

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Joe Dever

# La Porte d'Ombre

Loup Solitaire



folio  
junior

Titre original : *Down of the Dragons*

Ca Joc Dcver, 1992. pour le texte © Brian Williams, 1992. pour les illustrations i éditions  
Gallimard. 1993. pour la traduction française

Joe Dever  
La Porte d'Ombre

Loup Solitaire/18

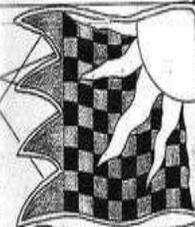
*Traduit de l'anglais par Nicolas Grenier*

Illustrations de Brian Williams

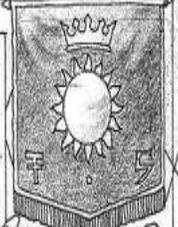
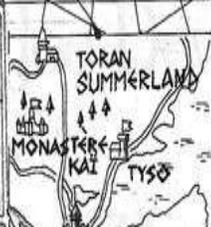


Gallimard

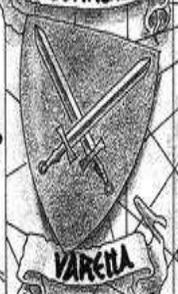
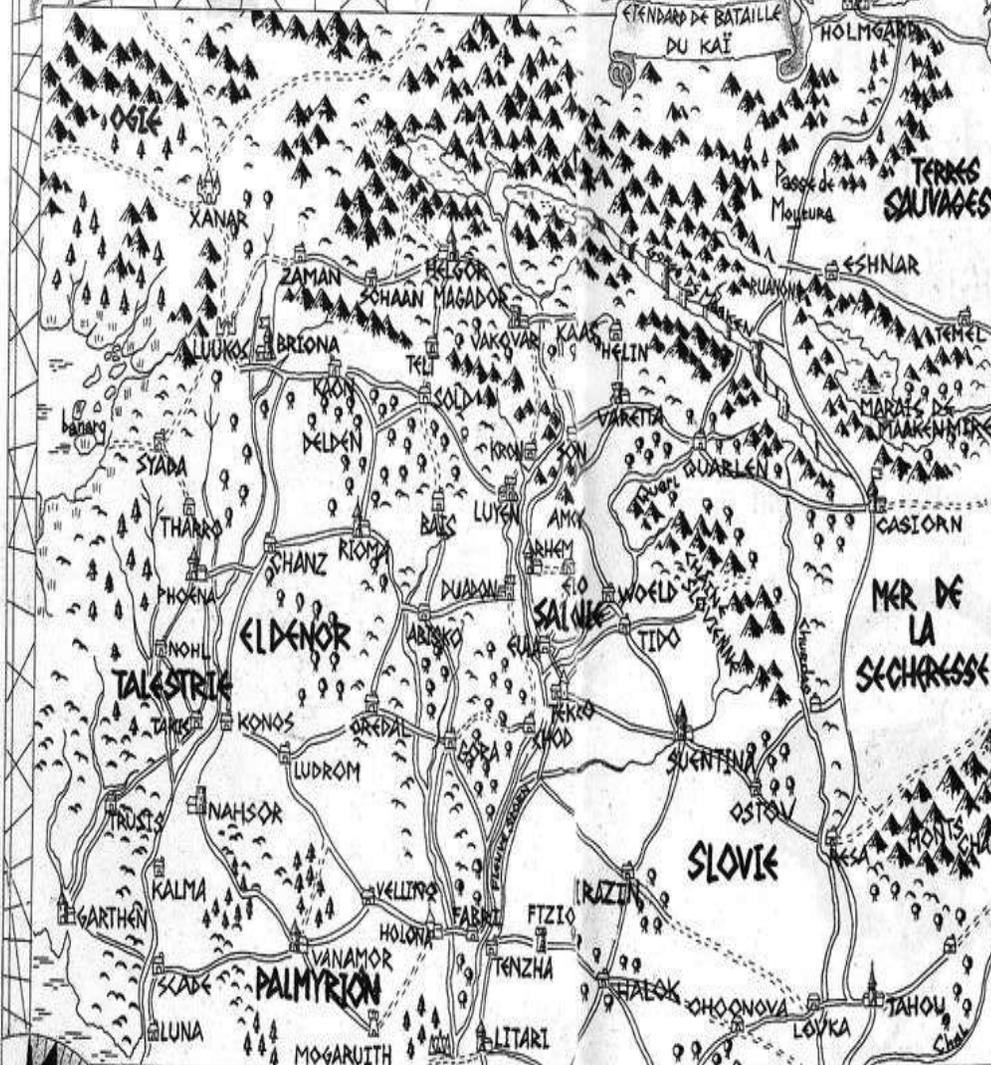
ROYAUMES ET TERRITOIRES  
DU CENTRE DU MAGNAMUND SEPTENTRIONAL



ETENDARD DE BATAILLE  
DU KAI



ARMES ROYALES  
DU SOMMERLUND



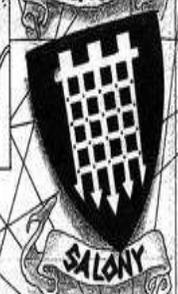
VARCHA



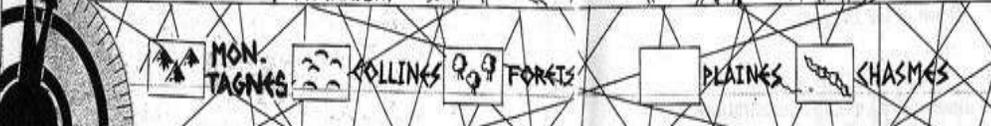
ELDENOR

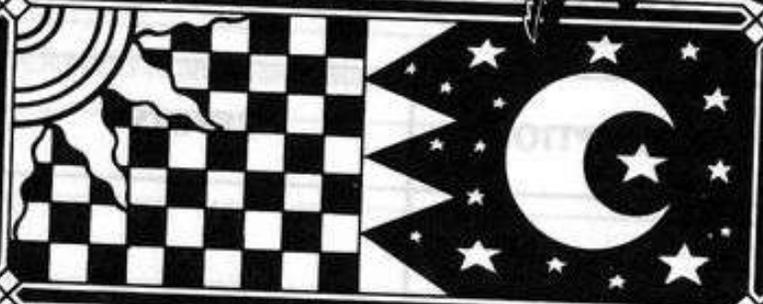


LYRIS



SALONY





ENCE DES LIVRES  
e parchemin a  
été décerné à

MAINTENANT  
L'ANNÉE  
L'ÉCRIVAIN  
L'ÉDITEUR

---

ARC  
TYPE



# La Porte d'Ombre

Vous êtes le Grand Maître Loup Solitaire, dernier des Seigneurs Kaiï 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 5077 après la création de la Pierre de Lune. Vingt-sept années se sont écoulées depuis que vos frères d'armes ont péri sous les mains traîtresses des Seigneurs des Ténèbres d'Hel-gedad. Dans l'intervalle, ces champions du mal qui avaient été envoyés par Naar, le 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 Kaiï 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.

Dans le sillage 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 maintenu 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 et totale qui donna le temps aux pays libres de reconstituer leurs propres forces avant de lancer une contre-offensive générale. Les commandants des armées libres surent exploiter avec habileté le désordre et les divisions du camp adverse pour s'assurer une victoire rapide et complète sur un ennemi pourtant bien supérieur en nombre. La paix règne maintenant depuis sept ans sur le Sommerlund. Le monastère Kaiï, 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 Kaiï afin que se perpétuent l'art, le savoir et les nobles traditions de vos ancêtres, tâche qui est, elle

aussi, 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 qu'ils 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 devait, 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 qui vous permet d'améliorer les disciplines Magnakaï que vous pensiez pourtant maîtriser dans leur plénitude, 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 Sommerlund et de la déesse Ishir, vous avez fait le serment d'atteindre l'ultime perfection du pouvoir Magnakaï en devenant le premier Grand Maître Suprême. 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 ans 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 vu votre corps subir de singulières modifications : vous êtes devenu physiquement et mentalement plus fort, l'acuité de vos cinq sens s'est accrue jusqu'à un niveau que vous n'aviez encore jamais connu et, plus remarquable encore, le vieillissement de votre organisme a commencé à se ralentir. Désormais, lorsque cinq années s'écoulent, vous ne vieillissez que d'un an.

Depuis la chute d'Helgedad, la paix règne dans tous les autres États du Magnamund Septentrional et les peuples des Royaumes Libres peuvent se réjouir de savoir qu'ils sont à jamais délivrés de la menace des Seigneurs des Ténèbres. 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 sur l'horizon dans la crainte de voir surgir quelque nouveau péril. Certains, pourtant, ne relâchent pas leur vigilance. Car tout danger 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.

Vous avez déjà pu tester vos nouveaux pouvoirs face aux agents de Naar et, à chacune de ces occasions, ils ont prouvé leur admirable efficacité pour la plus grande déconfiture de ces derniers. Mais cette insolente succession de victoires remportées sur ses créatures n'a cessé d'exciter la rage du dieu des Ténèbres et son inextinguible soif de vengeance. Il y a peu, vous avez dû affronter un de ces êtres maudits, le redoutable Seigneur de la Mort d'Ixia qui menaçait d'asservir la Lencia voisine, puis le Magnamund tout entier au moyen d'une arme diabolique forgée par Naar en personne. Au mépris de tous les dangers, vous vous êtes aventuré au cœur du domaine glacé du Seigneur de la Mort et vous l'avez affronté dans un formidable duel qui devait sceller son destin.

Mais vous n'avez guère eu le temps de savourer votre triomphe. Regagnant victorieux l'île d'Azgad, le poste avancé lencien le plus proche des côtes ixiennes, vous avez appris que le Dieu Sombre avait profité de votre absence pour lâcher une horde de monstres sur le Sommerlund, dans le but avoué de ravager votre terre natale et d'anéantir le Second Ordre du Kaï !

Cette terrible nouvelle vous a frappé de plein fouet. Vous veniez de remporter une prodigieuse victoire sur les forces du Mal, mais son prix risquait de se révéler exorbitant. Les disciples du Second Ordre étaient dignes de s'honorer du titre de guerriers Kaï, mais ils étaient encore si jeunes, et jamais ils n'avaient subi le feu de la bataille... En votre for intérieur, vous redoutiez qu'ils ne soient pas de taille à lutter contre les nouveaux champions de Naar, aussi avez-vous décidé de regagner au plus vite le Sommerlund pour diriger la défense du monastère Kaï et de votre patrie. De retour à Vadera, la capitale de la Lencia, le Roi Sarnac vous a aussitôt reçu en son palais et vous a promis de tout faire pour vous permettre de regagner votre lointain Sommerlund avec la plus grande célérité. Comme de coutume, le vieux monarque s'est montré fidèle à sa parole. Dans l'heure qui suivait, accompagné de votre sage conseiller le Seigneur Ardan, un des Anciens Mages du Dessi, vous avez embarqué à bord du plus fin trois-mâts de la flotte lencienne, un des plus véloces coureurs d'océan qui aient

jamais navigué. Son capitaine était d'ores et déjà prêt à appareiller pour Garthen, la capitale de la Talestrie, à près de mille milles marins à l'est de son port d'attache, première étape du périple qui doit vous ramener au Sommerlund, distant de plus de trois mille kilomètres de la Lencia.

A l'instant où le grand voilier s'échappe des eaux du port de Vadera et commence à fendre la houle du large, vous vous engagez dans une implacable course contre le temps, une course dont dépendent le destin du Sommerlund et du Nouvel Ordre du Kai...



## LISTE DES ARMES

ARMES (2 armes maximum)

1

2

### SCIENCE DES ARMES

POIGNARD

LANCE

MASSE  
D'ARMES

SABRE

MARTEAU  
D'ARMES

ARC

HACHE

ÉPÉE

BATON

GLAIVE

### CARQUOIS ET FLÈCHES

Carquois

Nombre de flèches transportées

OUI/NON

## OBJETS SPÉCIAUX

DESCRIPTION

EFFETS





# Règles du jeu

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

Durant plus de six ans, depuis la défaite des Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad, vous avez développé vos aptitudes au combat (HABILETÉ) et votre forme physique (ENDURANCE). Avant de commencer cette nouvelle aventure en tant que Grand Maître Kaiï, il faut évaluer exactement le degré d'efficacité de votre entraînement. A cet effet, vous devrez placer devant vous la *Table de Hasard* qui se trouve à la fin du livre, fermer les yeux et pointer un crayon. 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* (à 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 perdez 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 dix-sept précédentes aventures de la série du Loup Solitaire, vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE vous sont déjà connus, et vous pouvez les reporter dans ce dix-huitième 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 mission les armes et objets qui se trouvaient en votre possession à la fin de votre précédente aventure : vous devrez alors les inscrire en détail sur votre *Feuille d'Aventure* (vous n'avez 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 d'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

Fourreau de Korlinium

Gantelets d'Argent

## 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'affronter les agents et les 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.

#### *Art de la Chasse*

Donne la possibilité de se nourrir dans la nature, augmente l'agilité, l'acuité du regard et la finesse de l'odorat, 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*

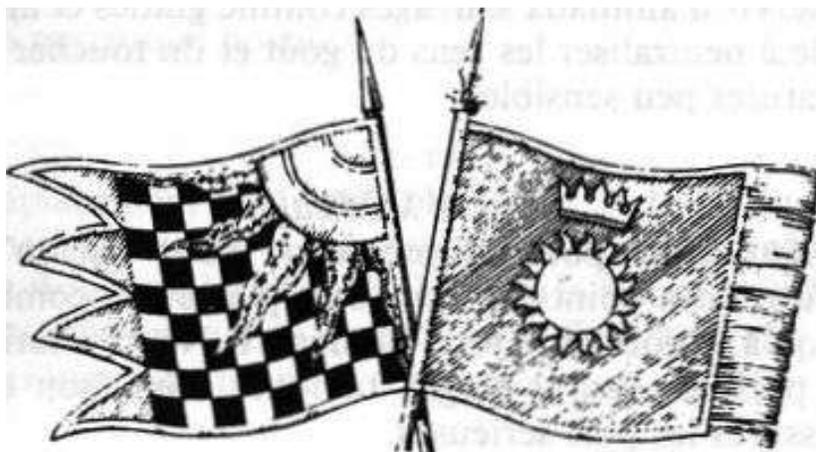
Protège contre l'hypnose, les illusions surnaturelles, les charmes, la télépathie hostile et les esprits malins. Capacité à faire dévier et à renvoyer l'énergie psychique hostile.

## *Nexus*

Déplacement des 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.



# Grandes disciplines Kai

En cherchant à atteindre l'ultime perfection de vos pouvoirs Magnakaï, vous vous engagez sur le chemin d'un savoir et d'une sagesse que nul autre Grand Maître Kai n'a foulé avant vous. Pour atteindre le but ultime que vous vous êtes fixé, devenir le premier Grand Maître Suprême Kai, 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 œuvrant sans relâche au service de la cause du bien. Puissent le dieu Kai et la déesse Ishir vous aider dans votre noble quête ! Dans les années qui ont suivi la chute des Seigneurs des Ténèbres, vous vous êtes élevé jusqu'au rang de Grand Maître Primat. Cela signifie qu'en plus des Disciplines Magnakaï 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 plus d'une circonstance, l'utilisation habile 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 manier les armes avec un maximum d'efficacité. Chaque fois que vous combattrez 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 parfaite de deux armes parmi celles qui sont représentées dans les pages suivantes.

## *Grande Discipline du Contrôle Animal*

Grâce à cette technique, un Grand Maître Kai peut exercer une influence considérable sur les animaux et la plupart des

créatures qui lui sont hostiles. Elle lui permet également de communiquer avec les oiseaux et les poissons, et de les utiliser comme guides.

### *Grande Discipline de la Science Médicale*

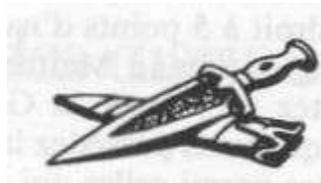
Le praticien de cette Grande Discipline peut guérir toutes sortes de blessures infligées ou reçues au combat. Par ailleurs, si le total d'ENDURANCE d'un Grand Maître détenant cette faculté tombe au-dessous de 8 au cours d'un affrontement, il pourra puiser dans ses réserves afin de regagner 20 points d'ENDURANCE. Toutefois, vous ne pourrez avoir recours à cette dernière possibilité que tous les vingt jours.

### *Grande Discipline de l'Invisibilité*

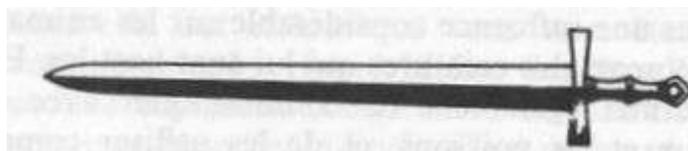
Un Grand Maître Kai possédant cette faculté pourra effectuer un changement radical de son apparence physique et maintenir cette transformation pendant plusieurs jours s'il le désire. Cette Grande Discipline confère également un don de camouflage parfait à son détenteur.



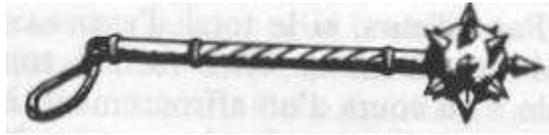
LA LANCE



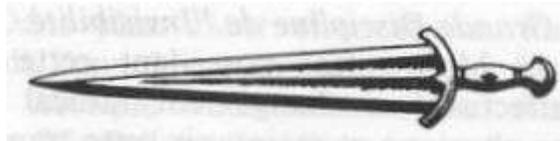
LE POIGNARD



L'ÉPÉE



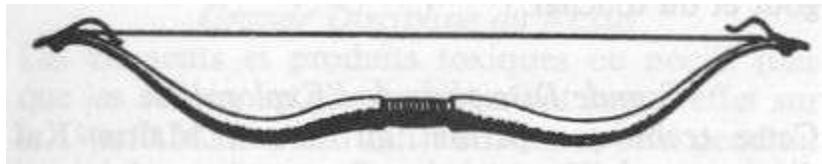
LA MASSE D'ARMES



LE SABRE



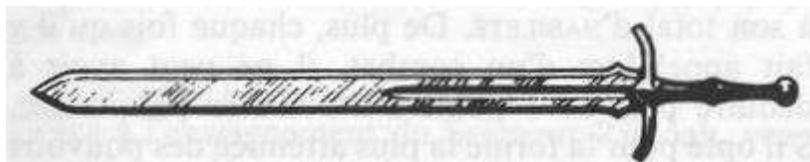
LE MARTEAU DE GUERRE



L'ARC



LE BÂTON



LE GLAIVE



LA HACHE

### *Grande Discipline de l'Art de la Chasse*

Cette Grande Discipline permet au Grand Maître qui y fait appel de voir comme en plein jour dans la plus totale obscurité. Elle exacerbe aussi ses sens du goût et du toucher.

### *Grande Discipline de l'Exploration*

Cette technique permet au Grand Maître Kaï d'échapper à l'étreinte des plantes tentaculaires et hostiles, et décuple aussi sa vigilance devant les embuscades imminentes et dans les lieux qui leur sont propices, comme les profonds sous-bois ou les épaisses forêts.

### *Grande Discipline du Foudroiement Psychique*

S'il décide d'utiliser ses pouvoirs psychiques pour attaquer un ennemi, le Grand Maître Kaï pourvu de cette Grande Discipline pourra ajouter 8 points à son total d'HABILETÉ. De plus, chaque fois qu'il y fait appel lors d'un combat, il ne peut avoir à déduire plus de 1 point d'ENDURANCE par Assaut. S'il opte pour la forme la plus atténuée des pouvoirs psychiques (c'est-à-dire la Puissance Psychique), le Grand Maître bénéficie de 4 points d'HABILETÉ supplémentaires et ne peut perdre aucun point d'ENDURANCE. Attention cependant : Puissance Psychique, Foudroiement Psychique et Grande Discipline du Foudroiement Psychique ne peuvent être utilisés simultanément. D'autre part, un Grand Maître Kaï ne peut avoir recours à la Grande Discipline du Foudroiement 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 capable d'assurer sa protection ou celle d'autrui. Cette protection croît à mesure que le Grand Maître s'élève dans la Grande Hiérarchie Magnakaï.

### *Grande Discipline du Nexus*

Les éléments et produits toxiques ou nocifs (tels que les acides, les gaz, le feu) n'ont aucun effet sur le Grand Maître Kaï qui l'utilise, et cela pendant environ une heure. Cette résistance augmente au fur et à mesure qu'il progresse dans la Grande Hiérarchie Magnakaï.

### *Grande Discipline de l'Intuition*

Cette technique confère au Grand Maître la faculté d'abandonner son enveloppe charnelle pour « marcher en esprit » pendant un temps accru, et sans encourir d'effets secondaires désagréables. Pendant ces expériences transcendantales, la protection du corps inanimé du Grand Maître 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 comme le pratiquaient les Vakeros, les guerriers originels du Dessi. Votre connaissance et votre maîtrise de la magie de l'Ancien Royaume augmenteront à mesure que vous progresserez dans la Grande Hiérarchie Magnakaï.

### *Grande Discipline de l'Alchimie Kai*

C'est sous la tutelle du Maître de Guilde Banedon que vous avez appris les rudiments de la magie gestuelle pratiquée par la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Vos connaissances en ce domaine

s'accroîtront avec votre rang et vous permettront de maîtriser de nouvelles armes et objets magiques Kaï.

Si vous remplissez avec succès la mission qui vous est confiée dans ce livre 18 des aventures du Loup Solitaire, vous pourrez ajouter une Grande Discipline Magnakaï supplémentaire de votre choix sur la *Feuille d'Aventure* du livre 19. Par ailleurs, pour chacune des Grandes Disciplines que vous maîtrisez en plus des quatre Grandes Disciplines qui vous sont acquises d'emblée, vous pouvez ajouter 1 point à votre total de départ d'HABILETÉ et 2 points à votre total de départ d'ENDURANCE. Ces points et cette Grande Discipline supplémentaire, les quatre Grandes Disciplines d'origine et tous les Objets Spéciaux que vous aurez pu trouver et conserver au cours de vos aventures vous resteront définitivement acquis pour la prochaine mission que vous entreprendrez.

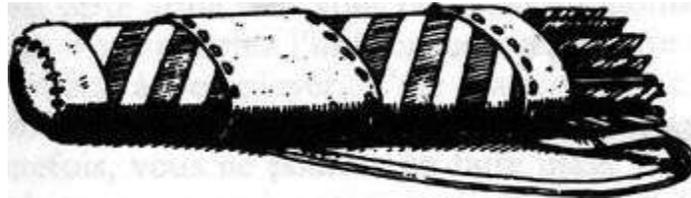
### Équipement

Avant d'entreprendre votre long voyage à travers le Sommerlund, vous vous munissez d'une carte du Magnamund Septentrional (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 17), 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 vous pouvez laisser les autres en sûreté au monastère en prévision d'une prochaine mission. Vous pouvez également choisir dans la liste ci-dessous cinq objets que vous pourrez ajouter à ceux que vous possédez déjà. Cependant, n'oubliez pas que vous ne pouvez en aucun cas emporter plus de deux armes, ni plus de dix objets à l'intérieur de votre sac à dos.

épée (Armes)

arc (Armes)

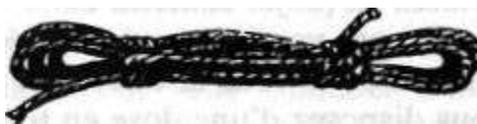
carquois (Objet Spécial) : il contient six flèches que vous devrez rayer de votre Feuille d'Aventure après utilisation.



potion de laumspur (objet contenu dans votre sac à dos) : cette potion vous permet de récupérer 4 points d'endurance si vous la buvez à l'issue d'un combat. Vous disposez d'une dose en tout.



2 rations spéciales (Repas) : chacune de ces Rations Spéciales représente un Repas et occupe la place d'un objet dans votre sac à dos.



corde (objet contenu dans votre sac à dos)



hache (Armes)

glaive (Armes)

poignard (Armes)



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

## **Comment utiliser votre équipement**

### *Armes*

Il vous faut des armes pour affronter vos ennemis. Si vous avez choisi la Grande Discipline de la Science des Armes et une arme appropriée, vous pourrez ajouter 5 points à votre total d'HABILETÉ. Si vous découvrez une arme au cours de votre aventure, vous pourrez 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 votre aventure, vous aurez plusieurs fois l'occasion de vous servir d'un arc. Si vous avez choisi cette arme et si vous possédez au moins une flèche, vous pourrez l'utiliser lorsque le texte vous autorisera à l'employer. L'arc est une arme très utile, car il permet de frapper l'ennemi à distance. Toutefois, vous ne pourrez en faire usage dans les combats au corps à corps, aussi vous est-il fortement conseillé de vous munir également d'une arme de poing comme l'épée ou la masse d'armes. Pour vous servir d'un arc, il vous faut un carquois garni d'au moins un trait et, après chaque tir, vous devrez rayer une flèche de votre *Feuille d'Aventure*. Dès que votre carquois sera vide, votre arc deviendra bien sûr inutilisable, mais vous aurez peut-être l'occasion de le regarnir au cours de votre aventure. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes,

vous pouvez ajouter 3 au chiffre que vous obtenez dans la *Table de Hasard* lorsque vous tirez à l'arc.

*Objets contenus dans votre sac à dos* Au cours de votre quête, vous découvrirez divers objets pouvant se révéler utiles que vous souhaiterez 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 de vous en débarrasser, mais il vous est interdit de le faire lorsque vous êtes engagé dans un combat.

*Objets Spéciaux* Ces Objets ne se rangent pas dans votre sac à dos. Lorsque vous en découvrirez un, on vous indiquera comment le transporter. Le nombre maximum d'Objets Spéciaux que vous pouvez emporter au cours d'une même aventure s'élève à douze.

### ***Nourriture***

Vous transportez dans votre sac à dos la nourriture que vous devrez consommer à intervalles réguliers au cours de votre quête. S'il ne vous reste plus de vivres lorsqu'on vous dira 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 vous alimenter.

*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 venez à découvrir quelque autre potion, ses effets seront 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 maintes fois l'occasion d'affronter un ennemi. Le texte vous indiquera 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 d'en perdre lui-même 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 reporter 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 valoir.

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 Loup Solitaire dispose d'une HABILETÉ de 32 et qu'il soit attaqué par une meute de Loups Maudits dont le total d'HABILETÉ se monte à 30, et qu'il soit pris par surprise et ne dispose d'aucune possibilité de fuite. Si Loup Solitaire dispose de la Grande Discipline du Foudroiement Psychique contre lequel les Loups Maudits ne sont pas immunisés, il 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 façon 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 jusqu'à la case située à l'intervalle de la ligne horizontale correspondant au chiffre que vous avez tiré sur 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 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 Loup Solitaire.)

### *Exemple*

Le *Quotient d'Attaque* entre Loup Solitaire et la meute de Loups Maudits est de + 5. Si le chiffre donné par la *Table de Hasard* est de 2, le résultat du premier Assaut sera alors le suivant : Loup Solitaire perd 3 points d'ENDURANCE (plus 1 point que lui coûte l'usage du 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 de nouvelles indications ne vous soient données, ou que vous ayez la possibilité de fuir, un nouvel Assaut devra être livré.

7. Reprenez les opérations à partir de l'étape numéro 3.

Le combat doit se poursuivre jusqu'à ce que le total d'ENDURANCE de l'ennemi ou de Loup Solitaire ait été réduit à zéro, ce qui signifie la mort du combattant en question. Si Loup Solitaire meurt, l'aventure s'achève. Si c'est son ennemi qui périt, Loup Solitaire peut poursuivre sa quête avec un total d'ENDURANCE réduit d'autant de points qu'il en a perdu au cours du combat.

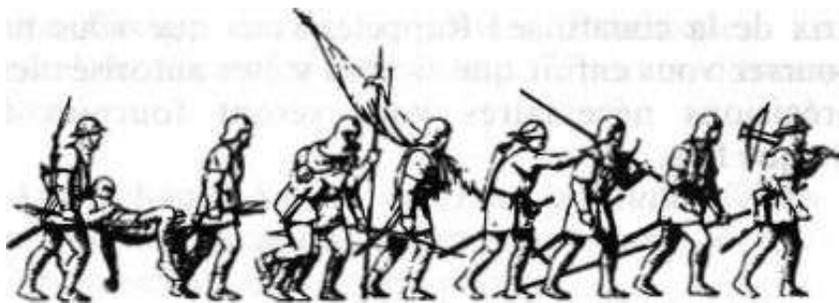
## Possibilités de fuite

Au cours de votre aventure, la possibilité d'échapper à un combat vous sera parfois accordée. Si vous avez déjà engagé un Assaut et si vous décidez de prendre la fuite, menez-le d'abord à son terme en observant les règles habituelles. Il ne sera tenu aucun compte des points d'ENDURANCE perdus par votre adversaire au cours de cet Assaut. Seuls ceux de Loup Solitaire devront être comptabilisés et retranchés de son total d'ENDURANCE, car tel est le prix de la couardise ! Rappelez-vous que vous ne pourrez vous enfuir que si vous y êtes autorisé ; les précisions nécessaires vous seront fournies à chaque fois.

# La Sagesse Magnakaï

Le temps vous est compté, mais la route la plus rapide entre Vadera et le monastère Kaï vous amènera sans doute à traverser des contrées sauvages et dangereuses. Restez constamment sur vos gardes, car le Magnamund grouille d'agents de Naar qui ne reculeront devant rien pour vous empêcher d'atteindre à temps votre but. Vous pourrez trouver sur votre route des objets qui vous seront d'une grande aide dans l'accomplissement de cette mission ou dans les prochaines aventures de 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 au 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 Loup Solitaire pour mener à bien cette quête.

Puissent les lueurs 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 à mesure qu'il progresse sur la voie du Magnakaï. Chaque fois que vous accomplirez avec succès une mission de la série Loup Solitaire Grand Maître Kaï, vous maîtriserez une Grande Discipline supplémentaire et vous vous rapprocherez de l'ultime perfection du Kaï, de l'état de Suprême Grand Maître.

Nombre de Grandes Disciplines maîtrisées par le Grand Maître Kaï                      Titre correspondant

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 Éminent
9	Grand Maître Transcendant
10	Grand Maître Lunaire
11	Grand Maître Solaire
12	Grand Maître Suprême

Grandes Disciplines améliorées pour le Grand Maître Transcendant

A mesure que vous vous élèverez dans la haute hiérarchie Magnakaï, vous verrez s'accroître les pouvoirs que vous confèrent vos Grandes Disciplines Kaï. Si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, voici les améliorations dont vous bénéficiez dans les Grandes Disciplines suivantes :

### *Grande Discipline de la Science Médicale*

Un Grand Maître Transcendant disposant de cette Grande Discipline peut solliciter l'aide sacrée du dieu Kaï si la situation l'exige. Kaï ne peut préserver un Grand Maître Transcendant d'un danger physique, mais il peut lui fournir des signes pouvant l'aider à choisir le meilleur plan d'action. Le Grand Maître Transcendant ne peut demander l'aide du dieu Kaï plus d'une fois par mois. Toutefois, la fréquence de ces audiences divines augmentera avec le rang du Grand Maître.

### *Grande Discipline de l'Invisibilité*

Cette Grande Discipline permet au Grand Maître Transcendant qui la maîtrise de se dissimuler aux yeux des créatures utilisant la vision infrarouge (faculté de percevoir les radiations de chaleur émises par un corps ou un objet) ou le pouvoir de détection des rayons ultraviolets du spectre lumineux.

### *Grande Discipline du Foudroiement Psychique*

Le Grand Maître Transcendant qui utilise cette Grande Discipline peut, en concentrant son pouvoir mental sur des objets faits de matériaux fragiles tels qu'œufs, vitres, bouteilles, cruches, céramiques, etc., les faire exploser avec assez de violence pour cribler d'éclats toute créature se trouvant à proximité.

### *Grande Discipline du Nexus*

La maîtrise de cette grande Discipline autorise le Grand Maître Transcendant à traverser librement les Portes d'Ombre, corridors spatio-temporels qui permettent d'accéder à d'autres

dimensions, à des univers parallèles à celui du Magnamund. Le Grand Maître Transcendant est capable de localiser les Portes d'Ombre et de les traverser sans en être physiquement affecté. Le pouvoir de détection s'accroît avec le rang du Grand Maître.

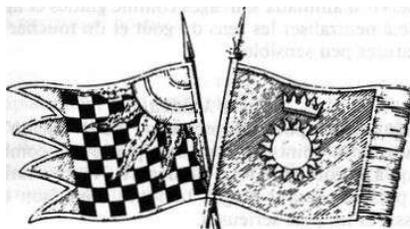
### *Grande Discipline de l'Intuition*

Le Grand Maître Transcendant qui dispose de cette Grande Discipline a le pouvoir de détecter avec précision les pierres précieuses et les métaux précieux tels qu'or, argent ou platine, qu'il s'agisse d'un gisement naturellement enfoui dans le sol ou d'un trésor caché. Le champ d'action de cette faculté est au départ assez limité, mais il s'élargit rapidement à mesure que s'élève le rang du Grand Maître.

### *Grande Discipline de la Magie des Anciens*

Le Grand Maître Transcendant qui maîtrise cette Grande Discipline dispose des sortilèges supplémentaires suivants :

*Glyphe de Pouvoir.* Il suffit à un Grand Maître Transcendant de tracer cet antique glyphe (un symbole magique secret) sur le vantail d'une porte, d'un portail ou même sur le couvercle d'une boîte ou d'un coffre fermés pour les rendre inviolables. Toute créature qui tenterait de forcer une porte ou un objet ainsi protégés libérerait le pouvoir du glyphe et s'exposerait à ses effets mortels. *Paralyse.* Ce sortilège permet au Grand Maître Transcendant qui l'invoque d'immobiliser à distance une (et une seule) créature hostile se trouvant dans un rayon de sept mètres. La durée du sortilège dépend de la taille et de la force de la créature visée et elle augmente, ainsi que son rayon d'action, avec le rang du Grand Maître.



La *Déferlante*, le bateau lencien mis à votre disposition par le roi Sarnac, largue les amarres dans la grisaille d'un froid matin d'hiver. Dès la sortie du port de Vadera, une intense activité s'empare de l'équipage. Dans les hurlements du bosco, les gabiers escaladent haubans et vergues en rivalisant d'acrobaties tandis que, sur le pont, les autres matelots se ruent sur les manœuvres, hissant chaque pouce de toile que le vertigineux grément peut porter et le grand voilier s'élance vers le sud-ouest. La coque vernie et les lignes fuselées de ce magnifique trois-mâts ont attiré bien des regards au moment de l'appareillage mais, dans la foule qui se presse sur le quai, seuls Sarnac et ses proches connaissent la destination et les véritables motifs de votre voyage... Dès que Vadera est hors de vue, le capitaine de la *Déferlante* fait mettre cap plein est, pour filer à travers les Tentarias, le large dédale de détroits et de mers intérieures qui sépare les deux grands continents du Magnamund, droit vers Garthen, capitale de la Talestrie. Soumis à la monotone routine du bord, vous consacrez les longues heures d'inactivité que vous offre la traversée pour préparer la suite de votre voyage avec l'aide de votre compagnon, le seigneur Ardan. Dans l'intimité de votre cabine, il étale une carte représentant le nord du Sommerlund (vous trouverez cette carte au début du volume), et vous relevez ensemble les trajets les plus rapides vers le Sommerlund, tout en évaluant les dangers que vous risquez de rencontrer sur votre route. Chaque soir, avant de vous étendre sur votre étroite couchette, vous priez vos dieux tutélaires de réduire la distance immense qui vous sépare de votre patrie bien-aimée. Car, par-dessus tout, vous souhaitez rejoindre vos jeunes disciples Kaï, dont vous êtes si loin en ces heures sombres... Redoutant l'affreux spectacle qui risque de vous attendre au monastère, vous suppliez avec ferveur Ishir et Kaï de vous aider à rejoindre le Sommerlund à temps. Rendez-vous au [175](#).

