellente nuit. Ramenez votre ENDURANCE à son total de départ et rendez-vous au [64](#).

336

Avec un rugissement de rage, la créature refoule votre ordre mental et commence à charger. Vous faites voler votre cheval mais, à la vue du monstre déchaîné, il est pris de panique et se cabre. Grâce à vos pouvoirs Kaï, il ne vous faut qu'un instant pour reprendre le contrôle de votre monture, mais un instant pendant lequel la bête abat sur vous une énorme patte griffue !

LYCOURS NOIR HABILETÉ : 46 ENDURANCE : 58

Réduisez votre total d'HABILETÉ de 10 points pendant le premier Assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [210](#).

337

Vous quittez la grotte aux premières lueurs du jour et vous continuez votre chevauchée vers le lac Vorndarol. Peu avant l'aube, un vent glacé s'est mis à souffler du nord, gelant la boue de la piste et la recouvrant d'une épaisse couche de givre. Votre progression est plus rapide que vous l'aviez prévu et, vers midi, vous avez déjà parcouru plus de trente kilomètres. A mesure que vous avancez, vous voyez le paysage changer d'aspect. A présent, la piste est plus escarpée et elle est bordée d'affleurements granitiques colorés de touffes de mousse et entremêlés de pins et de broussailles. Vous approchez d'un espace jonché de blocs de granit lorsque vos sens aiguisés flairent l'odeur du danger : vous êtes sur le point de tomber dans une embuscade ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez 0 ou 1, rendez-vous au [182](#). Si vous obtenez de 2 à 9, rendez-vous au [241](#).

338

Pendant que vous dégustez ce repas improvisé, vous laissez votre regard vagabonder sur les eaux scintillantes du lac, maintenant distantes de dix kilomètres, en songeant avec appréhension à ce qui vous attend sur la rive est. Mais, tout à coup, votre sixième sens vous prévient que le danger est encore plus proche et vous portez la main à votre arme d'un geste instinctif. A l'instant où votre poing se referme sur la garde, un profond rugissement jaillit de l'épaisseur des fourrés, de l'autre côté de la piste. Dans la seconde qui suit, deux énormes pattes velues écartent le feuillage et un ours noir au front cornu bondit et vous charge... Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [15](#). Si vous avez un Arc, rendez-vous au [198](#). Sinon, rendez-vous au [257](#).

339

Bien qu'il vous soit impossible de fermer l'œil, le fait qu'aucune tempête ne vienne troubler cette nuit vous procure un peu de réconfort. Vous quittez le bosquet aux premières lueurs de l'aube et longez le torrent jusqu'à un méandre où le flot peu profond autorise le passage d'un cheval. Vous franchissez la rivière à cet endroit avant de décrire une boucle pour regagner la piste près de deux kilomètres au-delà du camp des Vakovariens. Devant vous, la route descend à présent vers les décombres carbonisés des chaumières de Vorn, autour d'une jetée de pierre grise. Voyant que les ruines du village grouillent de bandits vakovariens et soucieux d'échapper aux regards d'éventuelles sentinelles, vous préférez vous écarter à nouveau de la piste et disparaître avec votre monture dans un petit bois de pins. Vous y attachez votre cheval et rassemblez à son intention une petite provision d'herbe et de racines avant de le quitter pour aller explorer le village. Vous parvenez aisément à franchir sans vous faire voir les quelques centaines de mètres qui vous en séparent et, dissimulé au premier étage d'une auberge à la lisière du village, vous épiez les faits et gestes des Vakovariens. Ces derniers pillent les décombres de chaque chaumière et transportent leur butin à bord d'un bateau de pêche amarré le long de la jetée. Vous concentrez votre regard sur ce bateau quand votre attention est distraite par les aboiements d'un chien. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [281](#). Sinon, rendez-vous au [2](#).

340

« Bienvenue à toi, homme du Nord, déclare l'inconnu d'un ton chaleureux qui vous laisse ahuri. Il y a bien des lunes que j'avais pas rencontré une tête amie dans ces terres abandonnées des dieux ! Qu'est-ce qui t'amène par ici ? » Craignant qu'il ne cherche malgré tout à vous abuser, vous lui répondez avec prudence que vous êtes chasseur. « Un chasseur, tiens, tiens ? réplique-t-il avec un sourire en coin. Allez, ne me fais pas marcher. Tu ne ressembles pas vraiment à un chasseur, en tout