## 2

Doutant de la sincérité du gaillard, vous invoquez discrètement le sortilège de *Détection du Mal*, et vous voyez bien vite vos soupçons se confirmer. Ce charmant garçon est un coupe-jarret de la pire espèce et le sinistre bâtiment où il veut vous entraîner n'est autre que le siège de la redoutable Guilde des Voleurs de Varetta ! Sans demander votre reste, vous faites volter votre cheval pour piquer des deux et remonter au grand galop la rue en sens inverse. Arrivé sur la place de la Porte Sud, vous faites halte pour choisir votre chemin. Si vous voulez aller vers le nord en prenant le passage de l'Échelle, rendez-vous au [308](#). Si vous préférez vous diriger vers l'ouest par la rue du Chalumeau, rendez-vous au [194](#).

## 3

Au début de l'après-midi, vous apercevez dans le lointain un grand pont couvert jeté au-dessus d'une rivière grossie par les dernières pluies qui, si votre carte ne ment pas, n'est autre que la Reloni. Devant une petite tente circulaire dressée près de l'entrée du pont, trois soldats eldénoriens fument la pipe, avachis sur des tabourets. Vous envisagez tout d'abord de vous éloigner pour traverser discrètement à la nage, mais la largeur de la rivière et la force du courant, ajoutées à l'allure stupide et peu redoutable des trois troupiers vous font changer d'avis, si bien que vous décidez de tenter de les berner. En vous voyant approcher, un des soldats se lève de son siège pour vous barrer la route et vous demande de vous identifier. Si vous possédez un Sceau d'Argent, rendez-vous au [283](#). Sinon, rendez-vous au [317](#).

## 4

Vous lancez un ordre bref et, dans l'instant, les cordes des arcs des jeunes guerriers Kai vibrent à l'unisson. Une nuée de flèches dont les pointes d'acier effilées ont été forgées dans les feux du monastère fuse avec une précision mortelle sur le vol de Monstres des Laves. Aucun trait ne manque sa cible, mais ils

ricochent sur les carapaces cornées des créatures ailées, et une seule tombe, touchée à l'œil. Vifs comme l'éclair, vos disciples ont déjà encoché une seconde flèche mais, avant qu'ils aient pu tirer, vous hurlez :

« Visez les yeux ! » Une nouvelle volée de traits Kaï fend les airs et, cette fois, plus de la moitié d'entre eux abattent leur cible, décimant la première vague des assaillants. Mais les monstres qui ont survécu à cette salve meurtrière fondent maintenant sur les défenseurs de la tour... Rendez-vous au [58](#).

## 5

Avant que votre tête n'ait complètement disparu sous la surface du fleuve, vous trouvez la force de murmurer la formule du sortilège *d'Énergie*. Aussitôt, vous sentez la fatigue disparaître de vos membres engourdis et une vigueur nouvelle se répand dans votre corps. Rendez-vous au [327](#).

## 6

Au prix d'un terrible effort, vous parvenez à vous arracher à la lave visqueuse et vous plongez tête la première dans le noir tourbillon de la Porte d'Ombre... Rendez-vous au [69](#).

## 7

Le chef de meute est littéralement taillé en pièces par les débris de la statue et une partie des bêtes qui le suivent vont mordre la poussière, blessées à mort. Mais le reste de la bande, indifférent à leur sort, continue de foncer vers le pont. Vous sentez le venin glacial de la peur s'insinuer dans vos veines et vous relancez votre monture fourbue au galop dans l'espoir de les distancer... Rendez-vous au [304](#).

## 8

Vous vous inclinez devant la volonté du roi et vous déclarez que vous gagnerez le monastère par voie de terre avant de détruire la Porte d'Ombre. Vous exhibez alors le Cristal Solaire devant le Conseil et vous expliquez comment vous comptez l'utiliser. La simplicité et l'audace de votre plan soulève une vague de commentaires élogieux, et Ulnar annonce qu'il va mettre à vos ordres un bataillon de la Garde Montée pour vous aider à forcer les lignes ennemies qui encerclent le monastère. Le capitaine Vlad, qui commande ce corps d'élite, connaît très bien les positions des assaillants et il saura vous mener vers leur point le plus faible. Le monarque lève alors le Conseil et, tandis que ses barons rejoignent leur armée campée sous les remparts de la ville, il vous pose une main paternelle sur l'épaule.

- Allez donc dormir un peu, Grand Maître, vous en aurez besoin. Dès l'aube, vous chevaucherez à la tête de la Garde. Rendez-vous au [94](#).

## 9

Rapide comme la foudre, vous pointez la main droite vers Lutha et vous invoquez la formule du sortilège de *Paralysie*. Aussitôt, votre ennemi se fige dans une complète immobilité, incapable d'activer l'Anneau de Pouvoir qui devait sceller votre destin. Mais vous savez aussi combien les effets du charme sont éphémères, et vous vous lancez aussitôt à l'assaut de la paroi glissante du puits pour maîtriser le scélérat avant qu'il n'ait cessé d'agir. Grâce à l'agilité prodigieuse que vous confère votre Grande Maîtrise de l'Exploration, la délicate escalade ne vous prend que quelques secondes. Dans un ultime effort, vous parvenez à vous hisser sur le rebord de la trappe ouverte dans la voûte de l'oubliette, quand le prince Lutha retrouve soudain le contrôle de ses membres et tente de vous rejeter dans le vide d'un coup de pied. Vous l'esquivez en roulant de côté et vous empoignez sa cheville gauche au passage, l'envoyant dinguer contre le mur. Vous vous

relevez d'un bond, pour vous retrouver à nouveau face au prince, armé cette fois de son poignard...

PRINCE LUTHA

HABILETÉ : 54

ENDURANCE : 39

L'Anneau de Pouvoir que porte le prince le rend insensible à toutes les formes d'attaques psychiques, en dehors de la Grande Discipline du Foudroïement Psychique et de la Déflagration Psychique. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [89](#).

## 10

Vous dévalez la pente abrupte au pied de laquelle gît le Cristal Solaire, mais une pierre instable roule soudain sous votre pied et vous perdez l'équilibre...

Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, ajoutez 2. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 1. Si votre total d'ENDURANCE actuel est inférieur ou égal à 11, retranchez 1 du chiffre tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [258](#). Si le résultat est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [134](#).

## 11

Le soir commence à tomber lorsque vous émergez des collines boisées pour voir scintiller les derniers reflets du couchant sur les eaux du Kinam, environ huit kilomètres plus loin. Ce grand fleuve forme la frontière naturelle entre la Talestrie et le Palmyrion. La route descend lentement vers un pont commandé par une barrière d'octroi et continue sur l'autre rive jusqu'à la ville de Scade dont vous pouvez distinguer les faubourgs. A l'entrée du pont, un gabelou grisonnant arrête votre petite troupe et exige un droit de passage de 100 Lunes d'Argent. Le Grand Connétable le foudroie du regard et lui met sous le nez le Sceau Royal. A sa vue, le drôle pâlit et s'empresse d'écartier sa barrière pour vous laisser

passer, figé dans un garde-à-vous impeccable. Quelques minutes plus tard, vous pénétrez dans Scade, importante cité marchande dont la taille et l'opulence ont connu un essor spectaculaire dans les années qui ont suivi la chute des Seigneurs des Ténèbres. Ses bâtisses peintes de couleurs vives et ses rues bien pavées débordent d'une foule bruyante et affairée, où même les mendiants paraissent propres et bien nourris, comparés à ceux qu'on peut voir dans le reste du Magnamund.

Nuthor vous conduit jusqu'à une auberge proche du t'entre de la ville, Le Pot de la Fortune, établissement réputé dont le propriétaire obèse et chauve comme un œuf vous accueille avec jovialité. Pas-noblement éprouvé par votre longue chevauchée et les événements mouvementés de la Crête des Pins, vous savourez à l'avance l'alléchante perspective d'un bon bain chaud et d'un copieux souper. Hélas, le gros homme réalise bientôt que presque toutes NOS chambres sont déjà louées et avoue d'un air navré qu'il ne peut loger plus de cinq d'entre vous. - Ce n'est pas grave, vous rassure Nathor. Je connais bien le chevalier Tranius, le seigneur de ce fief. Nous avons souvent chassé l'ours ensemble dans les collines. Son château est à peine à trois kilomètres de la ville et je gage qu'il sera ravi de nous recevoir. Nous n'avons qu'à laisser cinq hommes à l'auberge, et les autres viendront avec nous chez Tranius.

Estimant l'idée fort judicieuse, vous remontez en selle et vous sortez de la ville avec Nathor et trois cavaliers par une route qui longe le fleuve vers le nord, en direction du château du chevalier Tranius. Rendez-vous au [140](#).

## 12

Rapide et silencieux comme une ombre, vous utilisez au mieux toute l'étendue de vos pouvoirs pour tromper le flair des féroces Chiens de Guerre. Lancés sur de fausses pistes, ils se laissent rapidement distancer tandis que vous disparaissiez dans les profondeurs de la forêt. Rendez-vous au [220](#).

### 13

Vous apposez vos mains sur la poitrine du jeune homme et vous utilisez vos dons de guérison pour refermer sa plaie, sacrifiant ainsi 1 point d'ENDURANCE. Hélas, il est trop tard pour le sauver. Le poison mortel qui court dans ses veines s'est si profondément infiltré dans ses organes vitaux que vos seuls dons innés ne peuvent le neutraliser. Le cœur empli de tristesse, vous regardez le valeureux jeune guerrier glisser dans son dernier sommeil. Rendez-vous au [255](#).

### 14

Alors que le chuintement aigu d'un carreau d'arbalète déchire l'air dans votre dos, vous jetez brutalement votre monture sur la droite. Ce réflexe fulgurant vous sauve la vie: la pointe d'acier du projectile vous érafle le gras de l'épaule gauche et vous enlève 1 point d'ENDURANCE, mais vous parvenez à rester en selle et vous disparaîsez sous les arbres avant que le tireur n'ait pu recharger son arme. Une fois certain d'être en sécurité, vous ramenez votre monture au pas et, sans quitter l'abri du sous-bois, vous décrivez un large arc de cercle afin de contourner le camp ennemi par le sud. Durant votre chevauchée, vous découvrez les objets suivants dans les fontes et la couverture roulée qui sont fixées à la selle de votre monture d'emprunt : 1 Épée - 1 Rouleau de corde - 1 Briquet à silex - 1 Couverture - 1 Arc - 1 Carquois garni de 5 flèches

- 12 Lunes d'Argent (d'une valeur de 3 Pièces d'Or)

- 1 Longue-vue.

Si vous désirez conserver l'un ou plusieurs de ces objets, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Peu avant le coucher du soleil, vous émergez de la forêt et vous rencontrez un carrefour de trois routes dominé par un panneau de bois qui porte les indications suivantes : NORD - CHOD - 400 KM ; OUEST - HOLONA - 80 KM ; SUD - TENZHA - 30 KM. Pressé de quitter au plus vite le territoire hostile d'Eldenor, vous

consultez rapidement votre carte et vous décidez de prendre la route qui mène en Slovie, vers la ville-frontière de Tenzha. Vous chevauchez donc vers le sud. Si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [343](#).

## 15

- A voir ta mine, homme du nord, glousse Dorst, on dirait que tu ignores que la première règle du Taluka, c'est la triche ! Ah ! Ah ! En tout cas, c'est comme ça qu'on y joue par chez nous, pas vrai les gars ?

Quelque peu déconcerté par cette coutume pour le moins originale, vous posez vos cartes et vous rempochez votre argent en prétextant la fatigue du voyage. Dorst et ses hommes vous souhaitent bonne nuit et, tandis qu'ils reprennent leur douteuse partie, vous allez vous assurer que votre cheval ne manque de rien. Vous êtes occupé à récolter quelques touffes d'herbe à son intention quand l'écho d'un cri perçant résonne soudain sur les collines. Un croassement sinistre que vous ne reconnaissez que trop bien : celui d'un Kraan ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [221](#). Sinon, rendez-vous au [99](#).

## 16

Le soleil éclatant tel un joyau dans l'azur du ciel et le froid vivifiant du petit matin achèvent de chasser de vos esprits l'ombre inquiétante des événements de la nuit. Vous descendez le chemin escarpé du monastère en faisant craquer la couche de givre qui couvre la chaussée empierrée sous les sabots des montures et vous rejoignez bientôt la grand-route. Chevauchant face au soleil levant, vous traversez une succession d'étroits défilés avant de pénétrer dans une épaisse forêt de pins et de bouleaux parsemée de rocs moussus. La route se met alors à grimper vers une crête surmontée par un voile de fumée noire. En approchant de son sommet, vous percevez soudain la

proximité d'un danger et vous prévenez Nathor. Tandis qu'il fait arrêter la colonne, vous poussez seul en avant afin d'examiner la situation. Parvenu en haut de la crête, vous apercevez, loin en contrebas, un village édifié autour d'un grand bâtiment de pierre, au milieu d'une large vallée bordée d'abruptes pentes boisées. Accroissant votre pouvoir de vision, vous constatez que c'est un édifice religieux. Sa toiture est en flammes et de nombreux corps inertes jonchent les jardins et les champs cultivés qui l'entourent. Vous faites signe à Nathor de vous rejoindre et vous voyez son visage blêmir lorsqu'il découvre ce triste spectacle. - C'est l'abbaye de la Crête des Pins, dit-il d'une voix assourdie par l'angoisse. Nous devons y aller, ils ont besoin de notre aide ! Il appelle ses hommes à la rescousse et, avant que vous n'ayez pu le mettre en garde, il plonge avec eux au triple galop dans la pente escarpée qui descend vers la vallée. Maudissant son impétuosité, vous piquez des deux pour tenter de les rattraper. Après cinq cents mètres de cavalcade effrénée vous les avez presque rejoints, quand votre pouvoir d'Intuition vous prévient que votre troupe fonce tête baissée dans une embuscade ! Vous hurlez à Nathor de s'arrêter, mais il reste sourd à votre appel désespéré. Dans l'instant qui suit, une grêle de flèches et de javelots jaillit en sifflant des pins qui bordent la route. Un javelot transperce le flanc de votre cheval, le tuant sur le coup... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous tirez 0 ou 1, rendez-vous au [278](#). Si vous lisez un chiffre allant de 2 à 6, rendez-vous au [183](#). Si ce chiffre va de 7 à 9, rendez-vous au [107](#).

## 17

Loin au-dessus de vous, vous entendez se rapprocher une rapide cavalcade. Les gardes du prince semblent s'inquiéter pour leur maître et accourent à •a rescousse, sans se douter qu'il ne reste pas grand-chose à secourir ! Jugeant préférable de vous éclipser avant qu'ils ne découvrent les restes fumants de leur chef vénéré, vous vous servez du Glaive de Sommer pour déloger le panneau circulaire de la paroi de la fosse. Il cède rapidement, laissant apparaître le boyau incliné d'un déversoir qui débouche dans une rivière souterraine. Sans hésiter, vous pénétrez dans l'étroit

orifice et vous vous laissez glisser le long de la rampe fangeuse jusque dans les eaux glacées de la rivière dont le puissant courant vous emporte rapidement. Rendez-vous au [150](#).

## 18

Pour votre salut, l'Amulette protège votre corps de la chaleur inhumaine et de l'atmosphère toxique qui règnent à la surface de ce monde infernal, mais elle ne peut vous être d'aucun secours face aux monstres terrifiants qui, ayant achevé de se regrouper, s'avancent maintenant de leur pesante foulée vers la Porte d'Ombre ! Rendez-vous au [80](#).

## 19

Le soleil est déjà bas sur l'horizon lorsque vous parvenez au bout de la vallée pour déboucher dans une vaste étendue plantée d'arbres et de fourrés giboyeux. Faisant halte près d'un chêne noueux longé par un ruisseau, vous y attachez votre monture et vous installez votre bivouac avant de vous mettre en quête de quelque gibier. Il ne vous faut que quelques minutes pour attraper un lièvre dodu qui, une fois rôti et agrémenté d'herbes aromatiques, vous offre un souper savoureux qui vous redonne 3 points d'ENDURANCE. Aucun incident ne vient troubler votre nuit et, aux premières lueurs de l'aube, vous remontez en selle frais et dispos. Peu avant midi, vous voyez se dessiner devant vous les ruines d'un ancien temple. Devant ces vieilles pierres se dresse une borne dont la flèche, pointée vers l'est, indique que vous n'êtes plus qu'à 60 kilomètres de Vanamor. Cette indication vous reconforte car, avec un peu de chance, vous pourrez être dans les murs de la ville avant la tombée de la nuit... Quelques heures plus tard, vous apercevez au loin sur la route un nuage de poussière venant dans votre direction. Magnifiant votre vision, vous distinguez une douzaine de cavaliers en armes habillés d'uniformes loqueteux vert et noir. Leur aspect ne vous dit rien qui vaille, ces couleurs étant celles que portent généralement les soudards d'Eldenor. Votre instinct Kaï le confirme et vous menez votre monture à l'écart de la route pour vous dissimuler dans un

bosquet voisin. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [81](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [229](#).

## 20

Le son inattendu de cette voix vous ramène brusquement à la réalité. Vous tournez la tête et vous avez la surprise de découvrir devant vous un vieillard vêtu d'une robe brune qui flatte d'une main douce les naseaux de votre cheval. A la seconde même, vous reconnaissez le visage bienveillant de Gwynian le Sage.

- Une fois de plus, le destin nous réunit, Loup Solitaire, dit-il. Venez, nous avons à parler. Sur ce, il saisit les rênes de votre monture et, traversant le parc, se dirige vers un imposant édifice. Ce vaste bâtiment a bien changé depuis votre dernier passage mais, en dépit de sa nouvelle façade de pierre et de marbre, vous ne pouvez vous empêcher de reconnaître l'harmonieux édifice des Maisons du Savoir de Garetta. Passé un seuil majestueux, Gwynian vous fait traverser la cour intérieure le long d'une allée de gravier et s'arrête devant une porte de chêne richement ouvragée d'un panneau qui indique en lettres d'or : Bibliothèque. Vous mettez pied à terre tandis que Gwynian attache la longe de votre cheval à un anneau scellé dans le mur. Puis il pousse la porte et vous introduit dans la fraîcheur d'une immense salle. Longeant d'interminables allées bordées de rayonnages de marbre chargés de milliers de livres et de rouleaux de parchemin, vous traversez à sa suite la somptueuse bibliothèque pour rejoindre une petite porte située à l'autre extrémité. Rendez-vous au [268](#).

## 21

Vous poussez votre monture avec l'énergie du désespoir, mais la double charge qu'elle emporte diminue sa vitesse. Avant que vous ayez pu dépasser le corps de garde et atteindre le pont-levis, une pesante herse de fer s'abat devant vous, barrant votre seule possibilité d'évasion. Presque simultanément, une seconde herse

descend avec fracas derrière vous, vous interdisant de battre en retraite vers la cour du château. Vous êtes pris au piège, piégés comme des rats entre les deux grilles ! Vous êtes prisonniers du « Corridor de la Mort », et vous ne tardez pas à découvrir à vos dépens combien l'endroit est bien nommé. Quelques secondes après votre capture, les murs qui vous entourent se hérissent d'archers qui vous mettent en joue. Un ordre bref retentit et vous tombez avec votre compagnon, le corps percé de dizaines de traits. Votre aventure prend fin dans ce tragique guet-apens.

## 22

Vous revenez vers le capitaine Vlad et vous lui dites de faire reculer ses cavaliers d'une cinquantaine de mètres le long de la route. Dès que l'ordre a été exécuté, vous remontez la rive du torrent et vous découvrez bientôt la source du rayon ultraviolet : un petit polyèdre métallique riveté, dissimulé dans un coude du cours d'eau. Vous mettez pied à terre et, ramassant une grosse pierre dans le lit du torrent, vous la lancez avec précision sur l'étrange objet. A l'instant où la pierre le frappe, il explose avec fracas, vous jetant à la renverse et bombardant les alentours d'une pluie de tranchants éclats de roc. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [310](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [105](#).

## 23

Vous éprouvez soudain de la peine à avaler. Votre respiration devient sifflante et douloureuse, et de féroces démangeaisons vous envahissent le visage et le dos des mains. Horrifié, vous comprenez brusquement pourquoi la ville est déserte : ce sont les premiers symptômes de la peste noire ! Vous prenez vos jambes à votre cou pour fuir le bourg sinistré, mais vous êtes saisi de vertige au bout de quelques foulées et vous vous effondrez sur le sol boueux. Si vous possédez de l'Herbe d'Oede ou de la potion de Matho, rendez-vous au [113](#). Sinon, rendez-vous mi [128](#).

## 24

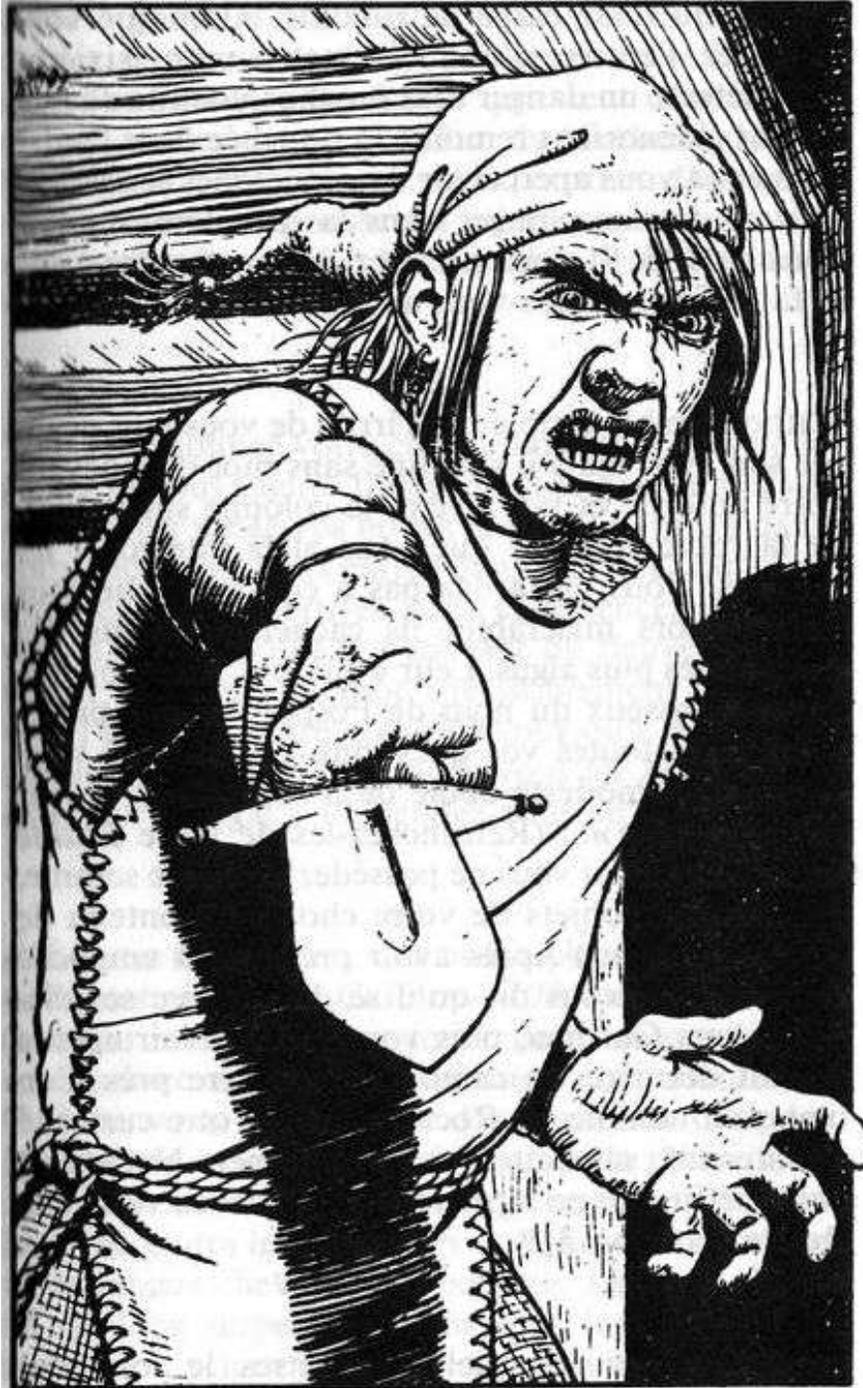
A la vue de la mort de son chef, la horde des dragons se fige dans un silence glacé, paralysée de stupeur. Vous en profitez pour vous ruer vers la Porte d'Ombre et, avant que Naar n'ait pu envoyer ses Monstres des Laves vous barrer la route, vous atteignez le seuil et vous plongez dans son noir tourbillon. Rendez-vous au [69](#).

## 25

Vous reposez vos cartes et rempochez votre argent en prétendant être trop éreinté par votre longue chevauchée pour continuer à jouer. Dorst et ses hommes vous souhaitent bonne nuit et, tandis qu'ils poursuivent la partie, vous allez vérifier que votre cheval ne manque de rien. Vous êtes occupé à récolter quelques brassées d'herbe à son intention, quand l'écho d'un cri perçant résonne soudain sur les collines. Un croassement sinistre que vous ne reconnaissez que trop bien : celui d'un Kraan ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [221](#). Sinon, rendez-vous au [99](#).

## 26

Votre pouvoir Kaï ne tarde pas à vous révéler le pot aux roses : la bourse est dans la botte du batelier, qui n'accuse l'homme au manteau que pour mieux détourner les soupçons. Comme vous vous y attendiez, ce coquin profite bientôt de la confusion créée par l'algarade pour quitter discrètement la table et se diriger d'un air dégagé vers la sortie. Alors qu'il passe à côté de votre chaise, vous faites sauter la bourse de sa botte d'un coup de pied bien ajusté. Elle s'ouvre en retombant et son précieux contenu s'éparpille sur le plancher sous les regards stupéfaits de l'assistance. Dans un silence de mort, l'aigrefin se tourne vers vous avec une lueur de rage dans les yeux et profère un juron haineux. La lame d'un poignard jaillit dans sa main et il se jette sauvagement sur vous !



26 *La lame d'un poignard jaillit  
dans la main de l'aigrefin.*

BATELIER

HABILETÉ : 36

ENDURANCE : 25

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [199](#).

## 27

Vous prenez une brève inspiration et vous plongez sous la surface mais, au même instant, la pointe effilée d'un carreau d'arbalète vous laboure l'épaule, vous arrachant une grimace de douleur en même temps que 2 points d'ENDURANCE. Peu désireux de renouveler l'expérience, vous vous laissez emporter par le courant pendant quelques centaines de mètres avant de refaire prudemment surface. Vous vous retrouvez à la hauteur d'une petite anse encaissée moins visible des premières lignes ennemies qu'en amont. Vous sortez de l'eau, vous remontez la berge en rampant comme une couleuvre dans la boue gluante et vous vous glissez sans bruit dans la tranchée la plus proche. Vous vous retrouvez nez à nez avec une sentinelle héberluée dont vous vous débarrassez d'un coup sec du tranchant de la main, avant d'avancer à pas de loup le long du fossé étayé de rondins. Alors que vous dépassez l'entrée d'une casemate, votre sixième sens détecte un danger tout proche : une file de fantassins eldenoriens remonte la tranchée dans l'autre sens et va vous apercevoir dans quelques secondes ! Si vous voulez plonger dans la casemate, rendez-vous au [185](#). Si vous préférez dégainer votre arme et faire face, rendez-vous au [57](#).

## 28

Nathor semble visiblement irrité de vous voir négliger son avis, mais il s'incline sans mot dire devant votre autorité et fait arrêter la colonne sur le bord de la route pendant que vous allez interroger les pèlerins. Vous ne tardez pas à constater que sous leurs dehors misérables ils cachent un sens des affaires des plus aigus. Leur « guide », un barbu hirsute et crasseux du nom de Pospora, se dit prêt à répondre à toutes vos questions, pourvu que vous versiez une modeste obole de 5 Pièces d'Or à leur « sainte cause »... (Retranchez-les de votre *Feuille d'Aventure* ou,

si vous ne possédez pas cette somme, rayez un des objets de votre choix du contenu de votre sac à dos.) Après avoir prestement empoché votre don, il vous dit qu'il se dirige avec ses disciples vers Garthen, puis vous révèle avoir aperçu la nuit dernière un campement bizarre près d'un lieu qu'il nomme La Roche Rouge. Votre curiosité maintenant satisfaite, vous rejoignez Nathor et votre petite troupe reprend sa chevauchée vers l'est. Rendez-vous au [319](#).

## 29

Vous dérapez sur quelques mètres le long des rochers déchiquetés et vous heurtez du front une arête vive qui vous ouvre une large entaille et vous goûte 3 points D'ENDURANCE. Pour comble de malchance, le mouvement de votre chute attire l'attention d'un Monstre des Laves qui vient décrire des cercles au-dessus de la Côte du Corbeau Mort, Fouillant la pente de ses yeux perçants. Dès qu'il vous aperçoit, il pousse un cri et pique droit sur vous, serres étendues et bec grand ouvert... Rendez-vous au [108](#).

## 30

Vous abandonnez votre cheval dans les ruines de la grange et vous gagnez furtivement la rive du fleuve. Après avoir rangé vos bottes et votre manteau dans votre sac à dos, vous entrez dans les eaux froides et nombreuses de la Storn et vous commencez à nager vers la rive opposée. Le courant du fleuve est très fort et vous êtes bientôt irrésistiblement entraîné vers l'aval. Si votre total d'ENDURANCE actuel est Inférieur ou égal à 10, rendez-vous au [232](#). S'il est supérieur ou égal à 11, rendez-vous au [177](#).

## 31

A la sortie de Quarlen, une borne placée sur le bord de la route indique : *Casiorn - 400 km*. Il vous faudrait au moins quatre jours pour accomplir ce voyage avec un coursier ordinaire, mais monté sur Cyclone vous êtes certain d'atteindre la Cité des Marchands avant minuit. L'éclat de la pleine lune et vos talents

Magnakaï vous permettent de vous jouer de toutes les embûches du terrain au cours de votre longue chevauchée nocturne. La route défile tel un long serpent d'argent sous les infatigables sabots de Cyclone et, peu avant minuit, vous voyez des lumières accueillantes clignoter à l'horizon. Du haut des remparts de la Porte Ouest de Casiorn, les sentinelles qui scrutent la nuit avec leurs lunettes magiques vous ont aperçu et ont allumé des fanaux pour vous guider. Les lourdes portes s'ouvrent toutes grandes à votre approche et vous faites une entrée triomphale dans la ville marchande, acclamé par une foule de citoyens, riches et pauvres mêlés, qui ont déserté leurs lits douillets malgré l'heure tardive pour saluer la venue du Grand Maître Kaï. Entouré de cette haie d'honneur, vous traversez l'opulente cité au galop et ne laissez Cyclone ralentir son allure que lorsque vous voyez se dresser sur le ciel étoilé les bulbes dorés du palais du Grand Échevin. Vous franchissez une majestueuse arche de marbre et d'or et vous faites halte dans la cour d'honneur du palais. Levant les yeux, vous découvrez la silhouette élancée d'un prodigieux vaisseau volant flottant sans bruit au-dessus des appartements du Grand Échevin. Une silhouette qui vous rappelle celle de la *Nef du Ciel* de votre ami le Maître de Guilde Banedon, bien que les lignes de ce nouveau navire soient plus pures et que sa coque et ses structures ne soient pas façonnées dans le bois, mais dans un étincelant métal poli.

- Il n'attend plus que vos ordres, Grand Maître ! s'exclame le Grand Échevin Cordas en descendant l'escalier monumental qui conduit de ses appartements à la cour d'honneur, suivi d'une troupe chamarrée de gardes et de conseillers. Eh bien, qu'en dites-vous ? ajoute en jubilant l'imposant personnage. N'est-il pas magnifique ?

- Par Ishir et Kaï, c'est une véritable œuvre d'art ! avouez-vous en mettant pied à terre. Mais de quel nom l'avez-vous baptisé, noble Cordas ?

-Nous l'avons appelé le *Saute Nuages*, répond-il avec un sourire ravi.

Sur ce, vous flattez une dernière fois l'encolure de Cyclone avant de confier ses rênes au Maître des grandes Écuries, et vous constatez avec émerveillement que le fier étalon ne montre pas le moindre ligne de fatigue en dépit de votre incroyable chevauchée... Moins d'une heure plus tard, vous contemplez Casiorn depuis le pont d'acier du *Saute Nuages* qui vibre doucement sous la montée en puissance de ses propulseurs magiques. Bientôt, les ingénieurs casiornais qui composent son équipage larguent les amarres et, après avoir adressé un grand geste d'adieu à Cordas et sa suite, vous commandez au timonier de mettre cap au nord, droit vers Holmgard. Rendez-vous au [60](#).

### 32

Le corps de l'énorme bête retombe telle une torche ardente au milieu de ses congénères qui s'égaillent en tout sens, pris de panique. Dans un concert de glapissements effarouchés, les chiens maléfiques disparaissent dans la nuit, détalant vers leur tanière du château de Tranius. Rendez-vous au [86](#).

### 33

La main du soldat se referme sur le manche d'une hache accrochée à sa ceinture mais, avant qu'il n'ait pu s'en servir, votre poing s'écrase sur son menton et l'envoie s'écraser à l'intérieur de la cabane. Le fracas de sa chute est suivi d'un bruyant remue-ménage et, quelques secondes plus tard, une dizaine d'Eldenoriens fous de rage jaillissent du baraquement l'arme au poing.

ÉCLAIREURS ELDENORIENS HABILITÉ : **34** ENDURANCE : 38

Si vous sortez vainqueur de ce combat au terme de trois Assauts, ou moins, rendez-vous au [85](#). S'il vous faut quatre Assauts, ou plus, pour venir à bout de vos adversaires, rendez-vous au [160](#).

## 34

Cruellement brûlé des pieds aux genoux, vous roulez sur le sol en étouffant un gémissement de douleur. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous vous relevez en serrant les dents et vous vous hâtez d'éteindre le feu qui menace de dévorer vos bottes et vos braies, grâce à votre maîtrise du Nexus. Vos réflexes fulgurants vous ont certes sauvé la vie, mais ils ne vous ont pas débarrassé du Dragon. Furieuse de voir sa misérable proie survivre à son souffle mortel, la bête frappe rageusement le sol de son énorme patte, soulevant un nuage de cendres et de lave en fusion qui vous dissimule un moment aux regards de la horde. Vous en profitez pour battre en retraite vers la Porte d'Ombre, mais son chef ne tarde pas à s'en apercevoir et se lance à votre poursuite en rugissant... A moins de posséder une Amulette de Platine, un Talisman d'Ishir, ou de maîtriser la Grande Discipline du Nexus, la chaleur infernale et l'atmosphère sulfureuse de cet univers maudit mettent votre corps à si rude épreuve que vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [316](#).

## 35

Vous vous précipitez auprès du brigand et vous arrachez le poignard de sa poitrine, mais son cœur a déjà cessé de battre. Vous vous écartez du cadavre du scélérat pour contempler avec amertume les ravages qu'il a causés à ce paisible village avec ses complices. Privés de leur chef et chassés par Nathor et ses hommes, les derniers pillards ont abandonné leur butin pour fuir plus vite dans les collines où les attendent leurs compères, les auteurs de l'embuscade. La place a été promptement nettoyée et vos compagnons aident maintenant les villageois valides à étouffer les foyers d'incendie que les soudards ont allumés dans nombre de chaumières. Rendez-vous au [126](#).

Vous remontez l'avenue jusqu'au mur nord de la cité, où vous vous arrêtez pour lire une proclamation affichée sur la porte d'un relais de coche. Elle dit que la ville est soumise au couvre-feu et que le guet arrêtera quiconque se trouve dans la rue une heure après la tombée de la nuit. Vous vous apprêtez à partir quand, par le portail ouvert des écuries du relais, vous surprenez l'écho d'une discussion entre le maître de poste et un jeune palefrenier. Le garçon tient la longe d'une vieille jument dont l'antérieur gauche est estropié et son patron lui explique qu'il doit s'en débarrasser.

-Comment qu'tu veux qu'j'garde cette vieille carne, mon gars ? Elle m'rapporte même plus l'prix d'son fourrage, dit le propriétaire des lieux en secouant la tête. Allons, arrête de pleurnicher et conduis-la-moi au boucher ! Vous voyez de grosses larmes rouler sur les joues du garçon. Visiblement, il adore la vieille jument et ne supporte pas de la voir livrée au couteau du boucher. N'écoutez que votre cœur, vous vous approchez du maître de poste et vous lui proposez un marché :

- Écoutez, l'ami. Si j'arrivais à guérir cette bête de la boiterie, accepteriez-vous de me la céder ?

- Ah ça, elle est bien bonne ! Parce que vous vous croyez capable de faire des miracles ? ricane-t-il. Eh bien, étranger, je vous prends au mot : si vous pouvez la guérir, elle est à vous ! D'une voix douce, vous murmurez quelques mots à l'oreille de la jument pour la rassurer, puis vous promenez vos mains sur l'articulation de la jambe malade. Grâce à vos pouvoirs Kaï de guérison et de contrôle animal, vous régénérez ses tendons et ses cartilages usés par les ans et, au bout de quelques minutes, elle piaffe comme une jeune pouliche !

- Par la barbe des nains, j'en crois pas mes yeux ! s'exclame l'homme en contemplant l'animal avec stupéfaction. Finalement,

on dirait qu'vous pouvez vraiment faire des miracles, étranger! Bon, j'ai qu'une parole : elle est à vous, avec la selle et le harnais-

Dès que la jument est harnachée, vous sautez en selle et vous dites adieu au maître de poste et au petit palefrenier qui pleure maintenant des larmes de joie.

- Si jamais vous cherchez du boulot, vous criez le bonhomme tandis que vous vous éloignez, y aura toujours une place pour vous ici ! Rendez-vous au [244](#).

### 37

Vous invoquez le sortilège de la *Main de Feu* et, tendant la main droite, vous la pointez sur le monstre qui pique sur vous. Aussitôt, un flot d'énergie se concentre dans le bout de vos doigts et une boule de feu fuse vers votre assaillant. La bête tente d'esquiver la décharge en virant sur l'aile, mais trop tard. Frappée en plein poitrail elle tombe comme une pierre et s'écrase dans un écoeurant bruit d'os brisés. Rendez-vous au [215](#).

### 38

Sirmaine envoie un de ses hommes quérir pour vous un cheval frais aux écuries de l'hôtel de ville, puis il vous escorte jusqu'à la porte nord de la cité. - Bon voyage et bonne chance, Grand Maître, vous souhaite-t-il en vous quittant. J'espère que nous nous reverrons... mais en des heures moins sombres.

Après lui avoir rendu ses adieux, vous partez au petit galop vers le nord, profitant de l'obscurité pour franchir les quelque treize kilomètres de collines qui vous séparent de la frontière d'Eldenor. Usant au mieux du terrain accidenté et de vos facultés naturelles de camouflage, vous parvenez à déjouer la vigilance des guetteurs eldenoriens pour vous faufiler en territoire ennemi. Après avoir franchi les lignes adverses, vous ne rencontrez d'autre difficulté que les pentes des collines et vous parcourez bon nombre de kilomètres au long de la nuit. Mais, peu avant l'aube, vous dévalez une ultime pente pour vous retrouver devant

une plate étendue de marais et de roseaux. Vous tentez de contourner le marécage en décrivant une grande boucle vers l'est, mais vous trouvez bientôt votre route barrée par une ravine escarpée. Aucune de ces deux voies ne semble franchissable à cheval et, n'ayant pas envie de vous débarrasser du vôtre, vous décidez de rebrousser chemin. Vous n'avez pas parcouru plus de cinq cents mètres dans l'autre sens quand vos sens Kaï détectent un danger. Vous scrutez l'horizon et vous apercevez au loin une bonne centaine de cavaliers eldenoriens arrivant dans votre direction. Plutôt que d'aller vous jeter dans leurs bras, vous vous résignez à abandonner votre monture et vous battez en retraite vers le ravin. Si vous voulez tenter de franchir cet obstacle, rendez-vous au [186](#).

Si vous préférez vous aventurer dans le marais, rendez-vous au [217](#).

### 39

En une fraction de seconde, vous parvenez à ériger un bouclier psychique capable de résister à l'assaut de Roark. Mais l'effroyable apparition poursuit sa charge démente et vous dépasse en trombe, entraînant dans son sillage un tourbillon de pierres, de verre brisé et de débris divers arrachés aux ruines de la ville qui vous frappe de plein fouet et vous jette à terre.

SPECTRE DE ROARK      HABILITÉ : 48      ENDURANCE : 30

Livrez ce combat de la façon habituelle. Tout en affrontant le fantôme de Roark à l'aide de vos facultés psychiques, vous devez vous protéger de l'agression physique de la tornade de débris, laquelle ne se dissipera que si vous parvenez à défaire le Spectre. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [146](#).

### 40

Vous quittez le monastère à la faveur de l'obscurité et vous prenez la direction du nord-ouest en vous enfonçant dans les contreforts des monts Durncrag. Vous retrouvez bientôt le

sentier qui monte vers la côte du Corbeau Mort et vous le suivez pendant deux petits kilomètres avant de franchir le gué d'un torrent. Ses rives tourbeuses exhalent d'épaisses volutes de vapeur, recouvrant d'un film humide les rochers alentour. Passé le torrent brumeux, vous continuez d'avancer sur le chemin jusqu'au pied d'un piton granitique que l'on surnomme La Serre de l'Aigle. A ce moment, vous commencez à percevoir le sourd bourdonnement trahissant la proximité d'une Porte d'Ombre et vous sentez votre pouls s'accélérer. Vos tympans vibrent de plus en plus fort à mesure que vous approchez de la côte du Corbeau Mort et, parvenu à quelques centaines de mètres du pied de sa pente, vous apercevez enfin le sinistre corridor astral. Son ouverture a l'aspect d'une caverne circulaire que quelque sortilège maintiendrait suspendue à flanc de montagne. Son pourtour est strié d'arcs électriques et l'air vibre devant sa spirale noire comme dans un mirage désertique. Plongeant la main dans votre poche, vous en retirez le Cristal Solaire et vous le serrez avec précaution dans votre paume pour être prêt à l'utiliser au moment voulu. Soudain, les éclairs crépitants qui encerclent la Porte d'Ombre redoublent d'intensité, projetant des gerbes d'étincelles dans le ciel nocturne, et vous vous plaquez sur le sol en voyant trois Monstres des Laves jaillir de sa bouche ténébreuse. Sans vous apercevoir, ils s'élèvent dans les airs et disparaissent à l'horizon, fonçant à tire-d'aile vers le front où leurs congénères tiennent en échec les armées du Roi Ulnar. Jugeant que vous êtes encore trop loin de votre cible pour l'atteindre à coup sûr, vous continuez de grimper vers la Porte d'Ombre... Si vous maîtrisez les Grandes Disciplines de l'Exploration et de l'Intuition, rendez-vous au [291](#). Sinon, rendez-vous au [127](#).

## 41

Sans perdre une seconde, vous soulevez Nathor et vous le hissez en travers de l'encolure d'un cheval providentiellement harnaché. Puis vous sautez en selle et, piquant des deux, vous franchissez au galop les portes des écuries en bousculant un trio de faux gardes qui tentent de vous arrêter. Vous déboulez dans la

cour du château tandis qu'un concert de cris et de malédictions éclate dans le donjon, et vous foncez droit sur le portail pour voir avec horreur la herse commencer à s'abaisser ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et avez atteint le rang de Grand Maître Mentor ou un rang supérieur, ajoutez 2 au chiffre tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez également 2 à ce chiffre. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [21](#). S'il est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [230](#).

## 42

Le village a l'aspect morne et décrépi d'un endroit qui a connu des jours meilleurs. Les façades de ses maisons cachent leurs poutres vermoulues sous des couleurs criardes et la mine sombre et revêche de ses habitants sont peu engageantes. Vous êtes près de renoncer à faire halte à l'auberge locale, quand un long roulement de tonnerre vous persuade finalement de suivre votre idée première. Aussi n'êtes-vous pas peu surpris de découvrir en la personne du tenancier du Chat qui Pêche un homme accueillant et chaleureux. Pour la bagatelle de 3 Pièces d'Or (n'omettez pas de les retrancher de votre *Feuille d'Aventure*), le brave homme d'aubergiste et sa fille vous prodiguent un excellent souper et une chambre bien chauffée au-dessus des cuisines. Avant de vous laisser vous retirer pour la nuit, ils vous invitent à goûter leur bière, aux frais de la maison bien entendu. La bière est légère, mais parfumée et, tandis que vous la sirotez devant le foyer ronflant, vos hôtes vous racontent de plaisantes anecdotes sur les voyageurs pittoresques qu'ils voient défiler dans l'auberge. Si vous voulez leur demander si aucun écho du Sommerlund leur est parvenu, rendez-vous au [231](#). Sinon, rendez-vous au [56](#).

## 43

Au-delà du marécage, le sol s'élève en une longue pente douce jusqu'à un vaste plateau aride parsemé de touffes de broussailles et de pins rabougris. Le soir venant à tomber, vous établissez votre bivouac sous les branches tordues d'un arbre mort. Si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas avant de vous coucher, ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [313](#).

## 44

Après vous avoir ainsi accueilli, le roi Ulnar convoque impromptu les barons du Sommerlund en assemblée extraordinaire et vous conduit lui-même jusqu'à la salle du Conseil. Dès que le Conseil est au complet, le seigneur Caldar d'Anskaven se livre, essentiellement à votre intention, à un exposé concis mais détaillé de la situation, soulignant l'extrême gravité de la menace qui pèse sur le royaume, et plus encore sur le Nouvel Ordre du Kai. Gwynian le Sage vous avait déjà informé de la plupart de ces faits à Varetta, mais vous apprenez à présent que les armées du Sommerlund ont subi de lourdes pertes en tentant de briser l'encerclement du monastère Kai et qu'elles sont à présent trop affaiblies pour tenter un nouvel assaut.

- Où est le Maître de Guilde Banedon ? interrogez-vous lorsque le roi vous invite à prendre la parole.

- Il se trouve au monastère, répond le baron Medar de Tyso. Il est allé à son secours dès les premiers jours du siège, en compagnie du Seigneur Rimoah du Dessi et des dix plus grands magiciens de la Guilde de Toran. Ils sont partis à bord du vaisseau volant du Maître de Guilde et... A cet instant, le baron hésite et tourne vers le roi un regard interrogateur. Laisant échapper un soupir presque imperceptible, Ulnar poursuit lui-même. -Grand Maître, vous annonce-t-il d'une voix sourde, la *Nef du Ciel* s'est abattue au-dessus du Monastère. Des éclaireurs l'ont vue s'écraser en flammes, et leurs rapports nous font craindre...

Les paroles du roi vous laissent pétrifié d'horreur : Banedon et Rimoah, vos amis les plus chers, seraient morts ! Et si l'horrible nouvelle était avérée, avec la perte simultanée de la fine fleur des magiciens du Sommerlund, le coup serait doublement sévère et hypothéquerait gravement vos chances de victoire... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [252](#). Sinon, allez au [124](#).

## 45

Malgré leur nombre, les fauves qui vous assaillent tombent l'un après l'autre sous vos coups fulgurants et le dernier d'entre eux finit par aller mordre la poussière, mêlant son sang putride à celui de ses congénères. Rengainant votre arme, vous talonnez furieusement votre cheval pour rejoindre Scade au plus vite. Vous retrouvez les cinq derniers soldats de votre escorte dans la salle du Pot de la Fortune et vous leur expliquez rapidement ce qui vient d'arriver. Votre récit les laisse abasourdis, ainsi que l'aubergiste qui, ayant tout entendu, s'inquiète du sort du véritable chevalier Tranius. - Ça fait presque une semaine que j'l'ai pas vu en ville, et c'est sûr qu'ça m'a paru un tantinet bizarre, ajoute-t-il en tripotant nerveusement ses multiples mentons. Mais jamais on aurait pu s'douter qu'y s'passait des choses pareilles au château ! Bon sang, tout ça m'flanque la chair de poule, vous pouvez m'croire.

Rendez-vous au [246](#).

## 46

Vous bondissez en prononçant la formule du sortilège de *Lévitiation*. Son effet est presque instantané et, emporté par votre élan, vous montez comme une flèche dans les airs, esquivant le jet de feu mortel. Furieux d'avoir manqué sa proie, le grand Dragon frappe rageusement le sol de son énorme patte, soulevant un geyser de cendres et de lave en fusion. Vous gardez votre sang-froid et vous annulez le sortilège de *Lévitiation* pour regagner le sol chaotique et battre en retraite vers la Porte

d'Ombre. Vous courez avec une énergie désespérée, mais il vous suffit de jeter un bref coup d'œil par-dessus votre épaule pour apercevoir la gueule béante du monstre lancé à votre poursuite et qui se rapproche à toute vitesse. Prêt à défendre chèrement votre peau, vous dégainez votre arme sans ralentir votre course. A moins de posséder une Amulette de Platine, un Talisman d'Ishir, ou de maîtriser la Grande Discipline du Nexus, la chaleur infernale et l'atmosphère sulfureuse de cet univers maudit mettent votre corps à rude épreuve et vous coûtent 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [316](#).

## 47

Votre esprit envoie un silencieux message d'apaisement aux molosses surexcités. Quelques secondes plus tard, votre ordre psychique achève de surmonter le double obstacle de leur instinct sauvage et de leur dressage féroce, et ils cessent d'aboyer. Vous entendez leurs maîtres les maudire à mi-voix, redoutant que tout ce bruit n'ait permis à l'ennemi de repérer leur position. Tout occupés à gronder leurs chiens, les archers eldenoriens ne vous voient pas vous glisser entre leurs lignes et disparaître dans le sous-bois. Rendez-vous au [220](#).

## 48

Doté d'une carrure impressionnante, le connétable est un homme de fière et noble allure. Il vous rejoint au pied de la passerelle du navire, ôte le gantelet de cuir blanc de sa main droite et vous salue avec solennité.

-Bienvenue à Garthen, monseigneur, vous dit-il d'une voix de baryton. Je suis Nathor, le Grand Connétable de Talestrie, pour vous servir. Si votre seigneurie le désire, je serais très honoré de l'escorter ainsi que le seigneur Ardan jusqu'à la citadelle royale où Sa Majesté la reine Évaine vous attend. Rendez-vous au [238](#).

## 49

Malgré leur inexpérience, les jeunes défenseurs de la tour se battent comme des lions. Tout le monastère résonne du fracas des armes et des cris des combattants, mais les assaillants ailés qui parviennent à atteindre les remparts sont repoussés ou impitoyablement abattus et leur ardeur fléchit de minute en minute. Renonçant les uns après les autres, les derniers rescapés ennemis finissent par regrouper leur formation décimée pour fuir vers les monts Durncrag tandis qu'une clameur victorieuse monte des remparts. Quittant la tour, vous faites le tour des fortifications afin de dispenser vos soins aux blessés et de saluer le courage des plus valeureux de vos disciples. Alors que vous regagnez la Grande Salle, vous voyez Banedon arriver à votre rencontre.

-Je crois que l'heure est venue de te mettre en route, Loup Solitaire, dit-il. L'ennemi a subi de lourdes pertes ce soir et il ne reviendra sûrement pas à l'attaque avant l'aube.

-Oui, mon ami, répondez-vous en caressant machinalement le Cristal Solaire à travers le tissu de votre tunique. Tu as raison, c'est le moment ou jamais. Je pars dès maintenant pour la côte du Corbeau Mort. Rendez-vous au [40](#).

## 50

D'un geste foudroyant, vous dégainez votre arme et vous fauchez le garde le plus proche. Les autres soudards se figent sur place, éberlués, fixant tour à tour le corps sanglant de leur camarade et votre visage impavide. Mais les beuglements furieux de leur sergent ont tôt fait de les ramener à la réalité. Visiblement plus effrayés par ses menaces que par vos talents guerriers, ils repartent à l'attaque.

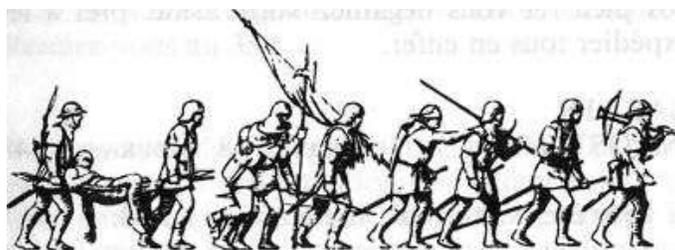
GARDES DE DUADON      HABILITÉ : 42      ENDURANCE : 42

Vous pouvez rompre le combat après quatre Assauts en vous rendant au [335](#). Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [290](#).

Vous vous engouffrez sous la voûte des arbres et jetez un coup d'œil derrière vous pour vous assurer qu'aucun monstre ailé ne vous a repéré. N'apercevant plus aucun ennemi dans le ciel vespéral, vous vous enfoncez sans crainte dans des sous-bois familiers où vous savez pouvoir vous déplacer à l'insu de tous. Vous atteignez bientôt la clairière et vous courez droit au rocher qui porte l'empreinte d'une main humaine. Vous insérez la main droite dans le relief en creux, qui l'épouse à la perfection, et vous appuyez légèrement. Une dalle de pierre couverte d'herbe et d'humus émerge du sol en basculant sur des gonds silencieux et révèle un escalier souterrain plongeant vers un tunnel aux parois de brique. Vous descendez l'escalier et, après avoir refermé la dalle secrète en effleurant une mince saillie rocheuse, vous vous enfoncez dans le tunnel. Quinze cents mètres plus loin, vous arrivez devant une porte qui, à votre approche, s'ouvre d'elle-même sur la Crypte du Soleil, votre sanctuaire personnel. La chambre baigne dans une chaude lueur dorée, irradiée par les sept Pierres de Nyxator. Vous vous accordez un instant de repos, offrant votre corps fourbu aux rayons bénéfiques des Pierres de la Sagesse. Quelques secondes plus tard, toute la fatigue de votre long voyage de retour s'évanouit et vous sentez avec délice une nouvelle jeunesse se répandre dans vos membres et votre esprit. Récupérez tous les points d'ENDURANCE que vous avez pu perdre depuis le début de votre aventure. Ainsi revivifié, vous ouvrez l'autre porte de la crypte et vous trouvez un jeune Maître Kaï montant la garde au pied de l'escalier de la Tour du Soleil. C'est Renard Malicieux, l'un de vos disciples les plus doués.

- Gran... Grand Maître ! bégaie-t-il en vous dévisageant d'un air effaré. Loués soient les dieux, vous êtes revenu ! Nos prières ont été entendues !

- Oui, Renard Malicieux, c'est bien moi, répliquez-vous en souriant, tandis que des larmes de joie embuent ses yeux gris. Je suis revenu pour écraser l'ennemi et chasser son ombre maléfique de notre terre. Rendez-vous au [180](#).



## 52

Mu par votre instinct de conservation, vous invoquez le sortilège de la *Chute Douce* et aussitôt, une main invisible semble ralentir votre chute. Mais le Grand Connétable, lui, continue de tomber comme une pierre et vous dépasse tel un bolide en hurlant de terreur. Vous avez le réflexe d'empoigner le pan de son manteau pour freiner sa chute mais, alors que vous n'êtes plus qu'à dix mètres du sol, l'étoffe de son vêtement se déchire et le malheureux va s'écraser sur les pavés luisants de la cour. Vous vous posez en douceur à son côté pour le trouver en vie, mais le visage en sang et la cheville gauche vilainement fracturée. Dominant sa souffrance, Nathor parvient à grimacer un faible sourire qui vous révèle une rangée de dents fracassées. Stoïque, il n'émet pas une plainte lorsque vous remettez en place son articulation brisée. Puis vous imposez les mains sur sa cheville et vous mettez en œuvre votre pouvoir de guérison, sans vous soucier des 4 points d'ENDURANCE que vous coûte cet exercice. Peu à peu, vous sentez les os et les tissus endommagés se ressouder sous l'effet des ondes régénératrices que vous leur insufflez. Mais avant d'avoir pu achever l'opération, vous voyez une escouade de prétendus gardes jaillir en vociférant du corps de garde, l'épée au poing. Vif comme un chat, vous bondissez sur vos pieds et vous dégainez votre arme, prêt à les expédier tous en enfer.

GARDES IMPOSTEURS HABILITÉ : 48

ENDURANCE : 48

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [93](#).

## 53

Votre cerveau enregistre une aveuglante explosion nimbée de reflets écarlates. Et c'est bien le dernier service qu'il peut vous rendre, car la pointe d'acier d'une flèche vient de le traverser... Miséricordieuse, la mort vous soustrait dans l'instant à la souffrance et vous entraîne dans les eaux noires de la Reloni, mettant un tragique point final à votre aventure.

## 54

Vous invoquez le sortilège de *Chute Douce* et vous sautez dans le vide en visant la portion de pente où le Cristal Solaire gît entre les rochers. Le charme vous permet de contrôler parfaitement votre descente et vous atterrissez sans heurt à portée de main de la gemme magique. Empli d'un sentiment d'urgence, vous saisissez le cristal et vous vous tournez vers la Porte d'Ombre pour vous préparer à le lancer. A cet instant, le halo d'énergie qui entoure la spirale ténébreuse s'anime d'un crépitement furieux et une affreuse image prémonitoire se dessine dans votre esprit. Dans l'Univers des Ténèbres, les monstrueuses créatures de Naar viennent de franchir la Porte d'Ombre. Une invincible horde de Dragons est sur le point de déferler sur le Magnamund ! Alors que les premiers rayons du soleil illuminent les crêtes environnantes, votre main décrit un arc de cercle parfait et projette le Cristal Solaire droit dans la bouche obscure de la Porte d'Ombre... Rendez-vous au [350](#).

## 55

Vous essayez de provoquer l'orgueil du malandrin pour détourner son attention de l'enfant en le traitant, dans sa propre langue, de fieffé couard et de chacal puant. Malheureusement vos insultes produisent l'effet inverse : de plus en plus paniqué, le soudard ivre approche d'une main tremblante son poignard de la gorge du nourrisson, ne vous laissant d'autre choix que de vous ruer sur lui pour tenter d'empêcher ce meurtre abject. Rendez-vous au [311](#).

## 56

Vous passez une nuit excellente et vous sautez du lit dès le chant du coq. Après avoir englouti un copieux petit déjeuner obligeamment servi par la fille de l'aubergiste, vous gagnez l'écurie où vous trouvez votre cheval déjà étrillé et sellé grâce aux bons soins de son père. Vous remerciez avec chaleur vos excellents hôtes et, échangeant avec eux de grands gestes d'adieu, vous reprenez la route vers le nord et Varetta. Aux alentours de midi, vous parvenez en vue de cette antique cité. Érigée sur un vaste plateau au centre d'une plaine herbeuse, ses longues murailles rouge sang et ses hautes tours en spirale offrent un spectacle impressionnant. Et en approchant de la porte sud de la ville, vous ne pouvez vous empêcher d'admirer les bas-reliefs qui ornent la pierre écarlate de l'enceinte. Ils représentent de gigantesques dragons, de grands vers ailés volant, entrelacés, tout le long des tours et des bastions de la cité millénaire... Les gardes postés à l'entrée sud vous laissent passer d'un œil indifférent et vous franchissez son arche monumentale, débouchant sur une grande place pavée. Si vous êtes déjà passé par Varetta au cours d'une précédente aventure, rendez-vous au [284](#). Sinon, rendez-vous au [62](#).

## 57

Le premier Eldenorien qui se retrouve nez à nez avec vous ouvre une bouche stupéfaite mais, avant qu'il n'ait pu émettre un son, vous lui assenez un coup fulgurant qui l'envoie rouler au fond de la tranchée en culbutant dans sa chute les deux soldats suivants. Les autres font jaillir leurs épées dans un ensemble parfait et bondissent en hurlant pardessus les corps de leurs camarades pour vous tailler en pièces.

FANTASSINS

ELDENORIENS

HABILETÉ : 39

ENDURANCE : 42

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [324](#).

## 58

Un des monstres pique sur vous et tente de vous jeter au bas de la tour en vous fauchant avec sa puissante queue cornée. Vous esquivez son attaque d'un bond et vous ripostez d'une furieuse botte à l'instant où vos pieds regagnent le sol.

MONSTRE DES LAVES      HABILITÉ : 49      ENDURANCE : 45

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [49](#).

## 59

Vous aidez l'escorte de la baronne à installer le campement au bord du ruisseau pendant que Dorst, affirmant être un cuisinier hors pair, s'empare d'autorité des truites pour les préparer. A votre grand étonnement, vous constatez un peu plus tard que le bougre ne se vantait pas, car le plat se révèle exquis et vous redonne 3 points d'ENDURANCE. Au cours du dîner, vous demandez à la baronne si elle a des nouvelles récentes des régions de l'est. Elle vous répond que la guerre fait rage entre les principautés des pays de la Storn, quoique la chose soit si courante qu'elle n'a rien d'une véritable nouvelle, ajoute-t-elle avec une moue ironique. Quant au lointain Sommerlund, aucun écho ne lui en est parvenu. Le repas achevé, elle prend aimablement congé et se retire dans sa voiture. Dorst poste deux gardes autour de la berline, puis il vous invite à jouer aux cartes avec lui et les cinq autres gardes. Si vous acceptez son offre, rendez-vous au [152](#). Sinon, rendez-vous au [330](#).

## 60

Rongé par le doute et l'inquiétude de ce qui vous attend à Holmgard, vous passez l'essentiel de votre voyage aérien sur le pont arrière, regardant le paysage éclairé par la Lune défiler rapidement quinze cents mètres plus bas en ruminant vos pensées. Vous survolez la jungle touffue des marais de Maaken, puis la bordure aride des Terres Sauvages, et vous sentez votre pouls s'accélérer en apercevant au loin le grand V formé par la

passé de Moytura, le verrou montagneux qui sépare les Terres Sauvages du Sommerlund. Mais c'est une émotion infiniment plus grande qui vous étreint lorsque vous voyez apparaître à l'horizon les lumières d'Holmgard, la capitale de votre terre natale. Guidé par les fanaux allumés au sommet de la citadelle royale, le timonier fait descendre en douceur le *Saute Nuages* sur la cité. Arrivant face au vent, le navire se positionne à la verticale de la citadelle et l'équipage lance des amarres aux gardes postés sur le toit pour l'immobiliser. Dès la manœuvre achevée, vous quittez le bord en descendant par une échelle de corde sur la terrasse de la citadelle, où vous êtes accueilli par la fine fleur de la noblesse du Sommerlund, menée par le roi Ulnar en personne.

- Bienvenue parmi les vôtres, Grand Maître, déclare le monarque d'une voix brisée par l'émotion, avant de vous serrer dans ses bras tel un père retrouvant un fils perdu. Qu'Ishir et Kaï soient loués, vous êtes sain et sauf, Loup Solitaire ! Prions-les maintenant de nous aider à bouter les ténèbres de Naar hors de nos terres.

Rendez-vous au [44](#).

## 61

- Au nom des dieux ! sursaute Nathor en aspergeant sa tunique de liqueur. Qu'est-ce que c'était ?

- Un Kraan, soufflez-vous d'une voix lugubre, toujours capable de reconnaître l'affreux cri de cette sinistre créature.

L'estomac noué par l'angoisse, vous vous précipitez à la fenêtre pour voir se découper sur la Lune la silhouette de gigantesque chauve-souris du monstrueux reptile ailé, chevauchée par un cavalier de taille humaine.

- Mieux vaudrait vous éloigner de la fenêtre, messire, s'inquiète Nathor. Cette chose pourrait détecter votre présence.

Vous suivez ce sage conseil et vous vous retirez au fond de la pièce avant de protéger vos pensées d'un solide bouclier psychique, de crainte que le cavalier volant n'utilise quelque pouvoir mental pour vous localiser.

- Ce n'est pas la première fois, vous révèle le père Rasbarin. Cette bête nous hante de son cri depuis une dizaine de nuits. Dès que tombe l'obscurité, elle revient rôder au-dessus des collines, comme si elle cherchait quelque chose ou quelqu'un. Et parfois elle n'est pas seule...

Le vieux moine vous suggère alors de vous installer dans le profond cellier du monastère, où l'ennemi sera certainement incapable de déceler votre présence. Vous acceptez son offre avec gratitude. Rendez-vous au [154](#).

## 62

Vous faites halte pour regarder les étals des nombreuses échoppes qui entourent cette place animée, avant de remarquer une borne de pierre érigée en son milieu. Elle porte l'indication des trois voies qui partent de la place : *Passage de l'Échelle* (au nord) - *Cours de l'Éperon* (à l'est) - *Rue du Chalumeau* (à l'ouest). Si vous voulez emprunter le passage de l'Échelle, rendez-vous au [112](#). Si vous préférez prendre le cours de l'Éperon, rendez-vous au [338](#). Si la rue du Chalumeau vous inspire plus, rendez-vous au [90](#).

## 63

Sans attendre que les brigands vous tombent dessus, vous éperonnez votre monture et vous chargez. Surpris de votre réaction, les deux cavaliers qui devancent le gros de la bande marquent un temps d'hésitation avant de frapper. Pas vous. Dressé sur vos étriers, vous jetez votre cheval entre ceux de vos ennemis et faites tournoyer votre arme d'un geste fulgurant. Les têtes des deux pillards vont rebondir dans les fourrés, tandis que leurs corps sanglants restent un moment en selle avant de vider les étriers. Frappé de stupeur, le chef des pillards arrête ses

hommes. Ils se déploient en ligne devant vous dans un concert d'injures et d'imprécations puis, sur un cri vengeur de leur maître, ils reviennent à la charge, avides de vous faire payer la mort de leurs compères. Le chef de bande arrive le premier sur vous et la lame de son épée frôle votre visage en sifflant. Sans lui laisser une seconde chance, vous pivotez sur votre selle et vous frappez comme la foudre. Son heaume et son crâne éclatent comme un fruit mûr sous l'impact de votre arme et il va s'écraser au pied de ses compagnons. Ces tueurs sans foi ni loi ne marquent qu'un bref temps d'arrêt avant de repartir en avant en piétinant le corps de leur chef sous les fers de leur monture.

BRIGANDS ELDENORIENS HABILITÉ : 46      ENDURANCE : 41

Vous pouvez rompre le combat après quatre Assauts en vous rendant au [182](#). Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [109](#).

## 64

Vous découvrez avec horreur un paysage de cauchemar, une terre de feu embrasée d'un horizon à l'autre ! Dans une insoutenable atmosphère de soufre saturée de chaleur, un réseau de coulées de lave sillonne une plaine de cendres noires ponctuée de bouillonnantes mares incandescentes qui illuminent les cieux d'immenses gerbes de flammes... Le Monstre des Laves vous laisse tomber sur le sol cendreuse, reprend de l'altitude et disparaît derrière les lourds nuages noirs qui roulent dans le ciel écarlate. En vous relevant, vous voyez dans le lointain une horde d'énormes Dragons crachant des jets de feu s'avancer pesamment sur la plaine infernale. Le spectacle de ces monstres en marche vous emplit d'angoisse, qui se change en terreur lorsque vos sens Kaï vous dévoilent leur but. Vous vous trouvez dans l'Univers des Ténèbres de Naar, le Dieu Sombre, et cette invincible cohorte de Dragons se dirige vers l'entrée de la Porte d'Ombre, dont le disque noir s'ouvre à quelques centaines de mètres derrière vous ! Ces êtres terrifiants sont les dernières créations de Naar, et vos facultés exceptionnelles ne peuvent que confirmer ce que vous devinez déjà : si, par malheur, ils

pénètrent dans votre monde, les heures du Sommerlund et du Kai sont comptées ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [321](#). Si vous possédez une Amulette' de Platine, rendez-vous au [208](#). Si vous détenez un Talisman d'Ishir, rendez-vous au [18](#). Dans tous les autres cas, rendez-vous au [131](#).

## 65

Vous parvenez à vous libérer de l'entrelacs de bois brisé dans un effort surhumain, un effort si intense qu'il consomme les dernières parcelles d'oxygène contenu dans vos poumons ! Au bord de l'inconscience, vous êtes contraint de remonter à la surface. Mais, à peine votre tête a-t-elle émergé de l'eau que les archers dissimulés dans les arbres la prennent pour cible et vous envoient une volée de flèches... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [53](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [298](#).

## 66

En utilisant toute la puissance de vos facultés Magnakaï, vous parvenez à alléger suffisamment votre corps pour l'empêcher de couler dans cet infect borbier. Une fois votre position stabilisée, vous utilisez vos bras et vos armes comme des pagaies pour gagner le bord du marécage. Vous sentez enfin le contact d'un sol ferme sous vos pieds et vous vous hissez avec soulagement hors de la fange nauséabonde. Vous restez un moment à la lisière du marais pour vous remettre de vos efforts, puis vous reprenez la marche vers le nord. Rendez-vous au [43](#).

## 67

D'un geste de la main, vous faites arrêter la colonne. Le capitaine Vlad se penche sur sa selle et murmure :

- Voilà les créatures qui assiègent votre monastère. Grand Maître, et c'est ici qu'elles sont le moins nombreuses.

- Je connais bien cet endroit, chuchotez-vous. Le monastère est derrière la prochaine crête boisée. Mais nous devons faire vite si nous voulons réussir à forcer le passage : ces horreurs peuvent voler, et il ne leur faudra pas longtemps pour aller chercher des renforts.

- Vous avez raison, Grand Maître, le danger est grand. Mais mes hommes et moi-même sommes prêts à prendre tous les risques pour vous permettre de rejoindre le monastère sain et sauf, car vous seul pouvez détruire la Porte d'Ombre et sauver notre terre des ténèbres qui la menacent !

- Bien, capitaine, concluez-vous en dégainant votre arme. Faites passer le mot à vos hommes : qu'ils se tiennent prêts à charger !

Rendez-vous au [200](#).