cas pas à ceux que je connais. Et je dois en connaître pas mal, vu que j'en suis un moi-même... » Utilisant vos pouvoirs Kaï pour jauger sa sincérité, vous sentez qu'il dit la vérité. 11 s'agit bien d'un chasseur et il ne vous veut aucun mal. « Bon, admettez-vous, c'est exact, je ne suis pas chasseur, du moins pas dans le sens où tu l'entends. Je suis là pour tirer au clair ce qui se passe autour de la Gorge de Maaken. Je veux savoir pourquoi Vorn a été détruit et découvrir l'origine des tempêtes. Mais peux-tu me dire ce que tu fais là toi-même, maître chasseur ? Quelle sorte de gibier traques-tu donc pour braver ces tempêtes diaboliques ? » Le chasseur vous explique qu'il vient tout droit de Karkaste, dans le Royaume de Lyris, à la recherche du Lycours Noir. Les fourrures de ces bêtes se négocient une petite fortune sur les marchés du Casiorn et des Pays de la Storn. Il n'en avoue pas moins que la présence des tempêtes et des bandits vakovariens lui rend la vie difficile : après plus d'un mois passé dans les montagnes, il n'a guère récolté que deux peaux de Lycours. Ces explications achevées, Fyrad - c'est son nom - vous invite à l'accompagner au campement qu'il a installé dans les collines. La nuit est sur le point de tomber et le vent devient glacé, aussi acceptez-vous avec gratitude de partager un repas dans la chaleur d'un abri. Rendez-vous au [175](#).

341

Dès que le garçon d'écurie a fini d'harnacher Rôdeur, vous sautez en selle et vous vous éloignez de l'auberge au galop. Décidant de renoncer à une nuit de sommeil, vous entamez sans plus attendre votre voyage vers le nord. Peu après minuit, vous franchissez les vestiges de la porte orientale d'Helgor pour vous engager entre les ornières d'une piste qui serpente vers le nord-est et le haut cours de la rivière Storn. La lune est pleine, et ses rayons jettent une lueur blafarde sur la route grossière qui défile sous les sabots de Rôdeur. Au nord, des éclairs zèbrent l'horizon nocturne et l'écho du tonnerre roule entre les collines... Au bout d'une dizaine de kilomètres, toute trace de piste disparaît. Vous poursuivez votre chevauchée quelque temps à travers des landes avant de rencontrer un nouveau chemin, plus boueux que le

précédent. Avant d'y engager votre monture, vous remarquez qu'il est sillonné d'empreintes fraîches qui courent, elles aussi, vers le nord-est. Curieux, vous mettez pied à terre pour les examiner de plus près. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre obtenu pour chaque rang de Grande Maîtrise Kaï que vous avez atteint au-delà de celui de Grand Maître Tutélaire. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [307](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [256](#).

342

Votre monture refuse avec obstination d'approcher des arbres, vous mettez donc pied à terre et vous l'attachez à un rocher avant de descendre dans le vallon. Après une dizaine de mètres sous les arbres, vous débouchez dans une clairière qui abrite un cercle de tombes grossières. Dégageant une partie des pierres et des mottes de terre qui recouvrent la sépulture la plus proche, vous découvrez le corps putréfié d'un homme encore vêtu des lambeaux d'une robe rouge, dont le capuchon noir orné d'un emblème en forme de squelette vous indique qu'il s'agissait d'un disciple de Vashna. Visiblement, lui et ses frères ont été dépouillés et assassinés par les brigands alors qu'ils suivaient ce chemin quelques semaines auparavant, et les brigands se sont débarrassés des corps dans cette clairière. Si vous voulez fouiller les poches de ce cadavre, rendez-vous au [199](#). Si vous préférez rejoindre la piste, rendez-vous au [156](#).

343

A l'instant où le disciple qui vous précède pénètre sous l'arche, vos sens Kaï vous avertissent de l'imminence du danger. Si vous décidez de ne pas les écouter et de passer sous l'arche à votre tour, rendez-vous au [130](#). Si vous préférez refuser de faire un pas de plus, rendez-vous au [28](#).

344

Vous êtes réveillé au milieu de la nuit par les grondements de la chatte. Vous pensez tout d'abord que le jour s'est levé, car une vive lumière illumine la grotte. Mais, en ouvrant les yeux embués de sommeil pour regarder au-dehors, vous découvrez que cet éclat a une origine surnaturelle. Le ciel est envahi de spectres luminescents qui jaillissent des sombres nuages de tempête et rasant la cime des arbres en poussant des cris perçants. Trois de ces apparitions viennent raser l'entrée de la grotte, effrayant le félin et son petit qui bondissent au-dehors et disparaissent sous les pins. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [283](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [19](#).