## 68

Le chef de meute est littéralement déchiqueté par les débris de pierre, et la plupart de ses congénères, blessés à mort ou affreusement mutilés, ne s'en tirent guère mieux. Devant ce carnage, les quelques fauves encore valides succombent à la panique et détalent en glapissant vers leur tanière du château de Tranius. Rendez-vous au [86](#).

## 69

Fouetté et ballotté comme un fétu par des vents hurlants, vous tombez en tournoyant dans le puits sans fond du corridor d'ombre. Votre corps se tord affreusement sous la pression de

forces contradictoires, comme s'il allait se disloquer, et la douleur qui vous vrille le cerveau et la poitrine devient bientôt insoutenable... Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [187](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [305](#).

## 70

Vous lancez votre cheval au galop et vous rejoignez une barricade érigée à moins de vingt mètres du bord de la rivière. Sous les yeux médusés des soldats qui s'y abritent tant bien que mal d'une pluie de flèches et de bombes incendiaires, vous sautez de votre cheval pour foncer droit vers la berge. Sans ralentir votre course, vous plongez dans la rivière glacée et vous commencez à nager sous l'eau vers la rive opposée. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [163](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [125](#).

## 71

Vous hélez le capitaine Vlad pour lui dire de faire reculer ses cavaliers d'une cinquantaine de mètres le long de la route. Lorsque votre ordre a été exécuté, vous remontez le torrent et vous découvrez bientôt la source du rayon ultraviolet : un petit polyèdre de métal riveté dissimulé dans un coude du cours d'eau. Vous faites appel à la Grande Discipline du Nexus pour déplacer à distance l'étrange objet, et vous le soulevez avec précaution. Il s'élève doucement de quelques centimètres... avant de se désintégrer dans une explosion assourdissante, projetant une myriade d'éclats de roche acérés tout autour du gué. Lorsque le nuage de poussière soulevé par la déflagration est retombé, vous faites signe à Vlad de faire traverser sa troupe. -Je remercie Ishir que vous soyez parmi nous, avoue le capitaine lorsque vous le rejoignez. Si vous n'aviez pas été là, ce piège diabolique nous aurait coûté cher... Rendez-vous au [235](#).



72 *Une crépitante flamme bleue illumine l'extrémité du bâton.*

Pour toute réponse, le personnage casqué tend le bras et saisit un bâton de fer posé sur le manteau de la cheminée. A l'instant où ses doigts se referment sur l'objet, une crépitante flamme bleue illumine son extrémité.

- Aux armes ! rugit Nathor en faisant jaillir son épée du fourreau, aussitôt imité par ses hommes. Concentrant vos pouvoirs psychiques sur l'imposteur, vous percevez l'aura maléfique d'un disciple des ténèbres, d'un sorcier versé dans l'art satanique des sinistres Nadziranims... Tout à coup, le Bâton de Pouvoir émet une sourde détonation et vous vous plaquez au sol en voyant une spirale de flammes bleues fuser droit sur vous. Le rayon mortel ricoche derrière vous sur la pierre du mur et va fracasser une des hautes fenêtres de la pièce, projetant alentour une pluie de verre brisé.

- Emparez-vous de lui ! ordonne Nathor et, sans hésiter, ses courageux soldats se ruent sur le sorcier. Mais le rayon bleu jaillit à nouveau et les fauche en pleine course, laissant trois cadavres fumants au milieu de la salle. Horrifié, Nathor abreuve l'infâme assassin des pires malédictions, et n'obtient en réponse qu'un éclat de rire inhumain. Vous détectez l'approche d'un nouveau péril et vous comprenez que le rire strident de la créature est un signal destiné à rameuter ses complices !

- Nathor, c'est un piège ! hurlez-vous. Suivez-moi, il faut filer d'ici.

Sur ces mots, vous vous élancez vers la fenêtre détruite et vous bondissez à travers les débris de son châssis... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [219](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [301](#).

## 73

Quelques secondes suffisent au reste de la meute pour sentir les effluves du sang de leur chef et plonger ces bêtes dans un état de furie sanguinaire. Redoublant de vitesse, les molosses déchaînés sont bientôt sur vos talons, et vous n'avez d'autre choix que de vous retourner pour les affronter.

CHIENS DE GUERRE HABILITÉ : 42

ENDURANCE : 47

Ces bêtes sont dans un tel état de rage qu'elles sont insensibles à toute attaque psychique, à moins que vous ne maîtrisiez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et la Déflagration Psychique. Si vous sortez entier de ce combat, rendez-vous au [295](#).

## 74

Passé la Porte de Denka, la route escalade en sinuant une chaîne de collines couvertes d'épaisses forêts. Après avoir franchi une dernière crête boisée, vous redescendez lentement vers la vallée de Taunor, une étendue fertile de champs céréaliers et de gras pâturages. La journée touche à sa fin lorsque vous apercevez au sud-est les reflets argentés de la rivière Quarl et, à la tombée du jour, vous traversez le pont qui enjambe ses eaux rapides au centre de Quarlen, prospère étape de la route des caravanes de Casiorn. Juste après le pont, vous voyez se dresser sur le bord de la route une opulente hostellerie bordée de grandes écuries. Suspendu au sommet du portail de sa cour d'entrée, un grand écu de bois affiche le nom de l'établissement : la Taverne du Pont du Tonneau. Si vous voulez y faire halte, rendez-vous au [211](#). Sinon, rendez-vous au [31](#).

## 75

Dans la grisaille indistincte qui précède l'aube, vous distinguez le ruban miroitant du fleuve Kinam à quinze cents mètres vers l'ouest. Vous faites halte pour laisser reposer votre monture et, explorant du regard les environs, vous remarquez plusieurs

chemins qui partent de petites fermes disséminées à travers la plaine pour converger vers un petit village niché au creux d'un méandre du grand fleuve. Vous en profitez pour examiner votre cheval qui boite légèrement depuis quelque temps, et vous découvrez qu'il a perdu un fer. Sachant qu'il ne pourra vous porter bien loin dans ces conditions, vous vous résignez à faire un détour par ce hameau dans l'espoir d'y trouver un maréchal-ferrant. Quelques minutes plus tard, un rustique panneau de bois planté au bord de la route avant les premières maisons vous annonce que vous entrez dans Kalma. La paisible atmosphère du lieu évoque Dage, le village du Sommerlund où vous avez vu le jour et passé les premières années de votre enfance. Arrivé sur la grand-place de la modeste bourgade, l'écho de vigoureux coups de marteau résonnant sur une enclume vous guide tout droit vers l'atelier du forgeron local. Après avoir attaché votre monture à une barrière en bois auprès d'un vieil âne pelé, vous appelez d'une voix forte le maréchal-ferrant.

- Entrez ! répond une voix bourrue.

Vous obtempérez pour vous retrouver devant un colosse trapu vêtu d'un tablier en cuir martelant avec énergie un fer à cheval chauffé au rouge sur une enclume.

- Mon cheval a perdu un fer, expliquez-vous. Pouvez-vous lui en poser un neuf?

- Pour sûr, répond l'homme sans détourner la tête de son ouvrage. Ça vous coûtera 20 Lunes. D'avance et en bonnes pièces sonnantes, mon

S'il vous reste assez d'argent pour payer le forgeron (sachant que 20 Lunes valent 5 Pièces d'Or), rendez-vous au [234](#). Sinon, rendez-vous au [259](#).

## 76

Votre flèche ricoche comme une brindille inoffensive sur le crâne du Dragon et ne fait que décupler sa fureur. Il frappe

rageusement le sol de son énorme patte, soulevant un immense geysir de lave en fusion et de cendres, et s'avance lentement sur vous en faisant claquer ses énormes mâchoires. Vous remettez vivement votre arc à l'épaule et vous dégainez votre arme, prêt à mourir en véritable Seigneur Kai... A moins de posséder une Amulette de Platine, un Talisman d'Ishir, ou de maîtriser la Grande Discipline du Nexus, la chaleur infernale et l'atmosphère sulfureuse de cet univers maudit mettent votre corps à rude épreuve, si bien que vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [316](#).

## 77

Tandis que le bac quitte la rive pour rejoindre Rhem, vous vous efforcez d'éviter autant que possible tout contact avec les autres passagers. Lorsqu'il vient s'amarrer dans le célèbre port en fer à cheval de la cité, vous vous débrouillez pour débarquer parmi les premiers. Vous utilisez vos pouvoirs de camouflage et votre discrétion naturelle pour échapper aux regards inquisiteurs des gardes saloniens postés sur le quai avant de vous fondre dans la foule des rues de la cité. Vous arrivez bientôt sur une grande place dominée par les tours jumelles de la cathédrale de Rhem. Au bout d'une avenue qui longe le mur sud de la cathédrale, vous remarquez une vieille armure rouillée exposée près de la porte d'une miteuse échoppe d'armurier. Si vous voulez y entrer, rendez-vous au [339](#). Sinon, rendez-vous au [36](#).

## 78

Vous lancez un ordre bref et, dans l'instant, les cordes des arcs des jeunes moines Kai vibrent à l'unisson. Dans un chuintement aigu, une nuée de flèches dont les terribles pointes d'acier ont été forgées dans les feux du monastère fuse avec une précision mortelle sur le vol ennemi. Aucun trait ne manque sa cible, mais elles ricochent sur la carapace cornée des créatures ailées, et une seule d'entre elles s'écrase au sol, touchée à l'œil.

- Visez leurs yeux ! hurlez-vous tandis que vos jeunes archers encochent rapidement de nouvelles flèches.

Une deuxième salve jaillit dans les airs et cette fois plus de la moitié des traits abattent leur cible, décimant la première vague des assaillants. Mais les monstres survivants ne renoncent pas pour autant. Tels d'énormes rapaces, ils fondent sur les défenseurs du mur... Rendez-vous au [165](#).

## 79

Vous invoquez le sortilège du *Contrôle Mental* et vous ordonnez au prisonnier d'avouer le nom de celui qui l'a envoyé à Garthen pour vous assassiner. Vous constatez d'emblée que le sortilège ne parvient pas à pénétrer l'esprit de cet homme, car sa mémoire est protégée par un bouclier psychique. Vous utilisez alors vos pouvoirs Kaï pour décupler la puissance du charme, et vous sentez soudain la barrière magique craquer et se désintégrer. Simultanément, le tueur se met à hurler, le corps agité de violentes convulsions. Une succession d'images envahit votre esprit, des images d'une rencontre passée dans une lointaine ville qui n'est autre que Duadon, la capitale d'Eldenor. Vous distinguez une vague silhouette vêtue d'une cote de mailles tendre une bourse pleine d'or au prisonnier dans une ruelle sombre et prononcer votre nom avant de se fondre dans l'obscurité.

- Qui est-ce ? demandez-vous à l'homme enchaîné en lui soulevant le menton pour l'obliger à vous regarder en face.

Ses lèvres sanguinolantes s'écartent en tremblant, mais il n'en sort aucun son. Les ultimes effets du sort qui protégeait son esprit semblent l'empêcher d'articuler, et vous vous approchez tout près de lui dans l'espoir d'entendre le nom qu'il s'efforce de murmurer. Rendez-vous au [326](#).



80 *Le plus grand et le plus rapide des dragons  
marche droit sur vous.*

Reflétant les feux jaillis du sol sur leurs écailles cuivrées, les Dragons traversent la plaine ardente de leur pas gigantesque. Leur horde compte une bonne centaine d'individus, dont les plus chétifs ont les dimensions d'un vaisseau de haut-bord. A leur tête, crachant de ronflants jets de flammes bleues, marche le plus immense et le plus rapide d'entre eux. Et il s'avance droit sur vous. Bientôt, tous les autres monstres font halte pour regarder leur chef se divertir avec l'insignifiante proie humaine qui lui est offerte, tel un énorme chat jouant avec une minuscule souris... Tandis que leurs cruels yeux noirs bordés de paupières cornées se fixent sur vous, savourant à l'avance le spectacle de votre mort, des nuées de Monstres des Laves tournoient en croassant dans les nuages. Mais vous distinguez une autre présence dans le ciel, une ombre ténébreuse et maléfique. Vous parvenez difficilement à contenir le tremblement d'effroi qui vous envahit lorsque vous réalisez que cette entité fuligineuse est une émanation de Naar lui-même ! Le Dieu Sombre est venu en personne assister à votre chute, se délecter du spectacle de votre ultime combat avant de lâcher ses invincibles Dragons sur le Sommerlund. Horrifié, vous fuyez vers la Porte d'Ombre en vous efforçant de courir aussi vite que possible sur le sol mouvant et embrasé qui se dérobe sous vos pieds. Mais le grand Dragon ne tolère pas de voir sa proie lui échapper : il se rue à votre poursuite en poussant un rugissement assourdissant, avide de vous broyer entre ses crocs gigantesques. Si vous avez un arc et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [196](#). Sinon, rendez-vous au [122](#).

Les cavaliers approchent et leurs silhouettes se précisent, confirmant vos soupçons : ce sont bien des pillards eldenoriens. Les tapis de selle de leurs montures sont marqués de leur blason, et ils sont lourdement chargés de sacoches et de ballots gonflés de butin. Vous jugez sage de rester dissimulé mais, à l'instant où ils passent à votre hauteur, votre cheval pousse un hennissement

strident et se cabre en battant des antérieurs, effrayé par une inoffensive couleuvre ! Découvrant votre présence, les soudards dégainent leurs épées et se lancent au galop à travers le taillis, confiants dans leur nombre... Si vous décidez d'empoigner une arme pour les affronter, rendez-vous au [293](#). Si vous préférez vous enfoncer dans le bois pour tenter de leur échapper, rendez-vous au [241](#).

## 82

Vous tendez la main vers le pillard et vous énoncez la formule du sortilège de *Paralyse*. Dans la seconde qui suit, il se fige comme une statue de pierre, laissant échapper la jeune femme et son enfant. Serrant sur son sein son nourrisson hurlant, elle se précipite vers vous et se jette à vos pieds en sanglotant :

- Merci, mon bon seigneur ! Merci pour mon enfant...

Vous la relevez doucement et vous dites d'une voix rassurante qu'elle n'a plus rien à craindre. Rassérénée, elle laisse un timide sourire éclairer son joli minois ruisselant de larmes, quand son expression se fige brutalement.

- C'est lui, c'est Holkar ! crache-t-elle en pointant le doigt derrière vous. C'est le chef de cette bande d'assassins !

Vous faites volte-face pour découvrir l'objet de son courroux, un colosse barbu qui court en zigzaguant entre les pierres tombales du cimetière de l'abbaye. Un sac plein de butin jeté sur l'épaule, il file vers son cheval, qui l'attend derrière le petit mur d'enceinte du bâtiment religieux. Refusant de le laisser s'en tirer à si bon compte, vous vous ruez à sa poursuite... Rendez-vous au [206](#).

## 83

Après avoir franchi les portes dévastées d'Amory, vous vous engagez vers le nord sur la route de Varetta, la capitale du Lyris. Il est midi lorsque vous atteignez un carrefour surmonté d'une pancarte indiquant Soren, sur votre gauche, et Varetta, à droite.

Vous prenez la route de droite et vous passez le reste de la journée à chevaucher le long des douces ondulations d'une plaine déserte. A mesure que le temps s'écoule, les sollicitations de votre estomac affamé se font de plus en plus pressantes et, à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous êtes contraint de prendre un Repas ou vous perdez 3 points d'ENDURANCE... A la tombée du soir, vous apercevez les lumières d'un village dominé par un manoir fortifié. Voyant l'ouest du ciel envahi de lourds nuages noirs annonciateurs de pluie, vous vous mettez une fois de plus en quête d'un abri pour la nuit. Si vous voulez demander l'hospitalité au manoir, rendez-vous au [318](#). Si vous préférez chercher refuge dans le village, rendez-vous au [42](#).

## 84

- Grand Maître, laissez-moi vous présenter le capitaine Sirmaine, déclare le Grand Électeur en invitant le solide officier à s'approcher. Je l'ai personnellement choisi pour vous escorter jusqu'à Iiolona. Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour vous aider à traverser la zone des combats et vous permettre de gagner Casiorn au plus vite.

Le nom de cet homme ne vous est pas inconnu : vous avez entendu plus d'un récit des exploits qu'il a accomplis au cours des guerres contre les Seigneurs des Ténèbres. Ses actes d'héroïsme ont renversé le cours de plus d'une bataille en faveur des Royaumes Libres et l'ont rendu célèbre dans tout le Magnamund Septentrional. Vous ne pouviez trouver meilleur guide et compagnon pour la prochaine et dangereuse étape de votre périple. Acceptant la main amicale qu'il vous tend, vous sursautez légèrement en sentant sous vos doigts le contact froid de l'acier !

- Un souvenir de la bataille de Vellino, dit-il en baissant les yeux sur sa main de métal avec un sourire. La hache d'un Drakkarim a eu l'impolitesse de me priver de l'originale...

Rendez-vous au [130](#).

Le dernier Eldenorien émet un hoquet de douleur mêlée de surprise avant de s'effondrer pour rejoindre sur le sol les corps sanglants de ses compagnons d'infortune. Saisissant la bride du cheval qu'aucun d'eux n'est plus en mesure de vous disputer, vous piquez des deux et vous disparaissiez au galop sous le couvert des arbres. Puis, vous décrivez un large arc de cercle afin de contourner le camp eldenorien de Fabri par le sud. Durant votre chevauchée, vous découvrez les objets suivants dans les fontes et la couverture roulée qui sont fixées à la selle de votre monture d'emprunt :

- 1 Épée
- 1 Rouleau de corde
- 1 Briquet à silex
- 1 Couverture
- 1 Arc
- 1 Carquois garni de 5 flèches
- 12 Lunes d'Argent (d'une valeur de 3 Pièces d'Or)
- 1 Longue-vue.

Si vous désirez conserver un ou plusieurs de ces objets, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Peu avant le coucher du soleil, vous émergez de la forêt et rencontrez un carrefour de trois routes où se dresse un panneau de bois portant les indications suivantes :

*Nord – Chod - 400 km ; Ouest - Holona - 80 km ; Sud - Tenzha*

*- 30 km.* Pressé de quitter au plus vite le territoire hostile d'Eldenor, vous consultez rapidement votre carte et vous décidez de prendre la route qui mène en Slovie, vers la ville-frontière de

Tenzha. Tandis que vous chevauchez vers le sud, à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, votre estomac affamé vous impose de prendre un Repas ou de perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **343**.

## 86

Vous retrouvez les cinq derniers soldats de votre escorte dans la salle du Pot de la Fortune et vous leur expliquez rapidement ce qui vient d'arriver. Votre récit les laisse abasourdis, ainsi que l'aubergiste qui, ayant tout entendu, s'inquiète du sort du véritable chevalier Tranius.

- Ça fait presque une semaine que j'l'ai pas vu en ville, et c'est sûr qu'ça m'a paru un tantinet bizarre, ajoute-t-il en tripotant nerveusement ses multiples mentons. Mais jamais on aurait pu s'douter qu'y s'passait des choses pareilles au château ! Bon sang, tout ça m'flanque la chair de poule, vous pouvez m'croire.

Dans la confortable chaleur de l'auberge, vous avez tôt fait de guérir les blessures du Grand Connétable grâce à vos pouvoirs. Alors qu'il esquisse quelques pas hésitants pour éprouver sa cheville fraîchement ressoudée, la rue s'emplit soudain d'un grand brouhaha. Vous allez à la fenêtre et vous voyez une bande d'individus patibulaires brandissant des torches, des bâtons et des rouleaux de corde, avancer vers l'auberge en hurlant toutes sortes de gentilleses.

- Mort aux voleurs talestriens ! Pendons ces crapules d'étrangers !

-Que se passe-t-il? Qui sont ces hommes? s'exclame Nathor en se tournant vers l'aubergiste.

- Je... j'en sais trop rien, seigneur, bafouille le gros homme, blême. C'est la première fois que je les vois, ils sont pas d'ici. Nous, on a jamais eu d'histoire avec les gens de Talestrie, on a toujours été bons amis avec vous autres...

A cet instant, un pavé fracasse une fenêtre et une voix haineuse braille :

- Sortez, chiens de Talestriens ! Sortez, où on vous l'ait tous griller !

Nathor ordonne à tout le monde de se replier à l'arrière du bâtiment, où une porte donne directement Nur les écuries.

- J'ai bien peur que tout cela ne fasse partie d'un vaste plan destiné à vous éliminer, dit Nathor en vous prenant par le bras. Vous devez partir sur-le-champ si vous tenez à rejoindre un jour le Sommerlund. Mes hommes sont de solides guerriers, et je crois que nous saurons contenir cette canaille. Mais je ne veux pas vous faire courir de nouveaux risques : sautez en selle et sauvez-vous tant qu'il en est encore temps !

Au même moment, une autre fenêtre vole en éclats et une torche enflammée atterrit dans la salle de l'auberge.

- Vous avez raison, admettez-vous à contrecœur. Je pars maintenant.

Rendez-vous au [161](#).

## 87

Vous avez atteint le milieu du gué lorsque l'alerte retentit simultanément sur les deux rives.

- Un déserteur passe le gué ! beugle une sentinelle du bastion eldenorien.

- Un espion ennemi approche ! répond un garde slovien en écho.

Dans l'instant qui suit, une nuée de flèches et de projectiles divers jaillit des deux rives. Plusieurs pointes acérées vous labourent cruellement le dos et les jambes. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Par chance, votre monture est indemne et son

galop rapide vous permet d'atteindre la rive slovienne et de disparaître dans la nuit avant qu'un archer n'ait pu vous ajuster. Rendez-vous au [92](#).

## 88

Dès que vous avez franchi la gueule noire de la Porte d'Ombre, vous êtes ballotté dans un indicible maelstrôm de bourrasques hurlantes qui vous glacent jusqu'à la moelle des os, et vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. Vous avez la sensation de tomber avec le Monstre des Laves en tourbillonnant dans un puits sans fond en décrivant des cercles de plus en plus serrés, et vous perdez bientôt toute notion du temps... Soudain, tout s'immobilise et le froid polaire laisse brusquement place à une fournaise infernale. Après un moment d'hésitation, vous vous décidez à rouvrir les yeux sur l'univers terrifiant qui vous entoure... Rendez-vous au [64](#).

## 89

A l'instant où le prince Lutha s'effondre sous vos coups, son Anneau implose et vous voyez son corps s'embraser dans un tourbillon de flammes. La chaleur intense qu'il dégage vous oblige à faire volte-face en vous protégeant le visage et, lorsque vous pouvez enfin vous retourner, il ne reste qu'un petit tas d'ossements incandescents et plus la moindre trace de son Anneau... Entendant l'écho d'une lointaine cavalcade résonner au-dessus de vous, vous ramassez sur le sol la dague du prince, (n'oubliez pas d'inscrire cette arme sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous redescendez prestement au fond du puits. A l'aide du poignard, vous descellez le panneau rouillé que vous aviez remarqué dans la paroi du puits et vous le faites basculer, découvrant le plan incliné d'un déversoir qui débouche dans une rivière souterraine. Sans hésiter, vous pénétrez dans l'étroit orifice et vous vous laissez glisser le long de la rampe fangeuse jusque dans les eaux froides de la rivière dont le puissant courant vous emporte rapidement. Rendez-vous au [150](#).

Vous vous enfoncez dans la rue du Chalumeau, une étroite venelle flanquée d'échoppes d'herboristes et de parfumeurs qui la baignent de leurs effluves mêlés. A son extrémité, elle tourne brusquement sur la droite pour déboucher dans une voie plus large, la rue des Grands-Calots. A cet endroit, vous remarquez l'entrée d'un majestueux édifice dont la façade de brique et de marbre s'orne d'une large inscription : Les Maisons du Savoir. Inexplicablement, vous vous sentez attiré vers cet endroit, pénétré de la certitude qu'il recèle toutes les réponses aux questions qui se bousculent dans votre esprit... Vous franchissez le portail et vous traversez une vaste cour intérieure en suivant une allée de gravier. Elle s'arrête devant un bâtiment dont la porte de chêne finement ouvragée porte, pour toute inscription, Bibliothèque. Obéissant à cette même étrange pulsion, vous mettez pied à terre et vous nouez la bride de votre cheval à un anneau scellé dans le mur. Puis, vous poussez la porte pour traverser une antichambre et pénétrer dans l'agréable fraîcheur d'une salle immense envahie d'interminables rayonnages de pierre garnis de milliers de livres et de rouleaux de parchemin. Vous remontez du regard toute la travée centrale jusqu'au mur opposé, où vous découvrez une petite porte voûtée. Elle est ouverte et un vieillard vêtu d'une robe de bure se tient sur le seuil. Il vous adresse un sourire complice et dit :

- Bienvenue, Grand Maître, je vous attendais. Si vous êtes déjà passé par une cabane sur la route des Pillards, par la ville de Tahou ou le lac Vorndarol au cours d'une précédente aventure, rendez-vous au [348](#). Sinon, rendez-vous au [184](#).

Vous saisissez brusquement le poignet de Dorst et vous le secouez en le tournant vers le bas, faisant Jaillir une bonne douzaine de cartes de sa manche. Un silence de mort s'abat sur l'assemblée. Les autres joueurs fixent un moment les cartes tombées de la manche, puis leurs regards remontent vers votre

visage. Et tout à coup, ils éclatent tous ensemble d'un rire tonitruant qui leur amène les larmes aux yeux. L'un après l'autre, ils agitent leurs manches au-dessus de la couverture servant de tapi de jeu et font dégringoler des flopées de cartes dissimulées ! Rendez-vous au [15](#).

## 92

Après votre périlleuse traversée d'Eldenor, les plaines de la paisible Slovie vous font l'effet d'un paradis enchanteur. Ses grasses prairies vous prodiguent un gibier abondant durant les cinq jours de chevauchée qui vous permettent de rallier, en remontant vers le nord,- la cité fortifiée de Tekaro. Vous y faites halte dans une auberge proche de la cathédrale où, quelques années plus tôt, vous avez découvert une des Pierres de la Sagesse de Nyxator. La soirée se révèle fructueuse. Invité par un groupe de mercenaires saloniens à disputer quelques parties de cartes, vous avez la chance - légèrement influencée par certains pouvoirs Kai, il est vrai - de quitter leur table plus riche de 30 Pièces d'Or... Le lendemain matin, vous consacrez l'essentiel de cette somme. à l'acquisition d'une belle jument alezane pour remplacer votre cheval fourbu, si bien qu'après avoir réglé votre nuit d'auberge, il vous reste 5 Pièces d'Or à ajouter sur votre *Feuille d'Aventure* (dans la limite du total autorisé). Ceci fait, vous quittez Tekaro par la route de Tido, comptant gagner Casiorn par le défilé qui franchit d'ouest en est la chaîne slovienne. Mais, dès le deuxième jour de votre voyage, une fâcheuse nouvelle vous contraint à changer d'itinéraire. Dans une auberge, un marchand revenant de Casiorn vous apprend qu'une énorme avalanche s'est abattue dans le défilé et l'a rendu impraticable. Plusieurs mois seront nécessaires pour dégager la passe et reconstruire la route. Vous décidez donc de prendre la direction de Varetta afin de rejoindre Casiorn en contournant les montagnes par le nord. Au cours de votre chevauchée, vous faites halte pour secourir un fermier dont la charrette a perdu une roue. Pour vous remercier, il vous accompagne jusqu'à la rivière Quarl pour vous présenter à son frère qui fait office de passeur. Ce dernier accepte avec plaisir de vous embarquer avec votre

cheval sur son radeau et, quelques minutes plus tard, vous vous enfoncez sous les frondaisons de la grande forêt salonienne. Vous chevauchez toute la journée le long d'une piste forestière sans rencontrer âme qui vive, ne vous arrêtant qu'un moment pour vous restaurer d'un Repas (sinon vous perdez 3 points d'ENDURANCE, à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse). A la tombée de la nuit, vous apercevez les premiers faubourgs de la ville d'Ellio. Rendez-vous au [138](#).

### 93

Rengainant votre arme, vous enjambez les corps sanglants des faux gardes et vous chargez Nathor sur vos épaules. Vous le portez jusque dans les écuries et vous le couchez en travers de l'encolure d'un cheval déjà sellé. D'un bond, vous sautez en selle et déboulez au grand galop dans la cour. Derrière vous, le donjon résonne d'un concert de cris et de malédictions tandis que vous foncez droit sur le portail, pour voir avec horreur sa herse commencer à s'abaisser ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Mentor ou un rang supérieur, ajoutez 2 au chiffre tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez également 2 à ce chiffre. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [21](#). S'il est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [230](#).

### 94

Le soleil se lève sur les eaux du golfe de Holm, éclaboussant de ses rayons dorés la foule emplie d'espoir des citoyens de Holmgard rassemblés pour assister à votre départ. Vous sortez de la citadelle royale à la tête du régiment de la Garde Montée, chevauchant au côté du capitaine Vlad. La foule acclame votre fier cortège et lance des pétales de roses du Sommerlund sous les sabots de votre destrier tout le long des rues qui descendent jusqu'à la Porte Nord de Holmgard. Après avoir franchi les remparts de la cité, vous faites disposer les cavaliers en colonne

par quatre, lance sortie du fourreau, et la troupe s'ébranle à un trot rapide sur la route du nord. A la mi-journe, vous traversez la rivière Unoram et vous rencontrez une patrouille de gardes-frontières postés à la jonction de la route et d'une piste qui s'enfonce dans la forêt de Fryelund, courant vers l'ouest. Aucune borne n'indique où mène ce chemin creusé d'ornières, mais vous savez, pour l'avoir emprunté plus d'une fois, qu'il s'agit de la sente d'Alema, une des nombreuses pistes forestières qui convergent vers le monastère Kai, à une cinquantaine de kilomètres de là. Le capitaine Vlad vous explique que la partie la plus faible des lignes ennemies se trouve à plusieurs dizaines de kilomètres en amont de cette piste. Le chef du groupe de gardes-frontières, un sergent barbu dont la cuisse gauche est entourée d'un bandage sanglant, s'approche en boitant pour vous saluer et vous avertit que de nombreux vols de monstres ennemis ont été repérés au-dessus de cette partie de la forêt. Vous lui rendez son salut et faites disposer vos cavaliers en colonne par deux avant de vous engager sur la piste. Environ un kilomètre plus loin, la piste descend en pente douce vers un torrent. Un pont de pierre enjambait jadis ce petit affluent de l'Uno-ram, mais il s'est depuis longtemps écroulé et ses ruines forment désormais un gué qui permet à la piste de le franchir. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Mentor ou un rang supérieur, rendez-vous au [203](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [151](#).

## 95

Regardant le prisonnier droit dans les yeux, vous lui infligez une décharge de Foudroiement Psychique assez violente pour briser la volonté de tout individu normalement constitué. Sans le moindre résultat. Vous êtes surpris de découvrir que sa mémoire est protégée par un bouclier magique si efficace que vous devez récidiver et dépenser 4 points d'ENDURANCE avant d'en venir à bout ! Finalement, le Bouclier Psychique se fissure et s'effondre. Le tueur pousse un hurlement strident et son corps s'agite de tremblements incoercibles. Une succession d'images envahit votre cerveau, des images d'une rencontre passée dans une

lointaine ville dans laquelle vous reconnaissez Duadon, la capitale d'Eldenor. Vous voyez une silhouette indistincte vêtue d'une cotte de mailles tendre une bourse pleine d'or au prisonnier dans une ruelle « ombre et citer votre nom avant de disparaître dans l'obscurité.

- Qui est-ce ? demandez-vous à l'homme enchaîné en saisissant son menton pour l'obliger à vous regarder dans les yeux.

Ses lèvres fendues s'écartent en tremblant, mais elles n'émettent aucun son. De toute évidence, les ultimes effets du sort qui protégeait son esprit l'empêchent de parler, et vous vous approchez tout près de lui dans l'espoir d'entendre le nom qu'il essaie de murmurer. Rendez-vous au [326](#).

## 96

Vous décidez d'atteindre une clairière distante d'un peu plus d'un kilomètre du monastère, où est dissimulée l'entrée secrète d'un tunnel qui débouche directement dans la crypte de la Tour du Soleil. Avant de rejoindre la lisière des bois, vous faites appel au *Mélange Mental* pour mieux dissimuler votre progression. Sage précaution car, à peine avez-vous commencé à courir vers les arbres, qu'un vol de monstres ailés émerge des nuages, juste au-dessus de vous. Vous vous plaquez au sol et ils vous survolent sans ralentir. Dès qu'ils ont disparu derrière la crête, vous vous relevez et vous reprenez votre course. Rendez-vous au [51](#).

## 97

Vous laissez votre cheval dans la vieille grange et vous marchez jusqu'à l'embarcadère où vous arrivez au moment précis où le bac accoste. Déployant vos pouvoirs de camouflage, vous profitez de l'agitation qui s'empare de la cohue des passagers anxieux d'embarquer pour vous fondre parmi eux. Au bout de la jetée, un trio de soldats eldenoriens passablement énervés collectent les billets des passagers avant de les laisser monter à bord. Lorsque votre tour arrive, vous prétendez avoir perdu le vôtre.

- Veux pas l'savoir ! grogne l'un d'eux. Personne monte sans billet, il a qu'à en prend' un aut'.

- Ouais, renchérit un autre. Allonge deux aut' Couronnes, p'tite tête, et plus vite que ça !

Sans plus discuter, vous donnez deux pièces au soudard et vous prenez place dans la barge bondée. N'oubliez pas de retirer cette somme de votre *Feuille d'Aventure* avant de vous rendre au [77](#).

## 98

Comme en réponse à votre prière, la lame de votre épée divine semble s'embraser, irradiant un aveuglant halo doré. Une tranquille évidence s'impose à votre esprit : vous serrez dans vos poings une arme capable de foudroyer le gigantesque monstre. Et cette certitude revivifie votre corps et votre âme à tel point que vous récupérez tous les points d'ENDURANCE que vous avez pu perdre jusqu'alors... Ébloui par les reflets d'or du glaive sacré, le Dragon laisse échapper un grondement courroucé et lance une de ses énormes pattes en avant pour l'arracher de vos mains. Mais, souple comme une panthère, vous plongez sous ses terribles griffes avant de frapper son flanc d'un féroce coup de taille ! Électrisé par la douleur, le monstre pousse un formidable rugissement et tournoie sur lui-même pour se jeter sur vous...

VAXAGORE      HABILITÉ : 56

ENDURANCE : 52

A moins d'utiliser la Grande Discipline du Foudroiement Psychique ou la Déflagration Psychique, cette créature est insensible à toute forme d'attaque mentale. Le pouvoir de votre arme magique se renforce dans l'Univers des Ténèbres et vous confère 4 points d'HABILITÉ supplémentaires pour la durée de ce combat. Si vous parvenez à terrasser ce formidable adversaire, rendez-vous au [288](#).

Vous levez les yeux vers le ciel étoilé et vous distinguez la silhouette de la hideuse créature, planant en cercle au-dessus de votre campement à quelques mètres de la cime des bois. Dans l'instant qui suit, vous allez vous tapir sous le couvert de l'arbre le plus proche et vous dégainez votre arme en voyant la bête piquer vers le sol pour tenter, en vain, de se frayer un passage en force entre les branches touffues des pins. En entendant ses cris rauques et le claquement de ses ailes cornées sur les branches, Dorst et ses hommes se précipitent sur leurs paquetages pour en tirer arcs et carquois et lâchent une furieuse volée de flèches sur le monstre. Sur un ultime croassement de rage, le Kraan se dégage et reprend l'air avant de disparaître dans la nuit, filant vers le nord. Tandis que le calme revient sur le bivouac, une froide bise nocturne se met à siffler dans les branchages et un long frisson vous parcourt le corps. Mais, bien plus que la morsure du vent, c'est la sourde crainte de ne pas vivre assez longtemps pour revoir votre terre natale qui vous glace ainsi le sang... Rendez-vous au [275](#).

Sur ces mots, Gwynian ouvre un tiroir secret dissimulé dans un montant de la table et en sort un cristal doré de la taille d'une pomme. Ses multiples facettes projettent une myriade de rayons étincelants qui trouvent leur source dans le noyau d'énergie ardente enserré dans son cœur.

- Ceci est un Cristal Solaire, Grand Maître, dit-il en déposant l'objet dans votre main ouverte, et vous sentez à son contact une agréable chaleur se diffuser dans votre paume. Il n'existe qu'un moyen de sauver vos frères du Sommerlund, poursuit-il, c'est de murer la Porte d'Ombre. Et cette pierre vous en donne le pouvoir : elle contient assez d'énergie pour pulvériser le corridor infernal et le sceller à jamais. Vous baissez les yeux avec une crainte respectueuse sur la gemme étincelante, et un sourire malicieux se dessine sur le visage ridé du vieillard.

-Soyez sans crainte. Grand Maître. Sur notre monde, le cristal est inoffensif. Il ne libérera son pouvoir destructeur que s'il est projeté dans un univers étranger. Ainsi, si vous le lancez dans la Porte d'Ombre que Naar a créée... -... Elle sera anéantie et les miens seront sauvés, murmurez-vous en plongeant les yeux dans le cœur palpitant du cristal.

- Exactement.

- En ce cas, je n'ai pas une seconde à perdre, concluez-vous en glissant le Cristal Solaire dans la poche de votre tunique. Si j'ai enfin trouvé l'arme qui peut sauver mon peuple, je ne peux m'attarder plus longtemps. Je dois partir immédiatement pour Casiorn.

- En effet, acquiesce Gwynian, toujours souriant. Je sais qu'un vaisseau volant vous attend à la Cité des Marchands, et j'ai pris quelques dispositions pour vous permettre de la rejoindre au plus vite. Mais venez, suivez-moi et vous verrez par vous-même... Inscrivez le Cristal Solaire dans la liste des Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* (en rayant un autre objet si vous possédez déjà le nombre maximum autorisé) et rendez-vous au **[323](#)**.

## 101

SANS répondre, le personnage casqué tend le bras et saisit un bâton de fer posé sur le manteau de la cheminée. A l'instant où ses doigts se referment sur l'objet, une crépitante flamme bleue illumine son extrémité.

- Aux armes ! rugit Nathor en empoignant son épée, aussitôt imité par ses hommes.

Vif comme l'éclair, vous avez déjà fait jaillir le (glaive de Sommer du fourreau et vous voyez sa lame étincelante réagir à la présence de l'imposteur par une sourde vibration... Ce n'est pas un humain, mais une créature versée dans l'art satanique des sorciers Nadziranim ! A la seconde même, le Bâton de Pouvoir

se pointe droit sur vous et crache une spirale de flammes bleues dans un fracas assourdissant. La lame de votre arme divine intercepte le rayon mortel qui ricoche et va fracasser une des hautes fenêtres de la pièce, projetant alentour une pluie de verre brisé.

- Emparez-vous de lui ! ordonne Nathor et, sans hésiter, ses courageux soldats se ruent sur le sorcier. Mais le rayon bleu jaillit à nouveau et les fauche en pleine course, laissant trois cadavres carbonisés au milieu de la salle. Horrifié, Nathor abreuve l'infâme assassin des pires malédictions et n'obtient en réponse qu'un éclat de rire inhumain. Vous détectez l'approche d'un nouveau péril et vous comprenez que le rire strident de la créature est un signal destiné à rameuter ses séides !

- Seigneur Nathor, c'est un piège ! hurlez-vous. Suivez-moi, il faut filer d'ici !

Sur ces mots, vous vous élanchez vers la fenêtre détruite et vous bondissez à travers les restes de son châssis... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [219](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [301](#).

## 102

Votre flèche déchire l'air brûlant dans un chuintement aigu et transperce l'œil du monstre avant de disparaître dans sa cervelle. Le grand Dragon émet un rugissement et se cabre de toute sa hauteur comme pour lacérer le ciel sulfureux de ses griffes immenses. Puis il s'abat sur le flanc, raide mort ! Rendez-vous au [24](#).

## 103

Vous mettez pied à terre et vous laissez les rênes de votre cheval à un garçon d'écurie au nez morveux avant de pénétrer dans la chaleur accueillante de la salle de l'auberge. Le tenancier, un solide gaillard à barbe rousse affligé d'une lippe proéminente, va

et vient avec un air d'indifférence ennuyée entre les tables de ses quelques clients. Vous lui remettez 2 Pièces d'Or, contre lesquelles il vous octroie une petite chambre pleine de courants d'air au-dessus des écuries. Vous n'en dormez pas moins comme une souche et vous vous réveillez à l'aube, dispos et ayant repris 3 points d'ENDURANCE. L'aubergiste vous propose le petit déjeuner, mais l'assiette garnie d'un bout de fromage nauséabond et d'une rondelle de lard douteuse qu'il extirpe de dessous son comptoir ne vous met guère en appétit. Vous déclinez poliment son offre, vous faites seller votre monture et vous quittez Ellio en prenant une piste orientée au nord-est. Rendez-vous au [176](#).

## 104

Le soleil s'élève maintenant au-dessus de l'horizon et le village s'éveille lentement. Plutôt que d'attendre une heure devant la grange du maréchal-ferrant, vous décidez de flâner le long des échoppes «I des magasins qui bordent la rivière. Au bout d'une cinquantaine de mètres, votre attention est attirée par un bâtiment de bois perché à l'extrémité d'une large jetée où semble régner une certaine animation. Par son portail grand ouvert, vous pouvez entendre un vieillard psalmodier des incantations au milieu des murmures intermittants d'une foule. Vous entrez et, en vous hissant sur la pointe des pieds, vous apercevez au milieu de l'assistance un vieux clerc décharné penché sur une femme dont la tête est entourée de bandages. Le vieillard en robe de bure tente de la soulager de son mal en imposant les mains sur son front brûlant de fièvre mais, à en juger par les gémissements de la malheureuse, son traitement ne fait qu'accroître sa souffrance...

- Charlatan ! siffle un spectateur.

- Vieil escroc ! crache un autre.

D'autres insultes fusent de la foule et l'atmosphère devient de plus en plus électrique. Le vieux clerc pâlit et ses mains

commencent à trembler. Visiblement, c'est un piètre guérisseur, mais vous n'avez pas besoin de sonder son âme pour sentir qu'il s'agit d'un brave homme, et vous décidez d'intervenir pour empêcher cette populace énervée de l'expédier au fond de la rivière.

- Voyons, mon frère ! criez-vous en vous frayant un passage jusqu'à la petite estrade où se tiennent le vieillard et la malade. Ne place pas tes mains sur la tête de cette bonne femme. C'est dans son cœur fatigué que siège assurément la source du mal ! Sur ces mots, vous saisissez les mains du clerc et vous les placez d'autorité sur la poitrine de la femme. Effrayée, elle sursaute et tente de se dégager, mais vous la maintenez solidement et vous insufflez vos pouvoirs de guérison dans son corps à travers les mains du vieillard. A mesure que la souffrance s'estompe, vous la sentez se détendre et le rictus de douleur qui déformait son visage se mue en un sourire extatique. Lorsque vous vous écarterez enfin de la malade, elle se dresse sur son séant et arrache les bandages qui lui enserrant la tête.

- Ishir soit louée ! Je n'ai plus mal ! Je suis guérie ! Rendez-vous au [188](#).

## 105

Trempé jusqu'aux os, vous émergez du torrent en recrachant une bonne gorgée d'eau glacée. Le nuage de fumée et de poussière soulevé par l'explosion retombe, et vous voyez Vlad ordonner à sa troupe de se remettre en marche.

- Êtes-vous blessé. Grand Maître ? vous crie-t-il en vous rejoignant au galop dans le lit du torrent.

- Je survivrai, répondez-vous avec un sourire caustique avant de vous hisser sur la selle de votre monture effrayée.

- Nous pouvons remercier Ishir de vous avoir avec nous, ajoute le capitaine, tandis que vous regagnez ensemble la tête de la

colonne pour lui faire traverser le gué. Sans votre intervention, ce piège diabolique nous aurait coûté cher...

Rendez-vous au [235](#).

## 106

Telle la foudre attirée par une pointe de métal, le cône du tourbillon plonge droit sur l'Amulette de Platine que vous portez autour du cou. Ils entrent en contact dans un éclair aveuglant suivi d'un craquement assourdissant, et votre corps se tétanise sous l'assaut d'une formidable décharge électrique. Pendant quelques mortelles secondes, l'Amulette, chauffée au rouge, vous brûle atrocement la poitrine et vous prive de 4 points d'ENDURANCE. Mais un nouvel éclair illumine la fosse, et le flux d'énergie jailli de l'Anneau se renverse brusquement, retournant vers sa source ! Durant une fraction de seconde, vous voyez le visage du prince se figer en Un masque de terreur abjecte, puis le tourbillon satanique l'engloutit et il disparaît dans un torrent de flammes surnaturelles.

- Ainsi périssent les serviteurs du Dieu Sombre ! tonnez-vous, exalté par ce renversement de situation inespéré.

Au-dessus de vous résonne l'écho d'une lointaine cavalcade. Sans doute inquiets du sort de leur maître, les gardes du prince accourent à sa rescousse, ignorant qu'il ne leur reste qu'un petit tas de cendres princières à défendre. Peu désireux de leur disputer les restes fumants de leur chef vénéré, vous vous servez de l'extrémité de l'Amulette pour dégager le panneau rouillé fixé dans la paroi de la fosse. Il cède rapidement, laissant apparaître le boyau pentu d'un déversoir débouchant dans une rivière souterraine. Sans hésiter, vous pénétrez dans l'étroit orifice et vous vous laissez glisser le long de la rampe fangeuse jusque dans les eaux froides de la rivière dont le puissant courant vous emporte rapidement. Rendez-vous au [150](#).

## 107

Foudroyé, votre cheval s'effondre en pleine course et vous êtes catapulté dans les airs. Au terme d'un gracieux vol plané, vous vous réceptionnez sur vos pieds avec une souplesse féline au milieu des rochers e^ des fougères qui bordent la route et vous retrouvez votre équilibre. Dans l'instant qui suit, vous voyez une meute hurlante de spadassins vêtus d'oripaux de cuir sale jaillir de la forêt en brandissant des lances et des épées. Vous n'avez que le temps de dégainer votre arme pour défendre chèrement votre peau avant qu'ils ne soient sur vous...

### BANDITS

ELDENORIENS    HABILITÉ : 38

ENDURANCE : 42

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [285](#).

## 108

Dans un croassement déchirant, le Monstre des Laves referme ses serres sur votre sac à dos et vous arrache du sol ! Vous vous débattez en tous sens pour tenter de vous libérer, mais votre posture ne s'y prête guère et la créature est douée d'une force diabolique. Et vous vous figez d'horreur en réalisant que l'odieux volatile, après avoir décrit un large cercle, plonge droit vers la bouche béante de la Porte d'Ombre ! Une fraction de seconde avant de disparaître dans les ténèbres du corridor infernal, vous captez un reflet fugitif du Cristal Solaire qui gît à moins de dix mètres sous l'entrée de la Porte... Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent, rendez-vous au [247](#). Sinon, rendez-vous au [88](#).

## 109

Vous rengainez votre arme ensanglantée et vous mettez pied à terre pour examiner les cadavres de vos agresseurs. Une fouille rapide vous permet de découvrir une impressionnante quantité d'objets divers :

6 Épées - 4 Haches - 1 Glaive - 2 Lances - **260** Lunes (d'une valeur de 65 Pièces d'Or) - 4 Sac à lion - 5 Poignards - 12 Repas - 1 Rouleau de corde I Fouet en cuir de sanglier - 1 Marteau - 1 Lanterne - 1 Couverture - 1 Longue-vue - 1 Sceau d'Argent (Objet Spécial).

N'oubliez pas d'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* le ou les objets que vous choisirez d'emporter avant de vous rendre au **340**.

### 110

Vous projetez une fulgurante décharge d'énergie psychique dans les neurones du soldat qui s'effondre sur le seuil en hurlant, se tenant la tête à deux mains. Son cri ne manque pas d'alerter ses camarades, mais le temps qu'ils émergent de la cabane, vous avez disparu avec le cheval dans la forêt. Restant sous le couvert des arbres, vous décrivez un large arc de cercle afin de contourner le camp eldenorien de Fabri par le sud. Durant votre chevauchée, vous découvrez les objets suivants dans les fontes et la couverture roulée fixées à la selle de votre monture d'emprunt :

I Épée - 1 Rouleau de corde - 1 Briquet à silex - 1 Couverture - 1 Arc - 1 Carquois garni de 5 flèches

- 12 Lunes d'Argent (d'une valeur de 3 Pièces d'Or)

- 1 Longue-vue.

Si vous désirez conserver l'un ou plusieurs de ces objets, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Peu avant le coucher du soleil, vous émergez de la forêt et vous rencontrez un carrefour de trois routes où se dresse un panneau de bois portant les indications suivantes :

*Nord - Chod - 400 km ; Ouest - Holona - 80 km ; Sud - Tenzha - 30 km.* Pressé de quitter au plus vite le territoire hostile d'Eldenor, vous consultez rapidement votre carte et vous décidez de prendre la route qui mène en Slovie, vers la ville-frontière de

Tenzha. Tandis que vous chevauchez vers le sud, à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [343](#).

## 111

Vous passez le reste de la journée à jouir de la courtoise hospitalité de votre noble hôtesse et, après avoir présidé avec elle un somptueux festin rassemblant la fine fleur de la cour, vous vous retirez pour la nuit dans une luxueuse chambre de la citadelle. Au petit matin, vous faites vos adieux à la reine et au seigneur Ardan avant d'entamer la nouvelle étape de votre périple. Mais vous ne partez pas seul : la reine a en effet jugé bon de vous fournir une escorte de dix cavaliers d'élite, commandée par le Grand Connétable en personne, pour vous guider et assurer votre protection jusqu'à Vanamor, la capitale du Palmyrion. Bordant sa frontière orientale, cette république est l'alliée fidèle de la Tales-trie depuis des siècles. En outre, le Palmyrion entretient des liens étroits avec votre patrie, et vous accueillez avec joie la perspective de revoir son plus haut dirigeant, votre vieil ami le Grand Électeur Manatine. Montée sur de superbes coursiers talestriens, votre petite troupe sort de Garthen par la porte orientale et atteint rapidement le village de Sharr, où la route franchit le large fleuve Phœn sur un grand pont de pierre. A la sortie du pont, une borne de pierre orientée vers l'est indique : *Vanamor - 450 km*. Rendez-vous au [210](#).

## 112

Vous vous frayez un chemin à travers la foule qui encombre la place et vous engagez votre monture dans le passage de l'Échelle, une large artère bordée de boutiques d'apothicaires et de fabricants de chandelles qui s'enfonce dans le cœur de Varetta. Parvenu à l'extrémité, vous débouchez dans un parc magnifique orné de massifs de fleurs multicolores que surplombe, à l'ouest, une imposante tour crénelée, de loin la plus haute de toute la cité. Dès que vous l'apercevez, vous vous sentez irrésistiblement

attiré vers cette tour, bizarrement persuadé de que vous y trouverez les réponses à toutes les questions qui vous hantent... Vous sortez du parc par la porte occidentale pour pénétrer dans la rue des Grands-Calots qui vous conduit devant l'entrée d'un majestueux édifice dont la façade de brique et de marbre s'orne d'une large inscription : Les Maisons du Savoir. Vous franchissez le portail et vous traversez une vaste cour intérieure en suivant une allée de gravier. Elle s'arrête devant un bâtiment dont la porte de chêne finement ouvragée porte pour toute inscription : Bibliothèque. Obéissant à la même étrange impulsion, vous mettez pied à terre et vous nouez la bride de votre cheval à un anneau scellé dans le mur. Puis vous poussez la porte, vous traversez une antichambre et vous pénétrez dans la fraîcheur d'une somptueuse bibliothèque envahie d'interminables rayonnages de pierre garnis de milliers de livres et de rouleaux de parchemin. Vous remontez du regard toute la travée centrale jusqu'au mur opposé, où vous remarquez une petite porte voûtée. Elle est ouverte et sur le seuil se tient un vieillard vêtu d'une robe de bure beige. Il vous adresse un sourire complice et dit :

- Bienvenue, Grand Maître, je vous attendais.

Si vous êtes déjà passé par une cabane sur la route des Pillards, par la ville de Tahou ou le lac Vorndarol au cours d'une précédente aventure, rendez-vous au [348](#). Sinon, rendez-vous au [184](#).

### 113

Au bord de l'évanouissement et déjà privé de 6 points d'ENDURANCE, vous extirpez le médicament de votre sac et vous l'ingurgitez tant bien que mal. Souffrant mille morts, vous vous forcez à avaler le remède salvateur en dépit de votre gorge brûlante et, quelques instants plus tard, vous sentez enfin les affreux symptômes du noir fléau commencer à s'atténuer... Rendez-vous au [193](#).

## 114

Votre apparition sur les remparts de la tour septentrionale soulève une vague de fierté et d'exaltation dans les rangs des jeunes défenseurs. Vous sentez que votre présence fortifie leur courage et vous êtes persuadé qu'ils sauront se battre comme de vrais guerriers Kaiï. En outre, le Seigneur Rimoah est lui aussi à vos côtés, psalmodiant calmement ses sortilèges de bataille en attendant l'assaut des Monstres des Laves.

- Ils arrivent ! s'écrie Renard Malicieux depuis l'autre extrémité du rempart.

- A vos arcs, seigneurs Kaiï ! Et que chaque flèche touche sa cible ! tonnez-vous tandis qu'une première vague de monstres ailés surgit dans le ciel au nord du monastère.

Si vous possédez un Arc et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [192](#). Sinon, rendez-vous au [78](#).

## 115

Brûlant comme une torche, le fauve retombe au milieu de ses congénères et les fourrures de quatre autres bêtes s'embrasent à son contact. Un concert de glapissements de douleur et de hurlements de terreur jaillit des gorges de la meute affolée. Mais cette vague de panique ne tarde pas à retomber et ce qui reste de la meute déferle bientôt sur le pont, vous obligeant à relancer votre monture épuisée au galop. Rendez-vous au [304](#).

## 116

D'un ultime coup de reins, vous parvenez enfin à vous libérer et vous nagez jusqu'à la rive opposée aussi vite que vous le permettent vos membres sevrés d'oxygène. Vous émergez furtivement de l'eau et vous reprenez votre souffle, dissimulé derrière les cadavres qui jonchent la berge, puis vous rampez vers les bois dominant ce côté de la rivière. Silencieux comme un serpent, vous parvenez à échapper aux yeux vigilants des archers

eldenoriens postés sous la lisière des arbres, mais pas à l'odorat aiguisé de leurs redoutables Chiens de Guerre... A peine avez-vous pénétré dans la forêt qu'éclate un concert d'aboiements déchaînés ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [47](#). Sinon, rendez-vous au [156](#).

### 117

Dans un formidable craquement, le sol s'ouvre sous vos pieds et vous êtes précipité dans une crevasse béante. Poursuivi par le rire satanique du Dieu Sombre, vous tournoyez interminablement dans le vide avant d'être englouti dans une masse insondable de lave bouillonnante. A deux doigts de la victoire, votre vie et votre aventure se terminent dans les feux infernaux de l'Univers des Ténèbres...

### 118

Vous remontez le sentier sur un peu moins d'un kilomètre avant de déboucher dans une clairière. Un rapide examen des lieux vous permet de découvrir les vestiges mal camouflés d'un bivouac récent. En y regardant de plus près, vous acquérez la certitude que ses occupants étaient les pillards eldenoriens qui ont ravagé le village des Crêtes des Pins. Vous trouvez notamment dans les cendres d'un feu de camp un petit sceau d'argent noirci de suie frappé de l'étoile emblématique d'Eldenor (si vous désirez le conserver, inscrivez ce Sceau d'Argent sur la liste de vos Objets Spéciaux). Après vous être assuré qu'aucun autre indice ou objet de valeur ne vous a échappé, vous rejoignez votre escorte et vous poursuivez votre route vers l'est. Rendez-vous au [11](#).

### 119

Vos pouvoirs de camouflage et la rapidité de votre audacieuse chevauchée vous permettent d'échapper à la vue des gardes-frontière postés sur la rive opposée. Au débouché du gué, vous continuez de talonner votre monture et vous disparaissiez dans

l'obscurité qui recouvre les prairies sloviennes. Rendez-vous au [92](#).

## 120

Des dizaines de chandeliers illuminent la salle, mêlant leur éclat dansant à celui d'un grand feu de bois qui ronfle dans l'âtre d'une massive cheminée de pierre. Le mur sud est percé de trois hautes fenêtres voûtées garnies de vitraux teintés, et les mitres offrent au regard du visiteur de luxueuses tapisseries et des rayonnages de bois précieux abritent une impressionnante collection de livres rares. A l'évidence, le chevalier Tranius est un homme raffiné dont les goûts sont loin de se cantonner à la chasse au sanglier... Au bout de quelques minutes, un panneau dissimulé près de l'âtre coulisse sans bruit et un homme de forte carrure, enveloppé d'un manteau en peau de loup, coiffé d'un heaume d'argent qui masque son visage, pénètre dans la pièce.

- Ah ! Cher vieux' Tranius, s'exclame Nathor avec Chaleur. Quelle joie de vous revoir...

Le Grand Connétable s'étrangle au milieu de sa phrase et fixe l'homme droit dans les yeux, mâchoires crispées. Au même instant, un claquement métallique résonne derrière vous : la lourde porte de la salle vient d'être verrouillée de l'extérieur, et vos sens Kai vous alertent de l'imminence d'un péril mortel !

- Vous n'êtes pas Tranius ! gronde Nathor en pointant un doigt accusateur sur la silhouette immobile dans la pénombre du fond de la salle. Par tous les dieux, où est-il et que signifie cette supercherie ? Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [101](#). Sinon, rendez-vous au [72](#).

## 121

-Je suis heureux de vous revoir, Grand Maître, vous déclare-t-il avec un sourire un peu contraint.

Je vous attendais. J'ai reçu il y a quelques jours un message de notre gentille amie la reine Evaine m'informant de votre passage et de l'urgence de votre voyage. Je dois pourtant vous avouer que j'aurais souhaité vous recevoir en un autre moment, car les circonstances présentes ne me permettent guère de vous offrir un accueil digne de votre rang. Sur ce, le Grand Électeur vous présente aux officiers de son état-major, qui vous saluent l'un après l'autre d'un air martial. Puis, il se penche sur les cartes étalées sur la table et reprend la parole :

- Comme vous pouvez le constater, Grand Maître, nous sommes en guerre. Un dangereux arriviste s'est emparé depuis peu du trône d'Eldenor. Cette crapule, un dénommé Lutha, s'est parée du titre de « Prince de Duadon », et prétend s'approprier nos provinces du nord. Nos forces tentent de repousser son armée de canailles devant Holona. Mais, bien qu'il m'en coûte, je dois vous avouer que nous avons le plus grand mal à contenir son avance. Ce maudit Lutha a parfaitement combiné son coup : il nous a assaillis par surprise, au moment où nous nous y attendions le moins. Nous manquons de troupes de réserve pour soutenir efficacement la garnison d'Holona et affronter en même temps toutes les bandes de pillards eldenoriens qui ravagent nos terres. Pour résumer la situation, Grand Maître, nous traversons des heures sombres, des heures de vérité. Mais, quoi qu'il en soit, nous ferons tout ce qui est en notre pouvoir pour vous aider.

Le Grand Électeur vous apprend alors qu'il a d'ores et déjà sollicité à votre intention le soutien de maître Cordas, le Grand Échevin de Casiorn. Cordas passe pour être l'homme le plus riche du Magnamund et Manatine vous fait savoir qu'il a fait mettre en chantier un vaisseau volant destiné à vous transporter dans les plus brefs délais au Sommcrlund.

- Dans son dernier message, ajoute-t-il, le Grand echevin annonce que la construction de l'engin est bien avancée et il vous fait dire de rejoindre Casiorn au plus vite. Les meilleurs ingénieurs et artisans de la ville se relaient jour et nuit sur son

Chantier, et il assure qu'il sera prêt à prendre l'air dans quinze jours.

En temps de paix, il vous faudrait un peu plus de deux semaines pour parcourir les quelque treize cents kilomètres qui vous séparent de Casiorn. Mais la paix est un état des plus éphémères dans les pays de la Storn et les hostilités déclenchées par ce maudit prince Lutha promettent de vous compliquer la tâche, d'autant que vous envisagiez justement de passer par Holona, où les combats font rage... Devinant vos pensées, le Grand Électeur hoche la tête d'un air sombre :

- Cette guerre est hélas d'aussi mauvais augure pour votre cause que pour la nôtre, Grand Maître. Néanmoins, vous avez ma parole : je ferai tout mon possible pour faciliter votre voyage. Puis, il fait signe à l'un de ses gardes qui sort de la salle du Conseil pour revenir quelques instants plus tard, accompagné d'un officier. Si vous êtes déjà passé par la citadelle palmyrionaise de Valfort au cours d'une précédente aventure, rendez-vous au [204](#). Sinon, rendez-vous au [84](#).

## 122

Le Dragon ouvre toute grande sa gueule caverneuse et crache un jet de flammes assez concentré pour vous réduire en cendres. Horrifié, vous vous jetez sur le côté pour tenter d'esquiver cette mortelle langue de feu... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [46](#). Sinon, rendez-vous au [153](#).

## 123

- De grâce, messire, approchez, répète-t-elle. Maintenant, je crois me souvenir. C'est à la cour du Grand Electeur que je vous ai vu, il y a quelques années, lorsqu'il vous a décoré de l'Étoile du Palmyrion après votre victoire sur ces horribles Druides de Cener ! Car vous êtes bien ce fameux guerrier du nord que l'on appelle Loup Solitaire, n'est-ce pas ?

A la fois intrigué et séduit par la charmante créature, vous écartez les buissons et vous avancez vers la voiture. Rendez-vous au [135](#).

## 124

Vous refusez de croire que Banedon et ses frères de la Guilde aient tous péri. Mais le doute qui vous taraude est insupportable et vous demandez au roi la permission de vous envoler immédiatement pour le monastère à bord du *Saute Nuages* pour en avoir le cœur net. Après un instant de réflexion, le vénérable Ulnar vous oppose un refus catégorique. Il le justifie par ses craintes de voir votre navire céleste subir le même sort tragique que la *Nef du Ciel*, ajoutant que si les créatures de Naar ont pu abattre un engin protégé par douze des plus grands magiciens du royaume, elles n'auront guère de difficultés à détruire un bâtiment dépourvu de défenses surnaturelles. Mais, par-dessus tout, il ne peut accepter de vous laisser risquer votre vie dans une telle action car, en ces heures sombres, vous incarnez l'unique espoir du Sommerlund face à la mortelle menace de Naar ! Rendez-vous au [8](#).

## 125

Vous émergez furtivement sur la rive opposée et vous reprenez votre souffle, dissimulé derrière les cadavres qui jonchent la berge, puis vous rampez vers les bois dominant ce côté de la rivière. Silencieux comme un serpent, vous parvenez à échapper aux yeux vigilants des archers eldenoriens embusqués à la lisière des arbres, mais pas à l'odorat aiguë de leurs redoutables Chiens de Guerre... A peine avez-vous pénétré dans la forêt qu'éclate un concert d'aboiements furieux ! Si vous maîtrisez la grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [47](#). Sinon, rendez-vous au [156](#).

## 126

**Vous** vous joignez à Nathor et ses hommes pour **aider** les villageois à éteindre l'incendie qui menace **leurs** humbles

demeures. Après avoir contribué à sauver tout ce qui pouvait l'être en faisant bon **usage** de la Grande Discipline du Nexus, vous **rassemblez** votre petite troupe pour faire le point de la situation. Six pillards et deux cavaliers de votre **escorte** ont été tués dans les combats. Quant aux villageois, ils ont perdu huit des leurs et comptent **de** nombreux blessés et plusieurs disparus qui sont probablement cachés dans les bois. Ils ont préservé l'essentiel de leurs biens, mais leur abbaye a été incendiée par Holkar et sa bande. Nathor fait jeter dans une fosse commune les corps des brigands et préside à l'inhumation de ses deux hommes et des villageois tués, promettant sur leurs tombes de révéler ces tragiques événements à la reine Evaine en personne.

- Sa majesté veillera à ce que justice soit faite, conclut-il devant l'assemblée des paysans éplorés.

Et je vous jure que les assassins d'Eldenor et leur tyran répondront de ce crime ! Au terme de la cérémonie funèbre, le Connétable remet aux anciens du village une bourse rebondie de Lunes d'Argent et l'un des chevaux que montaient les hommes qu'il a perdus. C'est une bien maigre compensation face au malheur qui vient de frapper ces pauvres gens, mais ils l'accueillent avec reconnaissance. Vous conservez le cheval restant pour remplacer votre monture abattue dans l'embuscade. Rendez-vous au [190](#).

## 127

Vous êtes à moins de cent mètres de votre but quand un nouveau vol de Monstres des Laves surgit de la Porte d'Ombre. Vous vous aplatissez contre la pente de granit dans l'espoir d'échapper à leurs yeux perçants mais, dans votre précipitation, vous perdez pied et vous dévalez le long de la roche glissante... Utilisez la *Table de Hasard*. Pour chaque rang supérieur à celui de Grand Maître Tutélaire que vous possédez, ajoutez 1 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [272](#). S'il va de 6 à 8, rendez-vous au [29](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [141](#).

## 128

Vous tentez de vous écarter de la route en rampant, mais vos forces vous abandonnent bientôt et vous perdez connaissance... Plusieurs heures plus tard, vous reprenez vos esprits et vous parvenez péniblement à vous relever. Vos dons de guérison innés ont finalement pu vaincre le virus mortel qui infeste la ville. Mais cette victoire vous coûte cher... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous tirez un chiffre pair (0, 2, 4, 6, 8), retranchez 10 points de votre total d'ENDURANCE. Si c'est un chiffre impair (1, 3, 5, 7, 9), «tranchez 6 points de ce total. S'il vous reste un souffle de vie, rendez-vous au [193](#).

## 129

Vous murmurez la formule du sortilège de la *Main île Feu* en tendant votre main droite vers le monstre ailé, et un éclair d'énergie bleuté fuse de l'extrémité île vos doigts. Le monstrueux volatile décrit un brusque crochet pour tenter de l'esquiver, mais il n'est pas assez rapide et le rayon fulgurant réduit la moitié de son aile gauche en lambeaux. Déséquilibré, il tombe en vrille et s'écrase sur le sol dans un écoeurant craquement d'os brisés. Rendez-vous au [215](#).

## 130

**Le** Grand Électeur a là courtoisie de vous offrir le confort de ses appartements personnels qui joux**tent** la salle du Conseil pour vous permettre de prendre quelques heures de repos. Dès le lever du **jour**, vous prenez congé du seigneur Manatine et de nés généraux, et vous partez pour Holona en compagnie du capitaine Sirmaine à bord d'un fourgon militaire. Votre chariot blindé est encadré par **une** solide escorte de cavaliers chargés de vous **protéger** des bandes de francs-tireurs eldenoriens que vous pourriez trouver sur votre route. Par chance, **la** journée s'écoule sans encombre et vous atteignez **le** poste militaire de Valfort à la tombée du soir. Vous passez la nuit à l'abri de ses murs et vous repartez au petit matin. Ballotté dans le chariot **lancé** à vive

allure sur la route d'Holona, vous êtes peu à peu envahi par une sensation de malaise, par **le** pressentiment d'une affreuse catastrophe. Mais ce n'est qu'en arrivant en vue de votre destination, peu avant midi, que vous découvrez la réalité de vos pires craintes... Rendez-vous au [157](#).

### 131

La chaleur inhumaine et l'atmosphère empoisonnée de cet univers mettent votre organisme à rude épreuve et vous coûtent 3 points d'ENDURANCE. Vous sentez que votre maîtrise de la Grande Discipline du Nexus vous protège en partie des effets mortels de cet environnement infernal, mais vous vous doutez bien que vous ne pouvez compter sur elle éternellement et que vous devez vous évader au plus vite si vous tenez à la vie. Néanmoins, vous devez affronter pour l'instant un danger plus immédiat, car la horde des Dragons se rapproche de la Porte d'Ombre à une vitesse inquiétante ! Rendez-vous au [80](#).

### 132

La reine Évaine ordonne au Grand Connétable de vous conduire dans les souterrains de la citadelle. Après avoir descendu à sa suite une interminable série d'escaliers en colimaçon et longé un sombre corridor suintant d'humidité, un porte-clés adipeux ouvre la lourde porte d'une cellule crasseuse et grouillante de vermine, et vous vous retrouvez devant l'individu surpris à comploter votre meurtre dans un bouge de Garthen. Inconscient, l'homme pend mollement au bout des lourdes chaînes qui relient au mur ses poignets encroûtés de sang, et son corps émacié porte les traces évidentes de récentes tortures. Pour le réveiller, le geôlier bedonnant s'empare d'un baquet d'eau croupie dont il lui asperge brutalement le visage. Soufflant et crachant, votre assassin présumé reprend ses esprits. Et la lueur de haine qui fait briller ses yeux dès qu'il vous aperçoit vous prévient qu'il vous a reconnu. • c"t un vrai dur, çui-là, grogne le geôlier. J'vous jure qu'j'm'en suis donné, d'ia peine, pour y faire Brocher l'nom du fils de chien qui l'a payé, monseigneur, et j'connais mon boulot.

Mais rien de rien, j'ai rien pu tirer d' cette foutue tête de bourrique !

Sur ces aimables paroles, le gros gardien saisit une paire de tenailles dont les longs manches émergent d'un brasero fumant.

- P'têt' ben qu'vous voudrez essayer de l'faire chanter vous-même, messire? dit-il avec un sourire grave en vous tendant les monstrueuses pinces chauffées au rouge.

- Merci bien, mon brave, répliquez-vous. J'ai bien quelques petites questions à poser à cet homme, mais je ne crois pas que cet instrument sera nécessaire. Je préfère utiliser nies propres méthodes.

si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [79](#). Si vous maîtrisez la grande Discipline du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [254](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines, ou si vous préférez ne pas en faire usage, rendez-vous au [95](#).

### 133

Vous attendez que les soldats ennemis soient tous passés, puis vous vous glissez hors de la casemate et vous reprenez votre marche furtive le long de la tranchée. Tout à coup, une gigantesque explosion déchire la nuit et une immense boule de feu illumine la lointaine silhouette du pont, annonçant le début d'un bombardement et d'un nouvel assaut. Devant vous, la tranchée est déjà déserte, tous ses occupants ayant rejoint les premières lignes en prévision de l'offensive. Parvenu à l'extrémité, vous escaladez en rampant son parapet boueux et vous traversez au pas de course une bande de terrain découvert qui vous sépare d'un bois. Rendez-vous au [220](#).