345

Le temps s'écoule, interminable. Vous sentez des traits lumineux défiler derrière vos paupières closes tandis que les échos de sons lointains atteignent vos oreilles à travers le mugissement du vent. Et puis, aussi vite qu'elle avait commencé, la sensation de chute s'évanouit et vous vous abattez sur un sol humide et rocailleux. Le visage cinglé par une pluie battante, vous ouvrez les yeux et vous vous rendez compte que vous êtes de retour dans le Magnamund... et confronté à un péril mortel. « Tuez-le ! » rugit la voix de l'Archi-druide. Vous venez d'émerger de la Porte d'Ombre et vous gisez à présent sur le sol entre la grande arche scintillante et le piédestal de Cadak. A peine avez-vous eu le temps de vous relever qu'une horde de disciples déferle sur vous...

DISCIPLES DE VASHNA HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 45



345 *A peine avez-vous eu le temps de vous relever qu'une horde de disciples déferle sur vous.*

Si vous décidez de vous battre avec le Bâton de Mort, augmentez de 10 points votre total d'HABILETÉ pour la durée du combat. Si vous êtes vainqueur en utilisant le Bâton de Mort, rendez-vous au [26](#). Si vous êtes vainqueur sans vous servir du Bâton de Mort, rendez-vous au [324](#).

346

Grâce à vos pouvoirs mentaux, vous protégez le centre de votre volonté derrière une barrière infranchissable. Le sortilège de la femme rebondit contre cette muraille psychique et revient la frapper submergeant tous ses sens. La lueur diabolique qui brillait dans ses yeux s'évanouit et, perdant toute expression, son visage se change en masque d'Automate. Rendez-vous au [115](#).

347

Vous massacrez sans pitié tous les Chacals, à l'exception d'un seul qui, malgré ses blessures, détale en glapissant vers les collines, trop heureux d'échapper au sort de ses congénères. Vous reprenez votre souffle, essuyez votre Arme dégouttante de sang puis remontez en selle, renonçant à vous réfugier dans le cercle de rochers de crainte que le fuyard ne revienne la nuit accompagné d'une autre meute. Heureusement, le terrain devient plus praticable et, à la tombée du jour, vous atteignez une anse abritée où vous trouvez un creux de rocher pour dresser votre bivouac. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas pour ne pas perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [296](#).

348

Le dernier brigand laisse échapper un cri étranglé et tombe mort à vos pieds. Vous vous éloignez des cadavres, car vous pouvez déjà entendre les bruits de bottes d'un nombre encore plus important de leurs camarades qui accourent entre les rochers, alertés par leurs hurlements d'agonie. Vous battez en retraite dans les profondeurs du bois en utilisant vos pouvoirs d'Invisibilité Kaï pour leur échapper. Dans leur hâte de vous

débusquer, ils s'enfoncent sous les arbres et vous vous faufilez entre eux pour contourner leur ligne. Satisfait de les avoir déjoués, vous êtes cependant inquiet qu'ils découvrent votre cheval, aussi escaladez-vous un monticule afin de bénéficier d'une vue d'ensemble du bois. Tapi entre les rochers qui parsèment cette position, vous avez le loisir d'observer le chef des brigands et trois de ses hommes qui se dissimulent à quelques dizaines de mètres en contrebas, couchés derrière un tronc d'arbre abattu. Si vous désirez décocher une flèche au chef de ces gredins, rendez-vous au [304](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous désirez faire appel au sortilège du Contrôle Mental, rendez-vous au [212](#). Si vous préférez observer les brigands, rendez-vous au [98](#).

349

Alors que vous approchez du bassin, la Plaque Noire devient brûlante dans votre poche. Votre maîtrise du Nexus préserve votre corps de la chaleur, mais pas votre tunique qui commence à brûler ! D'un geste vif, vous étouffez les flammes naissantes, mais la fumée provoque une certaine agitation parmi les disciples qui vous suivent. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [86](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au [237](#). Sinon, rendez-vous au [186](#).

Le mugissement du vent s'évanouit et vous retombez sans connaissance sur le piédestal. Lorsque vous revenez à vous, vous êtes seul. En dehors de vous et du piédestal de cristal, la trombe a tout emporté : disciples, grande arche, Bâton de Mort, jusqu'à la tempête dont il ne reste plus la moindre trace ! Le plan diabolique de Cadak est réduit à néant... Une fois de plus, vous triomphez, Grand Maître Loup Solitaire ! Vashna ne renaîtra pas de ses cendres et le Magnamund ne tombera pas sous le règne de sa terreur. Mais votre combat contre les forces du Mal n'est pas encore achevé. L'effondrement de la Porte d'Ombre a tout emporté, tout détruit... à une exception près ! Une exception qui reviendra vous hanter dans votre prochaine aventure de Loup Solitaire...

TABLE DE HASARD

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

Table des coups portés

Quotient d'attaque

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

E = Ennemi - LS = Loup Solitaire

T = Tué sur le coup