### 134

Après quelques mètres de glissade, vous parvenez à retrouver l'équilibre et vous achevez la descente à une allure moins

périlleuse. Vous trouvez le cristal coincé entre deux rochers et, gagné par un sentiment d'urgence, vous vous hâtez de le ramasser pour pouvoir le lancer vers la Porte d'Ombre. A cet instant, le halo d'énergie qui entoure son tourbillon ténébreux s'anime d'un crépitement furieux, et une terrifiante image prémonitoire se dessine dans votre esprit. Dans l'Univers des Ténèbres, les monstrueuses créatures de Naar viennent de franchir la Porte d'Ombre. Une invincible horde de Dragons est sur le point de déferler sur le Magnamund ! Alors que les premiers rayons du soleil illuminent les crêtes environnantes, votre main décrit un arc de cercle parfait, projetant le Cristal Solaire droit dans la bouche obscure de la Porte d'Ombre... Rendez-vous au [350](#).

## 135

Sans cérémonie, la jeune beauté ouvre elle-même la portière de la berline et descend avec légèreté pour vous rejoindre sur la route. - Permettez-moi de me présenter, noble étranger, dit-elle en vous décochant un sourire charmeur avant de rajuster d'un geste coquet son chapeau garni d'une bande de fourrure de Lycours Noir aussi soyeuse que son ample chevelure de jais. Je suis la baronne Coryenne de la province de Lucia. Vous baisez avec la déférence due à son rang la main d'une blancheur immaculée qu'elle vous tend, en surveillant du coin de l'œil le cavalier de tête qui a mis pied à terre pour se placer à côté d'elle, visiblement prêt à tailler en pièces quiconque oserait lever un doigt sur elle.

Oh, et voici Dorst, le chef de ma garde personnelle.

Diplomate, vous vous inclinez légèrement devant le gaillard farouche qui vous répond d'un hochement tête bourru.

Nous revenons des terres de mon cousin, et nous espérons arriver à Kalma avant la nuit, mais nous avons été retardés par des brigands, continue-t-elle en s'excusant presque.

- Nous leur avons fait payer cher le temps perdu, gronde Dorst d'une voix sinistre.

- Quoi qu'il en soit, je crains qu'il ne nous faille faire halte pour la nuit dans ces collines perdues, reprend la baronne. Mais peut-être aurez-vous l'obligeance de vous joindre à nous, messire ? Je me sentirais tellement plus en sûreté si vous daigniez nous accorder cette faveur...

Un dépit des regards glacials que vous lance Dorst, vous annoncez à la baronne que vous le ferez avec plaisir. Puis, vous exhibez les six belles truites que vous avez pêchées plus tôt pour les offrir à la gentille dame, non sans regretter en votre for intérieur de ne pas disposer d'un cadeau plus raffiné. » Quel merveilleux présent ! s'exclame-t-elle néanmoins avec le plus éblouissant des sourires. Elles semblent exquis ! Rendez-vous au [59](#).

## 136

Malgré l'échec de votre tentative de liaison télépathique, vous refusez de croire à la mort de Banedon et de Rimoah. Plus déterminé que jamais à lutter jusqu'à la victoire, vous décidez de rallier au plus vite le monastère et de détruire sans délai la Porte d'Ombre. Vous regagnez la salle du Conseil et vous annoncez votre intention au roi. Puis, exhibant le Cristal Solaire que vous a remis Gwynian, vous expliquez aux membres du Conseil de guerre comment vous comptez l'utiliser. L'audace de votre plan soulève une vague de commentaires admiratifs, et Ulnar ajoute qu'il met sous vos ordres le régiment d'élite de la Garde Montée pour vous aider à forcer les lignes ennemies qui encerclent le monastère Kai. Le capitaine Vlad, commandant de ce régiment d'élite, connaît en effet très bien les positions des assaillants, et il saura vous guider jusqu'à leur point le plus faible. Sur ce, le monarque lève le Conseil et, tandis que ses barons rejoignent leurs armées campées sous les remparts de la ville, Il vous ordonne de prendre quelques heures de repos dans ses appartements.

-Allez dormir un peu, Grand Maître, vous en aurez besoin, dit-il en posant une main paternelle sur votre épaule. A l'aube, vous chevaucherez à la tête de la Garde. Rendez-vous au [94](#).

## 137

Vous virevoltez en pleine chute pour tenter d'atterrir sur vos pieds, mais le choc est si brutal que vous vous brisez quelques os sur les pavés de la cour. Moins d'une seconde plus tard, Nathor vient s'écraser sur vous, aggravant un peu plus vos blessures qui, au bout du compte, se soldent par la perte de 12 points d'ENDURANCE... Bien qu'amortie par votre corps, sa chute lui laisse une cheville rompue et de vilaines plaies sur le visage et les mains. Malgré sa **douleur**, votre compagnon parvient à grimacer un **sourire** en découvrant que vous êtes tous deux **encore** vivants, révélant le trou béant laissé par les **deux** incisives qu'il a perdues. Sans perdre un **instant**, vous utilisez d'abord sur vous-même vos pouvoirs de guérison innés pour vous permettre de **vous** relever et de secourir Nathor. Stoïque, **celui-ci**, n'émet pas une plainte lorsque vous réduisez **d'un** geste vigoureux la fracture de sa cheville. **Aussitôt** après, vous imposez les mains sur la blessure **et** vous mettez en œuvre votre pouvoir de **guérison**, sans vous soucier des 4 points d'ENDURANCE **que** vous coûte cet exercice. Peu à peu, vous sentez les **os** et les tissus endommagés se ressouder sous **l'effet** des ondes régénératrices que vous leur insufflez. Mais avant d'avoir pu achever votre tâche, **vous** voyez une escouade de prétendus gardes jaillir en vociférant du corps de garde, l'épée au poing. Vif **comme** un chat, vous bondissez devant votre **compagnon** blessé pour lui faire un rempart de **votre** corps et vous dégainez votre arme, prêt à les **expédier** tous en enfer.

GARDES IMPOSTEURS HABILITÉ : 48

ENDURANCE : 48

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [93](#).

## 138

**De** lourdes gouttes de pluie traversent les frondaisons et commencent à s'écraser sur vos épaules lorsque vous arrivez en vue de l'unique auberge du bourg forestier. Attiré par la chaude lueur orangée **du** feu de bois qui filtre à travers les fenêtres de l'établissement, vous vous arrêtez devant sa porte pour lire le panneau défraîchi qui la surplombe et annonce : « Auberge du Roi des Forêts - 2 Couronnes la chambre, Écurie comprise ». Si vous estimez avoir les moyens d'y passer la nuit, rendez-vous au [103](#). Sinon, rendez-vous au [302](#).

## 139

Le Monstre des Laves vire en pleine course et frappe le Cristal Solaire du bout de son aile pour le dévier de sa trajectoire, et vous voyez avec consternation votre arme ultime retomber bêtement dans les rochers, quelques mètres en contrebas de la Porte d'Ombre. Avant même que la gemme ne se soit immobilisée, vous vous ruez à l'assaut de la pente pour la relancer mais, alors que vous êtes sur le point de la saisir, l'infâme volatile pique à nouveau sur vous ! Rendez-vous au [108](#).

## 140

La route court le long de la berge de la rivière sur moins de deux kilomètres avant de tourner vers l'est pour traverser une haute futaie de mélèzes. Puis elle enjambe le large lit d'un rapide affluent de la Kinam sur un pont de pierre dont les parapets sont ornés d'un imposant alignement de statues à l'effigie des anciens seigneurs du domaine de Scade. Au loin, vous pouvez maintenant apercevoir une petite colline surmontée d'un château fort dont les remparts et le portail sont éclairés par des rangées de torches. Nathor vous explique que la coutume locale veut qu'on les allume une heure avant le coucher du soleil à l'intention des voyageurs égarés. Après avoir traversé le pont-levis et franchi le long passage voûté du porche en passant devant le corps de garde, vous mettez pied à terre dans la cour intérieure. Quelques

serviteurs prennent vos chevaux par la bride pour les conduire aux écuries, et trois **gardes** vous prient de les suivre vers le donjon où Tranius vous attend. Comme vous montez vers les **étages** supérieurs du château, Nathor demande des nouvelles de Guetor, le grand veneur du chevalier.

- **Il n'est** plus parmi nous, répond sèchement un des **gardes**. Il ne vit plus au château. **Avant** que Nathor n'ait pu essayer d'en apprendre **plus** sur le départ du vieux maître de chasse, l'homme ouvre une lourde porte et vous fait entrer **dans** la grande salle du donjon, où il vous dit de **patienter** quelques minutes en attendant la venue **de son** maître. Rendez-vous au [120](#).

## 141

**Vous** parvenez à freiner votre chute et vous vous Immobilisez rapidement, plaqué contre la pente. Supportant stoïquement le contact de la roche dont l'humidité glaciale traverse vos vêtements, vous **voyez** du coin de l'oeil le second vol de Monstres **des** Laves s'élever dans le ciel et foncer à tire d'aile **vers** l'est. Dès qu'ils sont assez loin, vous vous **relevez** et vous reprenez votre ascension pour vous **arrêter** à moins de trente mètres de la Porte **d'Ombre**. Le Cristal Solaire bien assuré au creux de **votre** poing, vous rejetez le bras en arrière pour le projeter dans la bouche du noir tourbillon. A cet Instant, un cri perçant vous fait lever la tête et vous voyez un Monstre des Laves piquer droit sur vous ! Avant qu'il n'ait pu s'abattre sur vous, vous **détendez** le bras et vous lancez le cristal... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre tiré est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [139](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [233](#).

## 142

Vous avez à peine le temps de dégainer votre arme que le molosse s'élance sur vous dans un bond prodigieux. Vous parvenez de justesse à vous jeter de côté pour ne pas être balayé par son énorme masse et, d'un même mouvement, vous



142 *La meute surgit, surexcitée  
par l'odeur du sang.*

tournoyez sur vous-même pour lui assener au passage un fulgurant coup de revers qui lui fracasse l'échiné. Alors qu'il retombe lourdement dans la poussière, les autres bêtes de la meute surgissent à leur tour, surexcitées par l'odeur du sang de leur chef... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire ou un rang supérieur, rendez-vous au [166](#). Si vous ne remplissez pas ces conditions, rendez-vous au [216](#).

### 143

Mètre après mètre, vous vous hissez le long de la paroi abrupte. Des fragments de roche et de terre s'effritent et roulent sous vos pieds avec une régularité inquiétante, et vous vous retrouvez plus d'une fois suspendu dans le vide par les doigts d'une seule main. Vous parvenez enfin en vue du sommet de la muraille, plus de trente mètres au-dessus du fond du ravin, quand retentit un énorme grondement. Levant les yeux, vous voyez avec horreur un déluge de rocs s'abattre droit sur vous ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez une Corde, ajoutez 2 au chiffre tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [233](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [329](#).

### 144

Les premiers chiens-loups se jettent sur vous en grondant furieusement, terrifiantes masses de fourrure hirsute hérissée de crocs et de griffes. Assailli de toute part, vous frappez d'estoc et de taille avec une rage forcenée, déterminé à vendre chèrement

CHIENS DÉMONIAQUES HABILITÉ : 50

ENDURANCE : 50

Ces créatures sont insensibles à toutes les formes d'attaque psychique, sauf à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et à la Déflagration Psychique. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [45](#).

## 145

A l'instant où vous abattez le dernier Monstre des Laves, vous sentez le courroux de Naar se déchaîner dans votre dos. Dans un grondement d'apocalypse, la terre se met à trembler sous vos pieds et se zèbre de crevasses béantes vomissant des torrents de lave en fusion. Vous vous ruez en avant pour franchir les dix mètres qui vous séparent encore de la Porte d'Ombre. Mais une gigantesque faille emplie de magma bouillonnant s'ouvre soudain devant vous... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, ou un rang supérieur, rendez-vous au [228](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [162](#).

## 146

A la seconde où vous terrassez l'esprit de Roark, le mugissement de la tornade cesse brutalement et tous les débris qu'elle charriait retombent au sol. Le visage du spectre se convulsé en un cri silencieux, puis il semble se dissoudre avec sa hideuse monture dans les ombres nocturnes, comme aspiré par les ténèbres. Le silence retombe sur la cité déserte, mais une brise fraîche balaie maintenant ses rues de leurs miasmes fétides, achevant de chasser les derniers relents du maléfice qui les imprégnait... Rasséréné, vous regagnez la maison au toit intact pour Installer votre couche sommaire avant de vous endormir du sommeil du juste. Au petit matin, le chant d'un oiseau vous tire de vos songes, et vous vous éveillez avec le sourire en entendant ce joyeux ligne du retour de la vie dans les murs d'Amory. Après avoir remballé votre équipement, vous vous dirigez vers la porte de la maison quand une latte pourrie cède soudain sous votre pas. Heureux de ne pas vous être blessé, vous dégagez le pied pour découvrir un sachet en toile contenant 10 Couronnes d'Or dissimulé sous le plancher ! Est-il bien utile de vous conseiller d'inscrire cette somme - sans toutefois dépasser le montant autorisé - sur votre *Feuille d'Aventure* ? Songez-y, néanmoins, avant de vous rendre au [83](#).

Vous ne reconnaissez que trop bien ces hideux volatiles : ce sont des Monstres des Laves, des créatures venues de l'Univers des Ténèbres de Naar, le Dieu Sombre. Et vous sentez un frisson glacé vous parcourir au seul souvenir de votre dernière rencontre avec ces abominations... D'un geste du bras, vous faites stopper la colonne, et Vlad se penche sur sa selle pour vous murmurer à l'oreille :

- Voilà les ennemis qui assiègent votre monastère. C'est ici qu'ils sont le moins nombreux.

-Je connais bien les environs, répondez-vous à voix basse. Le monastère est derrière la prochaine crête boisée. Mais nous devons faire vite si nous voulons forcer le passage : ces horreurs peuvent voler, et il ne leur faudra pas longtemps pour aller chercher des renforts.

- Vous avez raison, Grand Maître, l'entreprise est risquée. Mais mes hommes et moi-même sommes prêts à prendre tous les risques pour vous permettre de rejoindre sain et sauf le monastère Kai. Vous seul pouvez détruire la Porte d'Ombre et sauver notre terre des ténèbres qui la menacent.

- Bien, capitaine, concluez-vous en dégainant votre arme. Faites passer le mot à vos hommes : qu'ils se tiennent prêts à charger !

Rendez-vous au [200](#).

Vous vous jetez en arrière pour échapper à la bouffée de vapeur verdâtre et vous retombez contre la porte du cachot. Ce réflexe salvateur vous évite d'inhaler une quantité mortelle de gaz et votre parfaite maîtrise du Nexus permet à votre organisme de neutraliser instantanément le peu de poison qui s'est infiltré dans vos poumons. Mais il n'en va pas de même pour Nathor et le geôlier : les yeux révulsés, ils roulent sur le sol en proie à

d'affreuses convulsions, suffoquant tels des poissons tirés hors de l'eau. Sans perdre un instant, vous les empoignez par le col pour les traîner dans le corridor, hors de la cellule infestée de gaz toxique. Puis, vous vous penchez sur les deux agonisants et vous déployez vos pouvoirs de guérison pour les ramener à la vie. Au bout de quelques minutes incertaines, leur souffle retrouve sa régularité : vous avez gagné la partie.

- Que... que s'est-il passé ? balbutie Nathor d'une voix rauque en ouvrant des yeux héberlués.

Vous tournez un instant votre regard vers le fond du cachot où le prisonnier gît contre le mur, suspendu à ses chaînes, avant de répondre :

Un suicide. Un suicide et une tentative de meurtre. Notre homme s'est donné la mort en croquant une pastille de gaz empoisonné et a tenté de nous entraîner tous les trois avec lui... Rendez-vous au [309](#).

## 149

**En** dépit du choc, vous conservez assez de lucidité pour déployer votre pouvoir Kaï et plonger dans un **état** de catalepsie donnant toutes les apparences de **la** mort. A la vue de votre corps inerte, le prince **Lutha** laisse échapper un éclat de rire hystérique, et **il** appelle ses gardes. Quelques instants plus tard, ils **entrent** dans la fosse par une porte dérobée et se penchent sur vous. Après vous avoir brièvement examiné et palpé, ils annoncent à leur maître que vous êtes bel et bien mort, puis vous entendez un grincement métallique et vous sentez qu'on vous soulève par les pieds et les épaules pour vous enfourner dans l'étroite ouverture du boyau pentu **du** déversoir. Pris de panique, vous émergez brusquement de votre catalepsie, à la stupéfaction des deux gardes. Terrifiés par votre soudaine résurrection, ils vous laissent tomber en bredouillant des cris inarticulés, et vous dévalez la pente ruisselante du conduit avant de plonger tête la première

dans le courant glacé d'une rivière souterraine qui vous emporte rapidement... Rendez-vous au [150](#).

## 150

Pendant plusieurs minutes, vous laissez le courant vous entraîner en vous efforçant de rester au milieu pour éviter d'être drossé contre la roche des parois du tunnel qui enferme la rivière. Puis vous voyez se dessiner au loin un demi-cercle illuminé par l'éclat pâle de la lune et, quelques instants plus tard, vous jaillissez d'un déversoir creusé au pied des remparts orientaux de Duadon. Une cascade grondante vous précipite dans une rivière, six mètres plus bas, et vous devez jouer furieusement des bras et des jambes pour échapper aux remous qui vous tirent vers le fond. Votre tête crève enfin la surface et vous recrachez en toussant une gorgée d'eau nauséabonde. Poussé par le courant, vous approchez de la berge, où une bande de gueux en haillons se disputent en pataugeant les ordures et les épaves que le flot apporte de la ville. Vous réalisez avec dégoût que nombre de ces débris sont en fait des cadavres, sinistres illustrations du règne sanguinaire du prince Lutha. Lorsqu'ils vous voient émerger de l'eau en titubant, les miséreux prennent peur et s'égaillent comme une volée de moineaux. Dès qu'ils ont déguerpi, vous vous mettez en marche, traversant une route creusée d'ornières qui longe la rivière pour gagner le couvert touffu d'un bois tout proche. Blotti sous les frondaisons d'un grand chêne, vous passez le reste de la nuit à grelotter dans vos vêtements humides en essayant d'échafauder un nouveau plan d'action afin de rejoindre Casiorn au plus vite. Après mûre réflexion, vous décidez de prendre la direction du nord-est et de tenter de traverser la Storn pour atteindre Rhem, sur la rive gauche du fleuve. Cette cité salonienne a la réputation d'être un nid de voleurs et de coupe-jarrets, mais vous pariez qu'en ce domaine, elle ne saurait rivaliser avec Duadon ! Rendez-vous au [202](#).

Vous faites signe à la colonne de vous suivre et vous engagez votre monture sur le gué en gardant un œil tourné vers le ciel de crainte de voir l'ennemi vous surprendre à découvert. Mais le danger ne vient pas des airs : il est au ras du sol... Alors que vous avez franchi le gué et que vous escaladez la pente de la berge opposée, le souffle d'une formidable explosion vous jette à bas de votre selle ! Sans le savoir, vous avez coupé avec votre destrier le faisceau d'un rayon invisible, déclenchant la mise à feu d'une machine infernale dissimulée par les créatures de Naar dans les rochers qui bordent le torrent. Projetée par la déflagration, une nuée de fragments de pierre tranchants mitraille hommes et chevaux sur plusieurs mètres à la ronde. Vous allez rouler dans **l'eau** glacée, le bras et la cuisse gauches déchirés par **deux** éclats qui vous privent de 6 points d'ENDURANCE. Vous vous relevez en serrant les dents avant **d'**user de vos talents de guérisseur pour éviter de vous vider de votre sang et refermer vos plaies béantes. Lorsque le nuage de soufre et de poussière soulevé par l'explosion se dissipe, vous constatez avec amertume que deux cavaliers et deux coursiers gisent sans vie dans le torrent. L'un de ces chevaux **est** celui de Vlad, mais le capitaine s'en tire par miracle avec quelques entailles superficielles sur le visage et les jambes. Pendant qu'il s'occupe de récupérer une monture, vous examinez les blessés. Vous en comptez une bonne douzaine, mais aucun d'eux n'est très sévèrement touché et il ne vous faut guère plus que quelques minutes pour les remettre sur pied à l'aide de vos pouvoirs. Inquiet de la vulnérabilité de votre position, Vlad ordonne alors **d'**abandonner les morts, prend la tête de la troupe **et** lui fait traverser le gué au galop. Après avoir jeté un dernier regard sur les deux infortunés soldats, vous sautez en selle et vous rejoignez l'officier à l'avant de la colonne. Rendez-vous au **235**.

## 152

Dorst étale une couverture par terre et chacun s'installe autour, assis en tailleur dans l'herbe. Puis, il distribue cinq cartes par joueur et, avant d'ouvrir les enjeux avec une mise de cinq Lunes, il vous demande si vous connaissez les règles du Taluka. Vous hochez la tête avec un sourire entendu ; c'est un jeu très pratiqué dans les tavernes du Palmyrion et singulièrement apprécié des joueurs professionnels. Vos talents cachés vous permettent de deviner sans effort la valeur de chacune des cartes que vos partenaires ont en main, mais vous ne tenez pas à vous faire traiter de tricheur en affichant une « chance » par trop outrageuse. Aussi vous contentez-vous d'équilibrer vos gains et vos pertes, si bien qu'au bout d'une demi-heure, vous possédez exactement la même somme qu'au début de la partie. A ce moment, vous réalisez que Dorst, lui, est bel et bien en train de tricher ! Si vous voulez prendre ce malotru sur le fait, rendez-vous au [91](#). Si vous préférez simplement quitter la partie, rendez-vous au [25](#).

## 153

Avant d'avoir touché le sol, vous sentez le souffle embrasé du monstre vous lécher les jambes... Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 12, retranchez 1 du chiffre tiré. S'il est supérieur ou égal à 13, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [34](#). S'il est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [213](#).

## 154

Pendant des heures et des heures, le cri déchirant du Kraan continue de résonner sur les collines alentour et vous ne parvenez guère à fermer l'œil.

Allongé sur votre couche sans pouvoir trouver le sommeil, vous entendez l'écho de son lugubre croassement se répéter inlassablement, et vous vous sentez peu à peu envahi par de noirs pressentiments. Malgré toute la force de votre volonté,

vous ne parvenez pas à les chasser et vous vous levez pour arpenter nerveusement le cellier jusqu'au moment où ces maudits cris cessent enfin et que monte le chœur guilleret des oiseaux saluant l'aurore. Épuisé par cette nuit d'insomnie qui vous coûte 3 points d'ENDURANCE, vous montez d'un pas lourd jusqu'au réfectoire où vous retrouvez les hommes de votre escorte, Rasbarin et ses frères, Attablés autour du petit déjeuner. A la fin du repas, vieux moine vous offre une gourde d'Aquas pour vous donner du courage sur la longue route qui vous attend, ainsi qu'un Talisman d'Ishir pour vous garder des créatures hostiles. Vous lui exprimez votre gratitude et, pendant que vous rangez les deux objets dans votre sac à dos, Nathor remercie à son tour le vieillard pour son hospitalité et fait un don de 50 Lunes au monastère. Si vous voulez vous aussi faire une donation, n'oubliez pas de rayer de votre *Feuille d'Aventure* le nombre de Pièces d'Or que vous décidez de léguer aux bons frères. Rendez-Vous au [16](#).

## 155

**Harassé** par votre longue chevauchée, vous **accueillez**. avec joie l'offre hospitalière de cet aimable garçon et vous mettez pied à terre. Après avoir attaché **votre** cheval à un anneau scellé dans le mur du bâtiment, vous vous apprêtez à entrer, quand vous **percevez** un mouvement furtif derrière vous. Vous **vous** retournez brusquement pour voir une demi-douzaine d'individus aux trognes patibulaires surgir de l'ombre, manifestement animés d'intentions peu charitables. Vif comme l'éclair, vous faites jaillir votre arme du fourreau et vous attendez de pied ferme ces scélérats, bien décidé à leur faire regretter ce lâche traquenard.

### COUPE-JARRETS

DE VARETTA

HABILETÉ : 36

ENDURANCE : 40

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [222](#).

## 156

Le vacarme des chiens ne cesse d'augmenter jusqu'au moment où les Eldenoriens se décident à les libérer de leurs laisses. Aussitôt, les affreux molosses aux yeux jaunes se ruent à travers le sous-bois comme une horde de démons vomis par l'enfer, rivés à votre piste comme des aimants. Le chien de tête, une monstrueuse brute grise dont les énormes crocs luisent comme des poignards, jaillit d'entre les arbres à moins de vingt mètres de votre position et se fige sur place et vous fixe d'un œil féroce en retroussant ses lourdes babines baveuses, prêt à bondir... Si vous avez un Arc et si vous désirez vous en servir, rendez-vous au [141](#). Sinon, rendez-vous au [142](#).

## 157

Holona et ses alentours sont plongés dans le chaos. Les routes qui y conduisent et les champs alentour sont jonchés de cadavres de chevaux, de fourgons disloqués et d'autres sinistres témoignages de la guerre et de sa compagne, la mort. Çà et là, des petits groupes de soldats du Palmyrion sont affalés à même le sol gelé. Leurs yeux hagards et leurs bandages sanglants témoignent de l'âpreté des combats qui se déroulent à quelques kilomètres au nord. Des Officiers aux traits tirés et poussiéreux chevauchent d'un groupe à l'autre et s'efforcent de ranimer l'ardeur guerrière des soldats épuisés, tantôt jurant et menaçant, tantôt implorant, mais la plupart ne semblent même pas les entendre. A l'intérieur des murs de la cité règne une atmosphère confuse et tendue. Tous les logis de la ville sont bondés de soldats blessés et les civils chassés de leur foyer par la réquisition errent comme des somnambules dans les rues, ajoutant à la confusion générale. Sirmaine ordonne au cocher de se frayer un chemin jusqu'à l'hôtel de ville où le général Foucharl, le commandant en chef des forces du Palmyrion, a installé son quartier général. Alors que vous entrez dans ce bâtiment surpeuplé, un jeune lieutenant se précipite sur le capitaine et lui apprend que son fils a été blessé sur le front, au pont sur la Reloni. - Je dois aller le voir, Grand Maître, souffle votre

compagnon d'une voix blanche. Il m'a dit qu'il ne lui reste pas longtemps à vivre. si vous voulez accompagner le capitaine Sirmaine auprès de son fils blessé, rendez-vous au [289](#). Sinon, rendez-vous au [307](#).

## 158

Du haut de la Tour du Soleil, vous scrutez les montagnes qui s'élèvent au nord du monastère avec une nervosité grandissante. Banedon se tient auprès de vous, et les Maîtres Kai, Faucon Noir et Furet Sauvage, ainsi qu'une vingtaine de jeunes disciples sont postés derrière les créneaux. Tous semblent emplis de fierté et galvanisés par la présence de leur Grand Maître et du légendaire Maître de Guilde à leurs côtés, et vous êtes persuadé qu'ils sauront faire preuve de la plus grande bravoure dans la bataille qui s'annonce. Pour tromper l'angoisse de l'attente, vous vous penchez par-dessus le parapet et vous contemplez d'un air songeur l'épave disloquée de la *Nef du Ciel* qui gît sur les pavés de la cour, plusieurs dizaines de mètres plus bas. Suivant votre regard. Banedon ne peut réprimer un sourire amer.

-Quel gâchis, soupire-t-il. Enfin... l'ennemi nous a porté des coups sévères, mais nous n'avons pas encore perdu la partie. Naar s'est imaginé qu'en ton absence, il lui serait aisé d'abattre le monastère Kai. Et il a dû être fort vexé de voir ses damnés volatiles se briser le bec face à tes jeunes recrues. Tes gaillards n'ont sûrement pas beaucoup d'expérience, mais ils ne manquent pas de cœur !

- Je suis fier d'eux, approuvez-vous. Et je me sens tout aussi fier d'avoir pour ami un certain magicien sans lequel le Second Ordre du Kai aurait certainement subi le même sort tragique que le précédent. Vous décrivez alors à Banedon le prodigieux vaisseau volant qui vous a transporté de Casiorn à Holmgard et vous promettez qu'il lui reviendra si vous parvenez à vaincre le Dieu Sombre dans le terrible bras de fer qui vous oppose.

- Mais c'est un présent royal ! s'exclame Banedon. Me voilà ton débiteur jusqu'à la fin de mes jours... A cet instant, votre dialogue est brusquement interrompu.

-Les voilà! s'écrie Faucon Noir, le doigt pointé vers le nord où une horde de Monstres des Laves déferle au-dessus des crêtes.

- Bandez vos arcs, Seigneurs Kaï, hurlez-vous alors que la première vague ennemie plonge sur le monastère. Et que chaque flèche touche sa cible ! Si vous avez un Arc et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [178](#). Sinon, rendez-vous au [4](#).

## 159

Rengainant votre arme, vous enjambez les corps sanglants des faux gardes et vous soulevez Nathor pour le coucher en travers de l'encolure d'un cheval déjà sellé. D'un bond, vous sautez en selle et vous déboulez au grand galop dans la cour. Derrière vous, le donjon résonne d'un concert de cris et de malédictions tandis que vous foncez droit sur le portail, pour voir avec horreur sa herse commencer à l'abaisser ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Mentor ou un rang supérieur, ajoutez 2 au chiffre tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez également 2 à ce chiffre. Si vous maîtrisez la grande Discipline du Contrôle Animal, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [21](#). S'il est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [230](#).

## 160

Vous expédiez le dernier éclaireur en lui fracassant le crâne, puis vous faites volte-face et vous bondissez sur la selle du cheval que vous convoitez. Mais avant d'avoir pu le lancer au galop, vous entendez derrière vous le claquement sinistre de la détente d'une arbalète... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la

Chasse, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal A 4, rendez-vous au [224](#). S'il est supérieur ou égal à J, rendez-vous au [14](#).

## 161

Après avoir fait de brefs adieux au Grand Connétable et à ses hommes, vous sellez rapidement un cheval frais et vous sortez de l'auberge par l'arrière des écuries. Quelques émeutiers commencent à se rassembler dans une ruelle adjacente, mais vos pouvoirs de camouflage vous permettent de vous esquiver sans être aperçu. Vous gagnez la sortie de la ville en empruntant des rues sombres et d'étroits passages déserts à cette heure de la nuit avant de vous élancer au galop le long de la grande plaine qui s'étend vers le nord. Vous chevauchez toute la nuit, guidant votre monture à travers la prairie grâce à votre pouvoir de vision infrarouge et ne faisant que quelques courtes haltes pour la laisser souffler. Pendant que les heures s'écoulent, rythmées par le martèlement régulier des sabots de votre coursier, vous ne pouvez vous empêcher de penser à Nathor et ses hommes, qui n'ont pas hésité à risquer la mort pour vous permettre de poursuivre votre quête. La noblesse de leur acte renforce votre détermination, et vous vous jurez d'accomplir coûte que coûte votre mission pour que leur sacrifice n'ait pas été vain, s'ils devaient par malheur le payer de leur vie... Une vie dont les rudes nécessités vous imposent d'absorber un Repas au cours de votre chevauchée nocturne, ou de perdre 3 points d'ENDURANCE si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse. Rendez-vous au [75](#).

## 162

Alors que vous tentez désespérément d'échapper aux flots de lave en fusion qui vous séparent de la bouche noire du corridor astral, le séisme redouble d'intensité... Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 1 au chiffre obtenu pour chaque rang de Maîtrise Kaï supérieur à celui de Grand Maître Tutélaire que vous possédez. Si le résultat est inférieur ou égal à 3 rendez-vous au [117](#). S'il est supérieur ou égal à 4, (rendez-vous au [6](#)).

## 163

Vous avez franchi plus des deux tiers de la largeur de la rivière, quand vous vous' retrouvez soudain empêtré dans les débris enchevêtrés d'un engin de liège submergé. Vous vous débâtez avec fureur pour vous dégager, mais vos efforts épuisent rapidement le peu d'air que contiennent encore vos poumons... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez du Sabito, où si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, ajoutez 3 au chiffre Obtenu. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, ajoutez 1 à ce chiffre. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [65](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [116](#).

## 164

Vous écartez doucement le capitaine et, penché sur son fils, vous étendez vos mains au-dessus de sa blessure. Vous vous concentrez un moment avant le déverser, au prix de 3 points d'ENDURANCE, un puissant flot d'ondes régénératrices sur la plaie qui se cicatrise en quelques dizaines de secondes sous le regard stupéfait du chirurgien. Visiblement soulagé de ses souffrances, le blessé semble retrouver un peu de vitalité, mais vous savez que ce n'est qu'une courte rémission. Véhiculé par son sang, le poison mortel contenu dans la pointe de la flèche s'est déjà diffusé dans ses organes vitaux et même les pouvoirs que vous ont confiés Ishir et Kaï n'y peuvent rien changer.

D'une voix rauque, il révèle à son père qu'un redoutable parti de Druides de Cener et de Sorciers Nadziranim se sont ralliés au prince Lutha, et que le prince félon détient lui-même un Anneau de Pouvoir qui le rend invulnérable à toute arme d'essence humaine, donc invincible tant qu'il le porte à son doigt... Les paroles du jeune guerrier deviennent peu à peu inaudibles et il sombre bientôt dans un sommeil éternel. Rendez-vous au [255](#).

## 165

Un des monstres s'abat sur vous et fait tournoyer sa queue cornée comme une faux pour vous faire basculer par-dessus le parapet. Vif comme l'éclair, vous évitez son appendice d'un bond prodigieux et, à l'instant même où vous retombez sur le sol, vous lui assenez une botte foudroyante...

MONSTRE

DES LAVES      HABILITÉ : 49

ENDURANCE : 45

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [282](#).

## 166

Avant que les molosses ne soient sur vous, vous balayez l'espace de votre main tendue, soulevant instantanément une nappe de brume opaque et soufrée qui vous dissimule tant à leur vue qu'à leur redoutable odorat. Désorientés, les chiens se mettent à tourner en rond dans une cacophonie d'aboiements pitoyables et vous profitez de leur confusion pour vous perdre dans le sous-bois. Rendez-vous au [220](#).

## 167

En vous voyant vous ruer sur lui, le scélérat jette au sol la femme et son bébé d'une violente bourrade et tente de vous porter un coup de poignard à la gorge.

Vous esquivez la lame tranchante et vous ripostez à la vitesse de l'éclair...

PILLARD BLDENORIEN      HABILITÉ : 30

ENDURANCE : 30

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [333](#).

Vous demandez votre chemin à un marchand ambulant qui répond en grommelant de prendre la rue du Chalumeau en désignant du doigt une venelle qui donne sur le côté ouest de la place. Vous vous enfoncez dans cette étroite voie flanquée d'échoppes d'herboristes et de parfumeurs qui la baignent de leurs effluves mêlés. A l'extrémité, elle tourne abruptement sur la droite pour déboucher dans une artère plus large, la rue des Grands-Calots. Une petite centaine de mètres plus loin, vous vous surprenez à sourire sous le masque de poussière que votre longue chevauchée vous a laissé sur le visage en apercevant le portail d'un grand édifice. L'endroit a beaucoup changé depuis votre dernier passage mais, en dépit de sa nouvelle façade de brique et de marbre, vous reconnaissez sans mal la majestueuse silhouette des Maisons du Savoir. Après avoir franchi le portail, vous pénétrez dans une vaste cour intérieure et vous suivez une allée de gravier menant à une fontaine de marbre auprès de laquelle un étudiant en robe de bure semble méditer. Lorsque vous lui demandez s'il peut vous dire OÙ se trouve Gwynian, il tend le doigt sans un mot vers un bâtiment voisin dont la porte en bois de chêne ouvragé porte l'inscription : Bibliothèque. Vous le remerciez poliment et vous mettez pied à terre devant l'entrée de ladite bibliothèque avant de nouer la bride de votre cheval à un anneau scelle<sup>1</sup> dans le mur. Puis, vous poussez la porte, vous traversez une antichambre et vous pénétrez dans l'agréable fraîcheur d'une salle immense envahie d'interminables rayonnages de pierre garnis de milliers de livres et de rouleaux de parchemin. Vous remontez du regard toute la travée centrale jusqu'au mur opposé, où vous découvrez une autre porte. La porte est ouverte, et l'homme que vous cherchiez se tient dans l'embrasement. - Soyez le bienvenu, Grand Maître, vous dit Gwynian le Sage. Je vous attendais. Rendez-vous au [268](#).

Vos sens aiguisés perçoivent la présence d'une senteur ténue, mais inhabituelle, dans l'atmosphère. Une odeur douceâtre,

écœurante, que vous identifiez sur-le-champ : effluve de mort et de pourriture, c'est l'abominable parfum de la peste noire ! Il ne vous en faut pas plus pour comprendre pourquoi il n'y a plus âme qui vive dans les murs de Nursha, eT vous prenez soin de décrire une large boucle autour du village sinistré avant de rejoindre la route qui court à l'est vers Abisko. Rendez-vous au **3**.

## 170

Le jeune homme se relève et vous adresse un sourire amical. Dérogeant à la discrétion coutumière des membres des guildes, il se montre très bavard. Avant d'avoir pu ébaucher une seule question, vous apprenez qu'il se nomme Frello, appartient à la Confrérie des Orfèvres de Vanamor et court le pays pour accomplir son compagnonnage. Il s'est arrêté ici pour prier Ishir de le préserver « des mauvaises gens qui rôdent sur la route » car, à peine sorti de Vunamor, il s'est fait dépouiller de sa bourse par des brigands eldenoriens. Sur ce, il sort de son havresac une miche de pain et vous invite à la partager. Devinant que c'est là toute la nourriture que possède le brave garçon, vous déclinez poliment son offre et vous lui souhaitez bonne chance avant de sauter en selle pour reprendre votre route vers l'est. Rendez-vous au **19**.

## 171

Vous faites signe à Vlad de faire stopper la colonne, puis vous mettez pied à terre et vous vous enfoncez seul dans le sous-bois. Vous vous approchez avec circonspection de la botte, redoutant de tomber sur un nouveau piège de l'ennemi. Mais vous réalisez bien vite qu'il n'en est rien, et vous sentez votre gorge se nouer à la vue de ce que vous découvrez. Rendez-vous au **245**.

## 172

Vous étendez la main et, en quelques secondes, un épais brouillard envahit le puits de ses volutes opaques qui vous dissimulent à la vue du prince. Fou de rage, Lutha profère une bordée de malédictions et, visant à l'aveuglette le fond de la



172 *Le prince revient à la charge,  
armé d'un poignard.*

fosse, fait jaillir de son Anneau une violente rafale d'énergie. Vous étouffez un grognement de douleur en sentant les ondes maléfiques fuser dans votre cerveau et vous perdez 3 points d'ENDURANCE, mais l'essentiel de la décharge, trop imprécise, manque sa cible et vous reprenez très vite vos esprits. Sans perdre un instant de plus, vous vous lancez à l'assaut de la paroi gluante de votre prison en mettant à profit tous les trésors d'agilité que vous confère votre Grande Maîtrise de l'Exploration pour atteindre son sommet avant que le brouillard ne se dissipe.

Dans un ultime effort, vous achevez de vous hisser sur la plate-forme dominant l'oubliette, quand le prince vous aperçoit. Il lance le pied droit en avant pour vous rejeter dans le vide mais, souple comme un chat, vous l'esquivez en roulant sur le côté et vous lui empoignez au passage la cheville gauche pour lui faire perdre l'équilibre et l'envoyer rouler sur le sol. Vous utilisez les quelques précieuses secondes qu'il met à se relever pour prendre pied sur la plate-forme, mais il revient déjà à la charge, armé cette fois de son poignard...

PRINCE LUTHA      HABILITÉ : 54      ENDURANCE : 39

L'Anneau de Pouvoir que porte le prince le rend insensible à toutes les formes d'attaques psychiques, sauf à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et à la Déflagration Psychique. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [89](#).

## 173

La pointe du trait ricoche sur le bord de la paupière inférieure gauche du Dragon et trace un sillon sanglant dans la cornée noire de son œil oblique. Fou de rage et de douleur, le monstre pousse un rugissement assourdissant et se cabre de toute sa hauteur avant de laisser retomber ses énormes pattes de devant sur le sol comme deux marteaux-pilons, soulevant des gerbes de flammes et de cendres à des dizaines de mètres à la ronde ! Rendez-vous au [344](#).

La main tendue vers le visage du soldat, vous murmurez rapidement la formule du sortilège de *Contrôle Mental*. Il ouvre la bouche pour crier mais aucun son ne sort de ses lèvres. Les bras ballants, il vous fixe d'un œil vide de toute expression, entièrement soumis à votre volonté. Vous lui ordonnez silencieusement de rentrer dans la cabane et de refermer la porte derrière lui et, pendant qu'il s'exécute, vous enfourchez son cheval et filez au galop vers les bois. Sans quitter le couvert des arbres, vous décrivez un large arc de cercle afin de contourner le camp eldenorien par le sud. Durant votre chevauchée, vous découvrez les objets suivants dans les fontes et la couverture roulée fixées à la selle de votre monture d'emprunt :

1 Épée - 1 Rouleau de corde - 1 Briquet à silex - 1 Couverture - 1 Arc - 1 Carquois garni de 5 flèches

- 12 Lunes d'Argent (d'une valeur de 3 Pièces d'Or)

- 1 Longue-vue.

Si vous désirez conserver l'un ou plusieurs de ces objets, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Peu avant le coucher du soleil, vous émergez de la forêt et vous rencontrez un carrefour de trois routes où se dresse un panneau de bois portant les indications suivantes: *Nord - Chod - 400 km ; Ouest - Holona - 80 km ; Sud - Tenzha - 30 km*. Pressé de quitter au plus vite le territoire hostile d'Eldenor, vous consultez rapidement votre carte et vous décidez de prendre la route qui mène en Slovie, vers la ville-frontière de Tenzha. Tandis que vous chevauchez vers le sud, à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, votre estomac affamé vous impose de prendre un Repas ou de perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **343**.

Dix jours après avoir appareillé de Vadera, la *Deferlante* jette l'ancre dans les eaux de Varnos, le port de Garthen, capitale de la Talestrie. Les lignes élancées du trois-mâts lencien contrastent avec les lourdes et pataudes silhouettes des chalands et des Vaisseaux marchands qui encombrent les quais, l'arrivée d'un tel navire est si inhabituelle que la nouvelle se répand comme une traînée de poudre jusqu'à la citadelle royale, non sans provoquer un Vaste attroupement de curieux sur les quais. Si bien que. lorsque vous débarquez, vous êtes accueilli par le détachement de la Garde Montée de la reine jyvaine, dirigé par un homme au visage sévère arborant l'uniforme et les insignes de Grand Connétable, le rang le plus élevé dans la hiérarchie militaire du royaume. Il fait stopper sa colonne de **c**avaliers devant la passerelle du navire et met pied a terre pour vous saluer. Si vous êtes déjà passé par Oarthen ou Torgar au cours d'une précédente aventure, rendez-vous au [292](#). Sinon, rendez-vous au [48](#).

Pendant deux jours, vous chevauchez le long de cette piste à travers la vaste forêt de Salonie. Vous constatez au passage que les habitants de la région n'ont rien à envier aux charmes de son climat. Ils sont aussi froids et inhospitaliers que ce dernier vis-à-vis des étrangers, et semblent se méfier comme la peste de ceux qui voyagent seuls... Au matin du troisième jour, vous atteignez le petit village du Bout des Bois, établi comme son nom l'indique à la lisière de la forêt. A la sortie du village, vous laissez à l'ouest les pics neigeux des monts Cener et vous poursuivez votre route vers le nord en remontant une vaste prairie parsemée de bosquets de mélèzes et de pins. Les premières ombres du crépuscule s'étendent sur la plaine lorsque vous apercevez dans le lointain les murs délabrés d'une grande cité. Vous déchiffrez bientôt le nom d'Amory sur une borne ébréchée plantée de guingois sur le bord de la route, mais une nouvelle piste s'en écarte pour contourner la ville, laissant supposer qu'aucun voyageur n'a franchi ses portes depuis des lustres. Une pluie

glacée s'est remise à tomber et, guère emballé par l'idée de passer une nouvelle nuit en plein air, vous décidez de vous réfugier dans la cité abandonnée. Quelques minutes plus tard, vous franchissez les portes déjetées de la silencieuse Amory. Rendez-vous au [240](#).

## 177

Vous redoublez d'efforts et vous luttez mètre par mètre contre le courant pour atteindre enfin la rive opposée, à bout de souffle et d'épuisement, mais néanmoins heureux d'avoir réussi à vous échapper entier de la terre hostile d'Eldenor. Lorsque vous avez retrouvé vos forces, vous vous séchez sommairement et vous renfilez vos bottes et votre manteau avant d'examiner les environs. Vous avez pris pied sur une portion de berge boisée qui, d'après ce que vous avez pu observer de l'autre rive, doit se situer à moins d'un kilomètre de Rhem. Vous vous engagez sur un sentier qui longe la rive du fleuve et, quelques minutes plus tard, vous arrivez en vue des murs de la cité et de son célèbre port en forme de fer à cheval. Vous entrez dans la ville par la Porte Sud en déjouant la vigilance de ses gardes grâce à vos dons de camouflage. Une fois dans la place, vous vous fondez dans la foule qui peuple ses rues pour vous retrouver bientôt sur une grande place dominée par les tours jumelles de la cathédrale de Rhem. Au bout d'une avenue qui longe le mur sud du haut édifice, vous remarquez une vieille armure touillée exposée près de la porte d'une miteuse échoppe d'armurier. Si vous voulez y entrer, rendez-vous au [339](#). Sinon, rendez-vous au [36](#).

## 178

Vous encochez une flèche pour ajuster avec soin un des monstres qui volent en tête de la formation. Il est à moins de vingt mètres de la tour, et ouvre déjà son bec tranchant pour tailler dans les chairs quand vous relâchez la corde de votre arc. Le trait plonge jusqu'à l'empenne dans son œil droit et la bête hideuse émet un bref gargouillis et va s'écraser contre le parapet avant de retomber en tournoyant dans la cour intérieure.

- Visez leurs yeux ! hurlez-vous à pleins poumons, conscient d'avoir trouvé le point faible des redoutables créatures.

Dans l'instant qui suit, le sifflement strident d'une nuée de flèches répond à votre cri. Une bonne moitié d'entre elles atteignent leur but et déciment la première vague des assaillants de la tour, mais les monstres qui en réchappent n'abandonnent pas pour autant et plongent sur ses défenseurs avec une férocité décuplée. Modifiant au dernier instant sa trajectoire, un des monstres pique droit sur vous et tente de vous jeter par-dessus les créneaux en vous fauchant d'un coup de sa lourde queue écaillée. Vous esquivez son attaque d'un bond, et vous ripostez d'une furieuse botte à l'instant même où vos pieds retouchent le sol.

MONSTRE DES LAVES    HABILITÉ : 48    ENDURANCE : 46

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [49](#).

## 179

Ce chien gigantesque a l'apparence d'un animal, mais il est habité par une volonté surnaturelle si puissante qu'aucun pouvoir Kaï ne saurait la maîtriser. Vous comprenez en un instant que vos efforts sont vains et vous vous hâtez de dégainer votre arme pendant qu'il se rue sur le pont à la tête de sa meute hurlante... Rendez-vous au [144](#).

## 180

Flanqué de Renard Malicieux, vous escaladez le long escalier en colimaçon qui conduit à la grande salle de la Tour du Soleil. Les nombreux disciples qui y sont rassemblés semblent si épuisés par les combats qu'ils ne réalisent votre présence qu'au moment où le jeune maître Kaï annonce votre arrivée à pleins poumons. Ils se tournent vers vous comme un seul homme et vous fixent pendant quelques instants avec incrédulité, avant de pousser une vibrante ovation qui se répercute à travers tout le monastère. La nouvelle de votre retour se répand comme une traînée de poudre

et votre cœur bondit lorsque vous voyez Banedon et Rimoah pénétrer à grands pas dans la salle.

- Ishir soit louée, vous êtes saufs ! vous exclamez-vous en tombant dans les bras de vos chers compagnons. A Holmgard, on m'avait dit que vous aviez probablement péri dans la chute de la *Nef du Ciel*. Mais je ne voulais pas perdre espoir...

- Nos cœurs aussi se réjouissent de te voir revenu, et bien vivant ! réplique Banedon.

- Mais nous avons eu grand-peine à tenir le monastère en votre absence, ajoute Rimoah avec un sourire las.

- Je ne sais comment vous dire ma gratitude.

acquiescez-vous d'une voix émue. Vous avez pris un énorme risque en venant au secours du Nouvel Ordre. Quand j'ai vu ce qui restait de ton vaisseau, banedon, j'ai vraiment eu peur qu'aucun de vous n'ait survécu.

• Hélas, trois de mes frères n'ont pas eu notre Chance... Ils ont été fauchés en plein ciel par ces maudits Monstres des Laves.

- C'est une perte cruelle. Mais sois-en sûr, ils ne seront pas tombés en vain. Leur mort sera bientôt Vengée, annoncez-vous gravement avant de tirer de votre poche le Cristal Solaire et de le faire tourner devant les visages de vos amis. Grâce à cette petite Chose, je vais pulvériser la Porte d'Ombre et faire échouer le plan diabolique de Naar ! Bn compagnie de Banedon et Rimoah, vous faites **le** tour du monastère pour réaliser par vous-même l'étendue des dégâts causés par le siège. Vous inspectez chaque secteur du monastère et vous constatez que ses fortifications semblent encore capables de soutenir bien des assauts en dépit des dommages spectaculaires qui témoignent de la violence des Combats passés. Où que vous alliez, la magie de votre présence et quelques mots d'encouragement suffisent à raviver la confiance et la détermination des jeunes combattants harassés, mais aucun de ceux qui sont couchés dans la salle du Cercle de Solaris ne

peut se réjouir de votre retour. C'est là que reposent les corps des disciples Kaï tués par l'ennemi en l'attente d'une digne sépulture. Le cœur serré, vous passez lentement entre leurs rangs et vous découvrez parmi eux nombre de ceux en qui vous aviez fondé vos plus grands espoirs : Hironnelle de Printemps, Vent d'Est, Pigeon Voyageur, Ver Luisant, Cœur Pur, et tant d'autres... Rendez-vous au [256](#).

## 181

Vous piquez des deux et vous foncez à bride abattue vers la droite de la ligne de front avant de freiner des quatre fers derrière un chariot renversé, à moins de trente mètres du bord de la Reloni. Sous les yeux stupéfaits des trois soldats qui profitent de son abri pour se protéger d'un déluge de carreaux d'arbalète et de bombes incendiaires, vous sautez à terre et vous courez droit vers la rivière. D'un même élan, vous plongez dans le courant glacé et vous nagez entre deux eaux jusqu'à la rive opposée. Lorsque vous l'avez atteinte, vous faites prudemment surface et, dissimulé derrière les cadavres qui jonchent la berge, vous reprenez souffle en observant les tranchées ennemies. Elles grouillent d'unités d'assaut eldenoriennes armées jusqu'aux dents, mais vous remarquez surtout la présence inquiétante d'un Druide de Cener parmi les soldats les plus proches de votre position. Le sinistre personnage scrute les alentours à travers ce qui ressemble à première vue à une lunette géante, l'œil rivé à son objectif. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [320](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [207](#).

## 182

Déconcertés par la meurtrière démonstration que vous leur infligez, les brigands ne tardent pas à reculer devant le foudroyant enchaînement de coups implacables qui les fauchent les uns après les autres. Vous en profitez pour forcer leurs rangs désemparés et décamper au triple galop à travers la prairie. Deux

des malandrins finissent par vous prendre en chasse, mais vous avez déjà une telle avance qu'ils abandonnent bientôt la poursuite, découragés. Rendez-vous au [340](#).

### 183

Foudroyé, votre cheval culbute sur ses antérieurs et Vous êtes violemment éjecté par-dessus son encolure. Au terme d'un court vol plané, vous retombez en plein dans les rochers et les fougères qui bordent la route. Mais vous avez l'heureux réflexe d'amortir le choc par un souple roulé-boulé qui vous épargne de sérieuses blessures, et cette terrible chute ne vous Coûte pas plus de 2 points d'ENDURANCE. Quelque peu meurtri mais l'esprit toujours vif, vous bondissez sur vos pieds pour voir une meute de coupe-Jarrets armés jusqu'aux dents jaillir de la forêt en poussant des hurlements sanguinaires. Vous n'avez que le temps de dégainer votre arme pour défendre Chèrement votre peau !

#### BANDITS

ELDENORIENS

HABILETÉ : 38

ENDURANCE : 42

si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [285](#).

### 184

Dans un réflexe de défense, vous reculez d'un bond et vous portez la main à votre arme. Mais le vieillard continue de sourire avec bienveillance et vos Sens Kaï ne perçoivent en lui aucune hostilité. Troublé, vous sondez brièvement son esprit, mais vous n'y détectez qu'une grande bienveillance.

- On m'appelle Gwynian le Sage, déclare-t-il humblement, et je suis là pour vous aider, Grand Maître. Accepterez-vous d'écouter les modestes Conseils d'un vieux serviteur de Kaï et d'Ishir ?

Vous opinez du chef en lui rendant son sourire et vous le suivez dans la salle adjacente, une pièce occupée par une vaste table de

Pierre encombrée de manuscrits et de parchemins éclairée par d'étranges sphères lumineuses flottant en apesanteur.

- Eh bien, Gwynian, je vous écoute ! déclarez-vous, avez-vous des nouvelles du Sommerlund ?

- De sombres nouvelles, répond-il gravement. Avant de dérouler sur la table une carte ancienne décorée d'arabesques et de signes cabalistiques. Naar, le Dieu des Ténèbres a ouvert une Porte d'Ombre dans les monts Durncrag, un corridor astral qui relie son univers à notre monde, poursuit-il en faisant courir un index nouveau sur le parchemin. Il s'en est servi pour lancer des hordes de créatures ailées, les Monstres des Laves, à l'assaut de votre monastère. Son calcul est simple : la renaissance du Magnakaï lui est intolérable, et votre longue absence lui offre l'occasion dont il rêvait pour anéantir le Second Ordre. Il sait que sans leur Grand Maître, vos jeunes guerriers ne pourront résister longtemps à ses légions monstrueuses... La Porte d'Ombre s'est ouverte au cours de la dernière pleine Lune et, depuis lors, le monastère a subi des assauts répétés. Les forces du Dieu Sombre l'ont encerclé et coupé des armées du roi Ulnar qui ont vainement tenté de briser le siège à plusieurs reprises. Pour l'heure, vos disciples ont vaillamment repoussé toutes les attaques, Loup Solitaire, mais ils commencent à fléchir. Vous seul pouvez désormais les sauver.

- Mais comment ? rétorquez-vous, parvenant mal à cacher votre désarroi face à cette avalanche de nouvelles dramatiques. Comment réussirai-je seul, là où toutes les armées du roi ont échoué ?

- Ne perdez pas espoir, Loup Solitaire, insiste Gwynian d'un ton confiant. Tout n'est pas encore perdu. Vous pouvez sauver vos frères Kaï en barrant la route des créatures de Naar. En refermant la Porte d'Ombre...

Interloqué, vous ouvrez la bouche pour lui demander comment il s' imagine vous voir accomplir un tel prodige, mais le vieillard

lève la main pour vous Imposer le silence, un sourire énigmatique sur les lèvres.

! Patientez encore un instant, Loup Solitaire, l'humble Gwynian qui vous parle détient le moyen qui vous permettra de déjouer le plan diabolique de Naar...

Rendez-vous au [100](#).

## 185

Vous plongez sans hésiter dans la pénombre de l'abri et vous atterrissez en plein sur la poitrine d'un officier allongé sur sa couchette, qui se réveille en sursaut ! Avant qu'il n'ait pu pousser un cri, votre poing s'écrase sur sa mâchoire et le renvoie au pays des songes. En vous relevant, vous remarquez que divers sacs en cuir et rouleaux de papiers sont entassés sous son lit de camp. Si vous voulez jeter Un coup d'œil à ces objets, rendez-vous au [277](#). Si vous préférez filer de la casemate dès que possible, rendez-vous au [133](#).

## 186

Le mélange de gravier et d'argile qui couvre les flancs du ravin est dangereusement traître et glissant. Néanmoins, votre agilité naturelle vous permet de négocier votre descente sans trop de difficultés. Mais, vue du fond de la faille, l'ascension de la face opposée se révèle bien plus ardue que prévu... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, rendez-vous au [262](#). Sinon, rendez-vous au [143](#).

## 187

Sur le point de basculer dans l'inconscience, vous mettez en œuvre vos pouvoirs de protection el. progressivement, la douleur s'estompe. Filant sur votre passage, de fulgurants éclats de couleur commencent à zébrer l'obscurité et vous percevez d'étranges sons étouffés émanant d'un minuscule point lumineux qui scintille dans le lointain. Cette tache de lumière grandit

lentement, puis de plus en plus vite et, à l'instant où elle semble vous engloutir, vous vous retrouvez avec une soudaineté stupéfiante couché à plat ventre sur une dalle de granite humide. Rendez-vous au [276](#).

## 188

La femme plonge la main dans sa bourse et dépose 40 Lunes d'Argent dans les mains tremblantes du vieux clerc en le couvrant d'un flot tonitruant d'éloges et de remerciements. Incapable de placer un mot, il accepte timidement la généreuse récompense, quand l'assistance en liesse envahit l'estrade pour congratuler son nouveau héros. Les mêmes qui, quelques instants plus tôt, étaient sur le point de l'écharper, se pressent autour du frêle vieillard dans une telle cohue qu'ils menacent à présent de l'écraser ! Venant une nouvelle fois à son secours, vous lui faites un rempart de votre corps et vous l'entraînez vers la sortie en vous frayant péniblement un passage à travers la foule déchaînée. Dès que vous êtes parvenus à l'air libre, votre protégé s'empresse de vous tendre les 40 Lunes (n'oubliez pas d'inscrire cette somme sur votre *Feuille d'Aventure* si vous décidez de l'accepter).

- Je vous en prie, ne refusez pas. Aussi vrai que je nie nomme Matho, je connais assez bien les limites de mes maigres talents pour savoir à qui revient le mérite de ce prodige. Et où allez-vous donc, noble étranger ? vous demande-t-il incidemment après un bref échange d'amabilités,

-j'ai à faire dans l'Est.

-Hum, j'en arrive moi-même et je dois vous prévenir que la peste s'est abattue sur les pays de la Storn. Croyez-moi, si vous pouvez éviter la région, passez au large! Mais si cela devait se révéler impossible, j'ai là une potion curative dont je peux vous garantir l'efficacité, quelles que soient les limites de mes modestes dons... Sur ces mots, le clerc fourrage dans les replis de sa robe et en tire une petite flasque. Si vous l'acceptez, Inscrivez-la sur votre

*Feuille d'Aventure* sous le nom de Potion de Matho. Après quoi, vous vous rendez de conserve à la forge où Matho a lui aussi laissé sa monture. Vous reprenez possession de votre destrier et lui de sa vieille mule cagneuse, puis vous vous souhaitez mutuellement bonne chance et partez chacun de votre côté. Rendez-vous au [315](#).

## 189

Vous vous approchez à pas de loup du cheval le plus proche et, soucieux d'éviter toute réaction intempestive de l'animal, vous utilisez votre pouvoir pour le tranquilliser avant de dénouer sa longe. Mais à peine l'avez-vous dégagée de la barrière que la porte de la baraque s'ouvre à la volée et que le propriétaire de la monture surgit devant vous, un éclaireur eldenorien, visiblement mal disposé... Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et si vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [110](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai et si vous désirez en faire usage, rendez-vous au [174](#). Dans tous les autres cas, rendez-vous au [33](#).

## 190

L'après-midi est déjà bien entamé lorsque vous reprenez la route de Vanamor avec votre escorte. Chevauchant à votre côté, le seigneur Nathor vous confie que la présence de ces pillards eldenoriens au cœur même de son royaume ne laisse pas de l'inquiéter, car leurs bandes se contentent d'ordinaire de courtes incursions le long de la frontière. Et bien qu'il n'ose le dire clairement, vous devinez qu'il est certain que ces soudards étaient là dans le seul but de vous trouver et de vous éliminer... La route s'élève au-dessus des vallées en décrivant de nombreux lacets le long des pentes boisées des collines avant de franchir un haut col qui débouche sur de vastes étendues d'herbe grasse où quantité d'animaux à poils ou à plumes vagabondent en toute liberté. Le soleil commence à baisser à l'horizon lorsque vous distinguez les premiers signes d'une lointaine procession de marcheurs arrivant à votre rencontre sur la route. Ils sont pour la



190 *Une procession de marcheurs  
arrive à votre rencontre sur la route.*

plupart vêtus de robes de bure sales et déguenillées et l'un d'entre eux brandit une bannière représentant un éclair jaillissant devant une lune pleine. - Il ne manquait plus que ces maudits pèlerins, grommelle Nathor. Ce sont des moines mendiants qui ont fait vœu de pauvreté. Mais à Garthen, beaucoup disent que leur prétendu saint ordre n'est qu'un ramassis d'aigrefins prompts à gruger les naïfs. Mieux vaut les ignorer. Si vous décidez de vous ranger à l'avis de Nathor rendez-vous au [319](#). Si vous préférez vous arrêter pour parler aux pèlerins, rendez-vous au [28](#).

## 191

Plus vous vous éloignez du ravin, plus la végétation se fait rare. Vous remontez longuement le lit d'un cours d'eau asséché avant d'atteindre un plateau aride parsemé de touffes de broussailles et de pins rabougris. La nuit commençant à tomber, vous installez votre bivouac sous les branches tordues d'un arbre mort. Si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez, avant de vous coucher, prendre un Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [313](#).

## 192

Vous encochez vivement une flèche et vous ajustez avec soin un des monstres les plus proches. Alors qu'il plonge sur la tour en ouvrant tout grand son terrifiant bec dentelé, vous laissez filer votre trait droit vers sa tête. La pointe d'acier du projectile transperce l'œil gauche de la bête qui pousse un cri atroce et tournoie un instant sur elle-même avant de s'écraser dans un bruit écoeurant contre le parapet.

- Visez leurs yeux ! hurlez-vous avant d'ordonner le tir d'un geste sec.

Une salve nourrie fuse dans les airs et plus de la moitié des traits abattent leur cible, décimant la première vague des assaillants. Mais ceux qui en réchappent ne s'avouent pas vaincus et se laissent tomber tels de monstrueux oiseaux de proie sur les

défenseurs de la tour. L'un d'eux plonge soudain droit sur vous et manque de peu vous étripier d'un terrifiant coup de griffes. Vous l'esquivez en bondissant en arrière, et vous dégainez votre arme en plein vol pour lui délivrer une botte imparable à l'Instant même où vos pieds retouchent le sol...

## MONSTRE

DeS LAVES

HABILETÉ : 49

ENDURANCE : 45

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [282](#).

## 193

Vous décampez de la ville sinistrée aussi vite que VOUS le pouvez et vous la contournez en faisant un large détour à travers la campagne avant de rejoindre la route d'Abisko. Un peu plus tard dans l'après-midi, vous apercevez au loin la silhouette massive d'un pont couvert jeté par-dessus le flot rapide de la Reloni. A côté d'une petite tente circulaire dressée près de l'entrée du pont, trois soldats eldenoriens assis sur des tabourets de bois trompent le temps en tirant sur leur pipe à long tuyau. Au premier abord, vous jugez qu'il serait plus prudent de vous éloigner pour traverser discrètement à la nage, mais la largeur de la rivière et la force de son courant grossi par des pluies récentes rendent cette éventualité pour le moins hasardeuse. Comme en outre les trois hommes paraissent inoffensifs, vous finissez par changer d'avis et décidez de tenter de les berner. A votre approche, l'un d'eux se lève de son siège, se plante au milieu de la route et exige un papier officiel ou quelque autre moyen d'identification. Si vous possédez un Sceau d'Argent, rendez-vous au [283](#). Si vous ne disposez pas de cet Objet Spécial, rendez-vous au [317](#).

## 194

Vous vous enfoncez dans la rue du Chalumeau, une étroite venelle flanquée d'échoppes d'herboristes et de parfumeurs qui la baignent de leurs effluves mêlés. A l'extrémité, elle tourne brusquement sur la droite pour déboucher dans une voie plus

large, lu rue des Grands-Calots. A cet endroit, vous remarquez l'entrée d'un majestueux édifice dont la façade de brique et de marbre s'orne d'une large inscription : Les Maisons du Savoir. Inexplicablement, vous vous sentez attiré vers cet endroit, soudain pénétré de la certitude qu'il recèle toutes le» réponses aux questions qui se bousculent dans votre esprit. Vous franchissez le portail et vous traversez une vaste cour intérieure en suivant une allée de gravier. Elle s'arrête devant un bâtiment dont la porte de chêne finement ouvragée porte, pour toute inscription : Bibliothèque. Obéissant A cette même étrange impulsion, vous mettez pied A terre et vous nouez la longe de votre cheval à un anneau scellé dans le mur. Puis vous poussez la porte, vous traversez une antichambre et vous pénétrez dans l'agréable fraîcheur d'une salle immense envahie d'interminables rayonnages de pierre garnis de milliers de livres et de rouleaux de parchemin. Vous remontez du regard toute la travée centrale jusqu'au mur opposé, où vous apercevez une petite porte voûtée. Elle est ouverte, et sur le seuil se tient un vieillard vêtu d'une robe de bure beige. Il vous adresse un sourire complice et dit : - Bienvenue, Grand Maître, je vous attendais. Si vous êtes déjà passé par une cabane sur la route des Pillards, par la ville de Tahou ou le lac Vorndarol au cours d'une précédente aventure, rendez-vous au [348](#). Sinon, rendez-vous au [184](#).

## 195

Vous traversez le pont sur votre lancée et vous vous arrêtez à son extrémité pour faire face à la meute hurlante. Quelques secondes plus tard, les premiers molosses surgissent sur le chemin, menés par un énorme fauve dont les cruels yeux jaunes semblent suivre le moindre de vos mouvements. Il n'est plus qu'a quelques mètres de l'entrée du pont quand Vous tentez désespérément de l'arrêter en concentrant sur lui tous vos pouvoirs de Contrôle Animal, utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 1 au chiffre Obtenu pour chaque rang que vous avez atteint au-**delà** de celui de Grand Maître Tutélaire. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au 179. S'il est de 5 à 8, rendez-vous au [214](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [266](#).

## 196

Alors que vous encochez une flèche pour viser l'énorme tête du Dragon, vous entendez les Monstres des Laves qui vous survolent émettre un Concert de caquètements discordants et moqueurs. a l'évidence, les odieux volatiles semblent fort amusés de vous voir espérer vaincre leur colossal lampion à l'aide d'une arme aussi primitive et dérisoire, mais vous n'en avez cure. Sans vous soucier de leurs abominables ricanements, vous bandez la corde de votre arc à le rompre et vous priez avec ferveur Ishir et Kaï de guider votre main. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au [297](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [334](#).

## 197

Au bout de quelques minutes, le druide range son Curieux ustensile et disparaît au fond de la tranchée. Estimant néanmoins l'endroit beaucoup trop exposé, vous laissez le courant vous emporter quelques centaines de mètres en aval, où vous découvrez alors une petite anse encaissée moins visible des premières lignes ennemies. Vous sortez de l'eau sans vous relever et vous remontez la berge gluante de vase en rampant comme une couleuvre avant de vous glisser sans bruit dans la tranchée la plus proche. Vous réduisez au silence une sentinelle engourdie d'un coup bien ajusté du tranchant de la main et vous avancez à pas de loup le long du fossé étayé de rondins. Alors que vous dépassez l'entrée d'une casemate de bois, votre sixième sens détecte un danger tout proche. Une file de fantassins eldenoriens remonte la tranchée dans l'autre sens et sera sur vous dans quelques secondes ! Si vous voulez plonger dans la casemate, rendez-vous au [185](#). Si vous préférez empoigner votre arme et faire face, rendez-vous au [57](#).

- Par tous les dieux ! s'étrangle Nathor en répandant le contenu de son verre sur sa tunique. Qu'est-ce que cela ?

Vous vous ruez à la fenêtre pour voir, se découpant sur la lune, une énorme créature aux contours de chauve-souris montée par un cavalier de taille humaine.

- Un Kraan ! soufflez-vous d'une voix étranglée par l'angoisse, car vous avez aussitôt reconnu la silhouette honnie des monstres ailés qui ont jadis scellé le destin du Premier Ordre Magnakaï.

- Il serait plus sage de vous éloigner de la fenêtre, messire, s'inquiète Nathor. Cette créature pourrait détecter votre présence.

Vous suivez ce sage conseil et vous vous retirez au fond de la pièce avant d'ériger un solide rempart psychique autour de votre esprit, de crainte que le cavalier volant n'utilise quelque pouvoir mental pour vous localiser.

- Ce n'est pas la première fois, vous révèle le père tusbarin. Cette bête nous hante de son cri depuis dix nuits. Dès que tombe l'obscurité, elle revient rôder au-dessus des collines, comme si elle cherchait quelque chose ou quelqu'un. Et parfois elle n'est pas seule...

le vieux moine vous suggère alors de vous installer ans le profond cellier du monastère, où l'ennemi sera certainement incapable de déceler votre présence. Vous acceptez son offre avec gratitude. Rendez-vous au [154](#).

Les domestiques de l'auberge emportent la dépouille sanglante du batelier malhonnête hors de la salle, et le pauvre bougre injustement accusé vient vous remercier avec effusion d'avoir pris sa défense. Agenouillé sur le plancher sanglant, le marchand

s'empresse de ramasser ses petites pierres scintillantes avant de se relever et, rouge de confusion, d'en donner une au prétendu voleur en guise de compensation. Puis il se tourne vers vous et vous offre 10 Couronnes pour lui avoir permis de récupérer sa précieuse marchandise (si vous les acceptez, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*). Le tavernier se montre beaucoup moins accommodant. Prétendant que la réputation de son honorable établissement lui interdit de tolérer de tels débordements, il vous prie poliment mais fermement de prendre la porte sur-le-champ. Vous gratifiez les trois hommes d'un sourire impassible et vous tournez les talons pour retrouver Cyclone à l'écurie. Rendez-vous au [31](#).

## 200

Suivi de la troupe, vous longez la piste sur quelques centaines de mètres avant de vous arrêter à la lisière d'une large prairie. Une vingtaine d'inquiétantes créatures ailées sont posées sur les berges d'un ruisseau qui serpente au milieu de ce vallon d'herbe grasse. Les monstres fixent tous intensément l'eau cristalline, apparemment si fascinés par le spectacle des truites qui s'ébattent dans le courant qu'ils ne semblent pas remarquer l'approche du régiment. Aussi silencieusement que possible, vous faites déployer les cavaliers sur deux lignes, en formation de combat, le long de la bordure des arbres. Pendant qu'ils achèvent la manœuvre, vous contemplez avec espoir la crête boisée qui domine l'autre extrémité du vallon, car vous savez que c'est juste derrière elle que se trouve votre but, le monastère Kaï. Tout à coup, un des volatiles tourne la tête dans votre direction et alerte à grands cris ses affreux semblables. Dans un chœur de croassements perçants, les monstres détaillent les rangs de la cavalerie royale avec des yeux avides, faisant claquer leurs énormes becs dentelés comme s'ils se réjouissaient par avance d'un superbe festin. Impassible, vous faites signe aux hommes de pointer leurs lances, et vous éperonnez votre cheval en rugissant votre cri de guerre : « Pour le Sommerlund et le Kaï ! » Faisant trembler le sol sous les sabots de leurs destriers, les Cavaliers du Roi dévalent la pente de la prairie au grand galop et s'abattent



**200** *Les monstres fixent la cavalerie royale en faisant claquer leurs énormes becs.*

comme la foudre sur les abominations ailées. Maniées avec force et adresse, les lourdes lances de guerre font éclater les formidables carapaces des monstres. Deux d'entre eux roulent sur le sol et sont impitoyablement piétinés sous les sabots des chevaux, et deux autres qui tentaient de s'envoler retombent aussitôt, transpercés par dix lances. Franchissant le ruisseau au galop, vous abattez au passage votre arme sur le crâne d'une créature de Naar, mais elle rebondit sans réussir à entamer la dure couche de corne qui le protège. Étourdie par la violence du coup, la bête titube pendant quelques secondes derrière vous, avant que le capitaine Vlad. chevauchant à la tête de la seconde ligne, ne lui plonge sa lance au travers du corps. Vous lui laissez le soin de mener le combat et, sans ralentir votre course, vous remontez à bride abattue la longue pente herbeuse qui vous sépare de la lisière des arbres qui recouvrent la crête. Vous n'êtes plus qu'à quelques dizaines de mètres des premiers sapins quand un monstre jaillit du ciel et pique droit sur vous, avide de plonger ses griffes acérées dans vos chairs ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [129](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous voulez y faire appel, rendez-vous au [37](#). Dans tous les autres cas. rendez-vous au [303](#).

## 201

Éprouvant quelque peine à résister au charme de la jeune personne, vous sortez des fourrés et vous vous approchez de la voiture.

- Mais oui, je le savais ! s'exclame-t-elle, rosissant d'excitation. Vous êtes bien ce fameux guerrier du Nord que l'on appelle Loup Solitaire, n'est-ce pas ? Comment aurais-je pu oublier votre visage ! J'étais de passage à la cour du Grand Électeur le jour où il vous a décerné l'Étoile du Palmyrion pour avoir vaincu ces abominables Druides de Cener du Ruel. Je suis honorée de vous rencontrer en personne, gentil messire. Rendez-vous au [135](#).

Une rumeur de cris sourds vous tire brutalement du sommeil au petit matin. Vous vous ébrouez et vous avancez sans bruit jusqu'à la lisière du sous-bois où, dissimulé derrière la végétation, vous voyez une forte unité de gardes de Duadon longer les berges de la rivière, probablement à la recherche de votre Cadavre. Un gros sergent au visage de brute empoigne un mendiant efflanqué par le col, le soulève du sol et le secoue comme un prunier en l'abreuvant d'un tombereau de questions, de postillons et d'insultes pour l'inciter à se confier à lui. terrorisé, le malheureux pointe un doigt tremblant vers le bois où vous êtes caché. La vilaine trogne du soudard se fend d'un sourire torve et, en guise de récompense, il dégaine son poignard et ouvre le ventre du miséreux.

-Fouillez-moi ce maudit bois ! braille l'abject individu à ses hommes en essuyant sa lame ensanglantée sur les hardes de sa victime. C'est là qu'ce foutu rebelle est planqué !

Sans perdre une seconde, vous vous enfoncez dans l'épaisseur du sous-bois, que les brodequins cloutés d'un rang de soldats disciplinés ne tarde pas à ravager. Vous gardez votre sang-froid et, déployant à l'instant propice vos pouvoirs de camouflage, vous parvenez sans peine à vous faufiler entre eux pour revenir vers la route qui longe la rivière où ils ont laissé leurs montures. D'une vigoureuse manchette dU sommet de la nuque, vous réduisez au silence la sentinelle préposée à leur garde avant d'enfourcher le cheval le plus proche et de filer vers l'est au triple galop... Une fois à bonne distance de Duadon, vous «diminuez votre allure pour examiner le contenu des fontes de votre monture d'emprunt, pour découvrir les objets suivants :

1 Sac à dos - 1 Rouleau de corde - L'équivalent de 2 Repas - 1 Épée - 3 Couronnes d'Or - 1 Arc - 1 Carquois contenant 3 Flèches.

N'oubliez pas d'inscrire ces objets sur votre *Feuille d'Aventure* pour remplacer ceux qu'on vous a ravis à Duadon lors de votre capture. Vous poursuivez votre chevauchée sans vous attarder et vous arrivez, en vue des rives de la puissante Storn au milieu de l'après-midi. Vous profitez de l'abri d'une grange en ruine pour mettre pied à terre et observer une petite foule de marchands et de voyageurs qui attendent sur la berge l'arrivée du bac de Rhem. Vous notez aussi la fâcheuse présence de gardes eldenoriens qui, tout en collectant le prix du passage, contrôlent avec soin les passagers en attente pour s'assurer qu'aucun agent ennemi ou déserteur ne s'est glissé parmi eux. Un large chaland à fond plat approche bientôt de la rive, et l'agitation qui s'empare de la foule impatiente vous fait comprendre qu'il s'agit certainement du dernier passage de la journée. Si vous décidez de tenter d'embarquer, rendez-vous au [97](#). Si vous préférez essayer de franchir à la nage les quatre cents mètres de la largeur du fleuve pour atteindre Rhem, rendez-vous au [30](#).

## 203

Alors que vous descendez vers la rivière, votre œil infallible de chasseur Kaï remarque soudain un mince rayon ultraviolet - invisible pour le commun des mortels - qui traverse la sortie du gué dans toute sa largeur. Tel un minuscule fil lumineux, il court d'un bord à l'autre du passage, entre un monticule de pierres, vestiges de l'ancien pont, et un fourré broussailleux.

» Halte ! criez-vous en stoppant votre cheval à l'entrée du gué.

Nous avons un problème, Grand Maître? demande Vlad d'une voix inquiète,

-Peut-être, répondez-vous, les yeux fixés sur le rayon qu'il ne peut apercevoir. Attendez-moi ici, capitaine, je veux vérifier quelque chose. Vous faites avancer votre cheval dans le gué et vous Vous approchez prudemment du tas de pierres. En observant le rayon de près, vos soupçons se confirment rapidement : c'est le détonateur d'une machine infernale

originaires d'un autre monde, assurément mis en place par les serviteurs du Dieu sombre, le piège doit se déclencher dès qu'une créature d'une certaine taille traverse le faisceau invisible. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous désirez y faire appel, rendez-vous au [274](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus et si vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [71](#). Dans tous les autres cas, rendez-vous au [22](#).

## 204

Vous reconnaissez sur-le-champ le solide gaillard qui s'avance vers vous et s'incline en claquant des talons : c'est le capitaine Sirmaine, ce héros des guerres contre les Seigneurs des Ténèbres qui vous a guidé jusqu'à Valfort et la forêt du Ruel deux ans plus tôt, lorsque vous avez affronté les Druides de Cener.

» Je vous salue, Grand Maître ! s'exclame-t-il, son Visage couturé de cicatrices fendu d'un large sourire. Je suis heureux que le Grand Électeur m'ait fait l'honneur de me choisir pour vous escorter jusqu'à Holona.

- Je ne le suis pas moins, capitaine, répliquez-vous en serrant sa main d'acier. Je n'aurais pu souhaiter meilleur compagnon de voyage. Rendez-vous au [130](#).

## 205

Alors que la terrifiante apparition et son infernal destrier fondent sur vous au grand galop, vos sens Kaï vous préviennent qu'il s'agit de l'esprit de l'ancien seigneur de la cité, un noble dégénéré du nom de Roark qui pratiquait en secret les arts noirs des Druides de Cener. Bien qu'il ait été rayé du monde des vivants depuis de longues années, son âme tourmentée continue de hanter son ancien fief, condamnée à chevaucher sans trêve le long de ses rues désertes. Figé par l'horreur, vous voyez les lèvres du spectre s'écarter en grimaçant et un cri d'outre-tombe vous déchire les tympans. Au même instant, vous sentez les mâchoires d'un étau invisible se refermer sur vos tempes, exerçant une pression si terrible que votre crâne semble bientôt sur le point

d'éclater ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [39](#). Sinon, rendez-vous au [253](#).

## 206

Le chef des coquins enfourche sa monture, mais vous ne lui laissez pas le temps de s'enfuir. Bondissant tel un tigre par-dessus le mur de l'abbaye, vous l'arrachez de sa selle en plein vol et vous remmenez, rouler avec vous sur le sol blanc de givre. Le bougre se débat féroce pour échapper à votre étreinte implacable et parvient à tirer un stylet de sa botte droite. Vous vous jetez en arrière juste à temps pour esquiver la lame effilée qu'il tente de vous planter dans la gorge, ce qui lui permet de se dégager en roulant sur le côté. Vous vous redressez tous lieux en même temps, l'arme à la main, mais il se fige de stupeur en reconnaissant vos traits.

Loup Solitaire ! glapit-il en écarquillant les yeux comme s'il voyait un fantôme,

-Lâche ton arme et rends-toi ! ordonnez-vous d'une voix ferme en brandissant votre arme. Mais sur le visage du scélérat, l'expression de stupeur laisse vite place à un rictus de défi. »Tu ne m'auras pas vivant! crache-t-il, avant de retourner son poignard contre lui et de le plonger Jusqu'à la garde dans sa poitrine ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la science Médicale et si vous avez atteint le rang de grand Maître Principal ou un rang plus élevé, rendez-vous au [337](#). Sinon, rendez-vous au [35](#).

## 207

Vous remarquez que la lunette géante du Druide irradie un mince faisceau de lumière pourpre, mais Vous restez incapable de deviner son utilité. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande discipline de l'Écran Psychique, ajoutez 3 au Chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur Ou égal à 5, rendez-vous au [248](#). S'il est supérieur OU égal à 6, rendez-vous au [197](#).

## 208

Vous remerciez les dieux de vous avoir muni de cette Amulette, car son effet protecteur vous permet de supporter sans mal la chaleur infernale et l'atmosphère toxique de cet univers maudit. Mais aucun talisman ne peut vous protéger de la horde de monstres colossaux qui s'avancent vers la Porte d'Ombre... Rendez-vous au [80](#).

## 209

De l'autre côté de la rivière, une borne de pierre plantée sur le bord de la route indique, sous une flèche pointée vers l'est : *Abisko - 40 km*. Vous marchez pendant quelques heures sans rencontrer âme qui vive avant d'apercevoir les premières maisons de la ville. Le lieu semble désert et seuls les croassements d'une nuée de corbeaux nécrophages tournoyant au ras des toits troublent le silence de mort qui l'enveloppe. Il ne vous en faut pas plus pour deviner que la mortelle épidémie qui ravage la région n'a pas épargné Abisko, et vous quittez la route pour aller passer la nuit sous le couvert d'un bois, quelques kilomètres plus au sud. Le jour suivant, le temps s'améliore et la boue qui envahissait la route a séché et durci lorsque vous la rejoignez, quelques kilomètres à l'est du bourg sinistré. Un peu plus loin, vous apercevez des tentes militaires dressées sur le bas-côté. Près de ce camp improvisé, une petite unité de soldats eldenoriens s'active autour de plusieurs bûchers, s'épuisant à jeter dans les flammes des monceaux de cadavres victimes de la peste. Bardés de tabliers, de masques et de gants noirs de suie, ces hommes sont si absorbés par leur macabre tâche que vous n'avez guère de mal à dérober un de leurs chevaux pour filer à leur insu sur la route qui mène à Duadon, la capitale de leur belliqueux pays. Rendez-vous au [270](#).

## 210

Au-delà du fleuve Phœn, la route se creuse de profondes ornières et devient de plus en plus difficile. Par chance, il n'a guère plu au

cours des semaines précédentes et le terrain reste assez praticable pour vous permettre de chevaucher à bonne allure. Aux environs de midi, vous avez déjà franchi près de cinquante kilomètres et croisé de nombreux chariots de paysans allant vendre leur récolte sur les marchés de Garthen qui, dès qu'ils reconnaissent les uniformes des cavaliers de votre escorte, vous dressent force gestes et saluts enthousiastes. Vous faites une brève halte dans un village et vous reprenez votre chevauchée dans un paysage de plaines monotones. Plus tard, vous traversez une large vallée où coule une rivière bordée de roseaux et de bosquets de saules, avant de vous enfoncer dans une longue chaîne de collines. Le soleil touche presque l'horizon lorsque vous voyez se dresser au bord de la route une petite chapelle dédiée à la déesse Ishir. A sa hauteur, un chemin bifurque vers le nord pour monter jusqu'à une grande bastide perchée dans les collines, un kilomètre plus loin. C'est le monastère de la Confrérie de Vader, un saint ordre voué au culte d'Ishir, vous explique Nathor. Ces bons frères ne nous refuseront pas l'hospitalité pour la nuit.

Le temps que votre petite troupe atteigne les portes du monastère, le soleil a disparu derrière les collines et l'obscurité commence à envahir le ciel. Un gros frère portier jovial et rubicond vous fait entrer en laissant vos hommes et vos montures aux bons soins d'une petite foule de moines empressés, vous vous faites conduire avec Nathor auprès du supérieur de l'ordre, qu'il connaît de longue date. Ce Vénérable vieillard, du nom de Rasbarin, vous fait un accueil chaleureux, étreignant votre compagnon comme un fils et vous propose aimablement de passer la nuit au monastère. Vous partagez avec les moines un souper composé de plats simples, mais si sains et revigorants que vous regagnez tous les points d'ENDURANCE que vous avez pu perdre depuis le début de votre périple. Après quoi, Rasbarin vous invite à le suivre dans sa cellule pour déguster avec lui un flacon d'Aquas, une liqueur dont les bons frères détiennent jalousement le secret. Vous vous apprêtez à trinquer et vous levez votre verre empli d'un alcool ambré au parfum délicat, quand un cri déchirant résonne soudain dans la nuit ! Si vous maîtrisez la

Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [61](#). Sinon, rendez-vous au [198](#).

## 211

A peine êtes-vous entré dans la cour de l'auberge qu'un jeune palefrenier se précipite pour saisir la bride de Cyclone. Il émet un sifflement admiratif à la vue du splendide coursier et il vous promet de veiller à ce qu'il ne manque de rien aussi longtemps qu'il vous plaira de rester à l'auberge. Un alléchant fumet de bœuf rôti et de bière fraîche vous accueille à l'entrée de la salle bruyante et animée de l'estaminet. Vous vous frayez un chemin jusqu'à une table proche du comptoir sans que nul, dans la nombreuse assistance, ne vous prête la moindre attention. Vous achevez de vous restaurer quand, à une table voisine, éclate une violente altercation entre un robuste marchand et un homme vêtu d'un manteau élimé. Le négociant accuse l'autre avec véhémence de lui avoir dérobé une pleine bourse de pierres précieuses et, à son côté, un batelier coiffé d'un bonnet douteux semble prendre un malin plaisir à attiser la querelle. L'homme au manteau a beau protester de son innocence, ses accusateurs font la sourde oreille et le ton ne cesse de monter. Rouge de colère, le marchand empoigne soudain le pauvre hère par le col et, tirant une dague de sa ceinture, menace de lui trancher le cou s'il ne lui rend pas sa précieuse bourse séance tenante ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [26](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [294](#).

## 212

Pendant que vous vous livrez à vos observations, vous ne pouvez vous empêcher de songer au monastère Kaï et au péril mortel qui menace vos jeunes disciples. L'attente ne fait que renforcer le gentiment d'urgence qui vous hante depuis votre départ, et la nécessité de vous procurer un cheval pour rallier Casiorn au plus vite s'impose à votre esprit. Vous remarquez alors, près de la grand-place du bourg, une grande bâtisse en planches dont la

façade affiche en grandes lettres blanches : Écuries Générales. Si vous voulez vous risquer dans la place à la recherche d'une monture, rendez-vous au [349](#). Si vous préférez éviter la ville, vous pouvez la contourner pour rejoindre la route d'Abisko en vous rendant au [3](#).

### 213

Roulant sur le sol cendrex, vous vous relevez d'un bond sans même un poil roussi, à la grande fureur du Dragon. Ivre de rage, il frappe le sol d'une énorme patte, soulevant un geyser de lave et de flammes qui vous dissimule un instant à ses yeux démoniaques. Vous en profitez pour détalier à toutes jambes vers la Porte d'Ombre, mais la bête s'en aperçoit vite et se rue à votre poursuite en poussant un rugissement qui vous glace d'effroi ! D'autant qu'à moins de posséder une Amulette de Platine, un Talisman d'Ishir, ou de maîtriser la Grande Discipline du Nexus, la chaleur inhumaine et l'atmosphère empoisonnée qui règnent sur ce monde infernal vous privent d'ores et déjà de 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [316](#).

### 214

Vos pouvoirs de Contrôle Animal se révèlent incapables de dominer la volonté diabolique qui anime la féroce créature. Hormis quelques-uns de ses membres qui, sur vos injonctions muettes, s'immobilisent sur la rive opposée, le gros de la meute déferle sur le pont à la suite de son chef en hurlant de plus belle, et vous devez relancer votre monture fourbue au galop... Rendez-vous au [304](#).

### 215

Par-dessus les cris des combattants, vous entendez hurler le capitaine Vlad :

- Continuez, Loup Solitaire ! Rejoignez le monastère !

Regardant en arrière, vous réalisez que le cours de la bataille est en train de basculer : passé l'effet de surprise, les monstres qui ont survécu à la première charge taillent maintenant des coupes sanglantes dans les rangs des cavaliers. Et dans le ciel, des dizaines de leurs congénères arrivent à leur rescousse à tire-d'aile. L'idée d'abandonner vos frères d'armes au plus fort du danger vous est intolérable, mais Vlad a raison, vous le savez bien. C'est pour vous permettre de mener à bien votre mission que ces vaillants soldats versent leur sang, et vous talonnez de plus belle votre cheval en ravalant votre amertume, les yeux fixés sur la crête coiffée de sapins. Rendez-vous au [250](#).

## 216

Dans un chœur de hurlements féroces, les molosses déchaînés bondissent à travers les fourrés et vous laissent à la gorge dans un élan terrifiant.

CHIENS DE GUERRE HABILITÉ : 42

ENDURANCE : 47

Ces bêtes sont dans un état de frénésie qui les rend Insensibles à toute forme d'attaque psychique, à moins d'employer la Grande Discipline du Foudroiement Psychique ou la Déflagration Psychique. Si vous parvenez à les exterminer, rendez-vous au [295](#).

## 217

Vous vous engagez dans le marais et vous franchissez avec prudence quelques centaines de mètres, évitant prudemment des mares d'eaux brunâtres et bouillonnantes et 'de traîtres bancs de sables mouvants. Mais alors que vous vous engagez sur ce qui semble être une bande de terre ferme, la Croûte sèche qui couvre le sol craque sous vos pieds et vous vous retrouvez enlisé jusqu'aux genoux dans une masse gluante de limon noir qui vous aspire inexorablement ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et si vous avez atteint au minimum le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au [66](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).

Vous avez atteint le milieu du gué quand des cloches d'alarme se mettent à sonner furieusement sur chacune des rives.

» Un déserteur sur le gué ! entendez-vous hurler depuis le bastion eldenorien.

Un espion en vue ! répondent les gardes sloviens. Dans les secondes qui suivent, des essaims de flèches et de carreaux d'arbalète fusent de chaque côté du fleuve et votre cheval s'effondre en pleine course, tué sur le coup. Projeté par-dessus son encolure, vous vous écrasez brutalement sur les galets de la berge sloviennne au terme d'un court vol plané. A demi assommé, vous essayez de vous relever quand une fulgurante lueur blanche efface toutes vos sensations ! La pointe d'acier trempé d'une flèche de guerre vient de traverser votre crâne d'une tempe à l'autre, et votre mort instantanée est presque indolore... Quant à votre aventure, elle trouve ici sa triste fin. Sur les rives de la Storn, au cœur d'une profonde nuit...

Durant quelques fractions de secondes, vous ne ressentez que la morsure du froid de la nuit, puis vous voyez grossir à toute vitesse les pavés de la cour et le toit des écuries, trente mètres plus bas, et un nœud de terreur vous tord les entrailles. Tous muscles bandés en l'attente du choc, vous passez/ comme un boulet à travers le toit de chaume des écuries et vous vous écrasez sur le sol dans un déluge de paille et de solives brisées. Un instant plus tard, Nathor atterrit sans douceur à quelques mètres de vous. Bien que passablement meurtri et délesté de 3 points d'ENDURANCE, vous êtes toujours vivant. Nathor a lui aussi survécu, mais ses blessures sont sérieuses. L'angle bizarre que forme sa cheville gauche trahit une vilaine fracture et son visage est couvert de profondes entailles et d'hématomes violacés. Malgré sa douleur, il parvient à grimacer un sourire déformé par la disparition brutale de plusieurs dents. Si vous voulez exercer

vos talents de guérisseur sur le Grand Connétable, rendez-vous au [269](#). Si vous préférez vous occuper d'abord de déguerpier au plus vite du château, rendez-vous au [41](#).

## 220

Vous vous enfoncez dans la forêt, rapide et furtif comme un loup solitaire, attentif au moindre bruit suspect. Après une heure de marche, vous arrivez devant un ruisseau et vous faites une brève halte pour vous désaltérer. Au-delà du ruisseau, le sous-bois devient de plus en plus touffu, ce qui entrave votre progression mais augmente vos chances d'échapper à la vue des nombreuses patrouilles eldenoriennes dont la forêt semble infestée. Mais un peu plus tard, ayant pu les observer de près à l'abri des fourrés, vous réalisez qu'en fait de patrouilles, il s'agit de bandes de déserteurs fuyant le carnage qui ensanglante les rives de la Reloni. Au petit matin, vous avez parcouru plusieurs kilomètres de forêt en parvenant à éviter tout contact avec les Eldenoriens. Peu avant midi, vous atteignez la lisière d'un vaste espace déboisé au centre duquel se dresse un camp militaire fortifié. Un rapide coup d'œil à votre carte vous apprend qu'il s'agit de Fabri, un poste avancé eldenorien proche de la frontière slovienne. Perché dans les branches ' d'un chêne centenaire, vous dénombrez au moins cinq régiments de cavalerie cantonnés à l'abri de sa palissade de rondins. Mais surtout, vous voyez sortir du bâtiment central du quartier général un groupe d'officiers supérieurs en grande discussion avec plusieurs Druides de Céner! Ainsi donc, le prince Lutha et les diaboliques sorciers du Ruel auraient partie liée... Pendant que vous vous livrez à ces instructives observations, vous voyez une patrouille de cavaliers émerger d'une piste forestière menant au camp et s'arrêter devant un groupe de baraquements édifiés à l'extérieur de son enceinte. Après avoir attaché leurs chevaux à un barreau de bois, ils disparaissent tous à l'intérieur des baraques, laissant les montures sans surveillance. L'occasion est trop belle pour que vous la laissiez passer, et vous descendez prestement de votre perchoir pour vous approcher des baraques. Si vous maîtrisez la

Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [260](#).  
Sinon, rendez-vous au [189](#).

### 221

Instinctivement, vous vous jetez au sol et vous roulez sous le buisson le plus proche pour vous dissimuler tout en déployant vos pouvoirs de camouflage et de protection psychique pour dissimuler votre présence. Sans oser bouger un muscle, vous voyez du coin de l'œil la redoutable créature décrire de patients cercles dans les airs puis, au bout d'une éternité, s'éloigner enfin et disparaître dans le vent glacé de la nuit. Vous poussez un soupir de soulagement et vous sentez un long frisson vous parcourir l'échiné. Mais ce n'est pas le froid qui vous fait frissonner ainsi... Rendez-vous au [308](#).

### 222

Avant d'avoir pu réaliser pleinement qu'ils ont un peu manqué de discernement dans le choix de leur victime, vos agresseurs baignent dans une mare de sang devant le seuil de leur sinistre repaire. Entendant des cris et des bruits de cavalcade résonner à l'intérieur du bâtiment, vous sautez en selle et vous remontez au galop le cours de l'Éperon jusqu'à la grande place de la Porte Sud. Vous vous y arrêtez, hésitant entre les deux voies restantes. Si vous voulez vous diriger vers le nord par le passage de l'Échelle, rendez-vous au [308](#). Si vous préférez aller vers l'ouest en prenant la rue du Chalumeau, rendez-vous au [194](#).

### 223

Vous vous aplatissez comme une limande contre la paroi rocheuse, mais un bloc pesant s'abat sur votre épaule droite et vous fait lâcher prise. Vous basculez en arrière en tentant frénétiquement de vous raccrocher à quelque chose, mais il est déjà trop tard. Vous tombez en pirouettant au milieu d'un déluge de schiste et de poussière et vous allez vous fracasser le crâne sur les rochers qui tapissent le fond du ravin... Votre aventure et votre vie rencontrent ici leur tragique destin.

## 224

Vous entendez le chuintement strident d'un carreau d'arbalète, puis une brève explosion écarlate engloutit vos sens et vous sombrez dans le néant. La pointe d'acier du projectile vient de vous percer la base du crâne avant de traverser votre cerveau de part en part, vous envoyant rejoindre vos ancêtres. Sans même vous laisser le temps de souffrir... Votre «venture s'achève ici.

## 225

Parant au plus pressé, vous projetez dans le cerveau du malandrin ivre une décharge d'énergie assez forte pour l'empêcher de remuer un cil pendant quelques secondes. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE, mais le sale individu se fige aussitôt. Toutefois, cette paralysie provisoire a aussi le fâcheux inconvénient d'empêcher la femme au nourrisson de se libérer de son étreinte ! Au bout d'un instant, le pillard recouvre l'usage de ses membres, plus décidé que jamais à assouvir ses instincts meurtriers. N'ayant plus d'autre choix, vous empoignez votre arme et vous vous ruez sur lui en rugissant de courroux. Rendez-vous au [167](#).

## 226

Vous vous fendez au dernier instant et simultanément, vous plongez votre arme dans l'aile du monstre, la déchirant sur une belle longueur. Brutalement déséquilibrée, la bête bascule sur le côté et va s'écraser sur le sol dans un craquement sinistre. Alors que vous poussez un cri de victoire, la voix forte du capitaine Vlad retentit soudain par-dessus le fracas de la bataille :

- Ne vous arrêtez pas, Loup Solitaire ! Galopez jusqu'au monastère !

Vous tournez la tête et vous réalisez que le sort de la bataille est en train de basculer : passé l'effet de surprise, les monstres qui ont survécu à la première charge taillent maintenant des coupes sanglantes dans les rangs des cavaliers. Et dans le ciel, alertés par

leurs cris, des dizaines de leurs congénères arrivent à leur rescousse à tire-d'aile. L'idée d'abandonner vos frères d'armes au plus fort du danger vous est intolérable... Mais Vlad a raison, et vous ne le savez que trop bien. Si le vaillant capitaine et ses hommes sont prêts à verser leur sang, c'est pour vous permettre de mener à bien votre mission, et vous talonnez votre cheval de plus belle en ravalant votre amertume, les yeux fixés sur la ligne de crête couronnée de pins sombres. Rendez-vous au [250](#).

## 227

Juste avant que votre tête n'ait complètement disparu sous les flots, vous trouvez la force de murmurer la formule du sortilège de *Respiration Sous-Marine*. Désormais capable d'absorber directement l'oxygène de l'eau, vous sentez la fatigue disparaître progressivement de vos membres tétanisés, et vous retrouvez bientôt assez d'énergie pour reprendre votre lutte contre le fleuve. Rendez-vous au [177](#).

## 228

Grâce à l'agilité prodigieuse que vous confère votre pouvoir Kai, vous bondissez comme une gazelle par-dessus le gouffre béant et vous atteignez, indemne, l'entrée de la Porte d'Ombre. Poursuivi par les rugissements tonnants du Dieu Sombre, vous plongez sans hésiter dans le noir tourbillon du corridor abyssal. Rendez-vous au [69](#).

## 229

A mesure que les cavaliers approchent, vos soupçons se confirment: il s'agit indubitablement de francs-tireurs eldenoriens. Les tapis de selle de leurs montures sont frappés de l'emblème de leur royaume, et elles sont chargées de sacs et de ballots gonflés du fruit de leurs pillages. Vous les laissez passer sans bouger de votre cachette et, pour plus de sûreté, vous attendez que la poussière soulevée par leurs chevaux ait disparu à l'horizon avant de reprendre votre route. Votre estomac en profite pour se rappeler à votre bon souvenir : vous devez

prendre un Repas ou accepter de perdre 1 point D'ENDURANCE.  
Rendez-vous au [340](#).

## 230

Vous débouchez en trombe du porche à l'instant précis où la lourde herse s'abat avec fracas, rasant la croupe de votre cheval. Vous traversez le pont-levis en faisant vibrer son tablier de bois sous ses sabots et vous plongez dans la descente de la route au triple galop. Derrière vous, les remparts du château retentissent de cris et d'ordres confus, auxquels s'ajoutent bientôt des ferraillements de chaînes et des aboiements surexcités. Vous avez franchi près d'un kilomètre quand, risquant un coup d'œil par-dessus votre épaule, vous laissez échapper un juron en voyant une meute grondante d'énormes chiens-loups dévaler la colline à votre poursuite. Mais ces yeux qui rougeoient comme des braises et ces crocs monstrueux qui scintillent dans la nuit ne peuvent appartenir à des chiens ordinaires, et vous réalisez avec effroi que seule la plus noire des sorcelleries a pu créer ces bêtes infernales ! Vous atteignez bientôt le pont aux statues et vous apercevez avec espoir le lointain clignotement des lumières de Scade. Mais la meute gagne rapidement du terrain et votre monture surchargée ne pourra maintenir indéfiniment une telle allure. Si vous tenez à sauver votre peau et celle de Nathor, vous devez à tout prix faire quelque chose pour ralentir ces monstres ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [322](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [281](#). Dans tous les autres cas, rendez-vous au [195](#).

## 231

- Le Sommerlund ? s'étonne l'aubergiste en pouffant. Ma foi, j'ai bien peur que non, mon bon seigneur. C'est déjà pas souvent qu'on entend parler d'ce qu'y s'passe à Varetta, qu'est pas à plus

d'quarante bornes au nord, et y a pas loin d'mille kilomètres entre vot' pays et chez nous ! Alors, vous pensez bien...

La dernière phrase du brave homme vous rappelle à I la triste réalité. Il vous reste une énorme distance à parcourir, et si peu de temps ! Dégrisé par la pensée de l'épuisante chevauchée qui vous attend, vous prenez poliment congé de l'aubergiste et de sa fille pour aller vous coucher. Rendez-vous au [56](#).

## 232

Vous luttez farouchement contre le courant implacable de la Storn, mais les pénibles épreuves que vous avez subies à Duadon vous ont affaibli. Vos forces s'épuisent rapidement, vos membres s'engourdissent et sont peu à peu envahis de crampes. Pris de panique, vous sentez que vous allez couler à pic ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Principal, rendez-vous au 5. Si vous maîtrisez cette Grande Discipline et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Éminent ou un rang supérieur, rendez-vous au 6. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et avez atteint le rang de Grand Maître Mentor ou un rang supérieur, rendez-vous au [264](#). Si vous ne pouvez remplir aucune de ces conditions, rendez-vous au [251](#).

## 233

Au dernier moment, le Monstre des Laves s'écarte de vous et parvient à frapper le Cristal du bout de son aile pour dévier sa trajectoire. La rage au cœur, vous voyez la gemme étincelante rebondir dans les rochers et s'immobiliser parmi eux à quelques mètres au-dessous de la Porte d'Ombre. Vous vous ruez à l'assaut de la pente pour la récupérer. Mais dans votre précipitation, vous perdez pied et vous tombez si lourdement qu'il vous en coûte 3 points d'ENDURANCE. Sans vous laisser le temps de vous relever, le diabolique volatile revient à l'attaque, referme ses puissantes serres sur votre sac à dos et vous emporte dans les airs tel un infortuné lapin de garenne. Vous vous débâtez furieusement

pour essayer de vous libérer, avant de vous figer de stupeur en réalisant que vous volez droit vers la gueule noire de la Porte d'Ombre ! Quelques secondes avant de plonger dans l'effrayant vortex, vous apercevez fugitivement le Cristal Solaire, posé entre deux rochers à moins de dix mètres en contrebas de l'entrée du corridor astral... Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [247](#). Sinon, rendez-vous au [88](#).

### **234**

Vous sortez de votre bourse 5 Pièces d'Or et vous les posez sur l'établi. Le maréchal-ferrant y jette un bref coup d'œil et les empoche avec un hochement de tête approbateur.

-Laissez vot' cheval dehors et rev'nez l'prendre d'ici une heure, grommelle-t-il avant de reprendre son assourdissant labeur. Rendez-vous au [104](#).

### **235**

Échaudés par l'explosion du gué, tous vos soldats redoublent désormais de vigilance et surveillent avec méfiance les sous-bois qui vous entourent. En tête de la colonne, vous chevauchez prudemment au pas, tous les sens aux aguets. Vous progressez ainsi un petit moment sans incident, quand votre œil d'aigle est attiré par un objet à peine visible émergeant d'un épais taillis sur la droite. En utilisant votre pouvoir de vision télescopique, vous découvrez qu'il s'agit de l'extrémité d'une botte. Si vous voulez faire arrêter la troupe pour aller voir de plus près de quoi il retourne, rendez-vous au [171](#). Si vous estimez que cela n'en vaut pas la peine, rendez-vous au [280](#).

### **236**

A peine avez-vous mis pied à terre que le gros borgne et ses sbires vous empoignent et vous font agenouiller de force. Après vous avoir lié les mains dans le dos, ils vous dépouillent en ricanant de vos Armes, de votre Bourse, de votre sac à dos et de

vosre Cape (rayez le tout de vosre *Feuille d'Aventure*). Poursuivant leur fouille, ils vous arrachent vos Objets Spéciaux et, sur un ordre du sergent, les entassent un peu à l'écart.

- Tout c'fourbi pue la magie à plein nez ! grasseye-t-il en les examinant d'un œil méfiant. On embarque tout l'reste, mais ça, j'aime autant l'laisser à ces satanés Druides...

Il s'interrompt en voyant arriver le Cénérien au bâton et un officier de haut rang au visage buriné. Le Druide se plante devant vous, vous dévisage un instant et éclate d'un rire hystérique.

- Hin ! Hin ! Hin ! Mais n'est-ce pas là notre vieil ami Loup Solitaire? Ah, Grand Maître, il y a si longtemps que nous espérons vous recevoir. Mais n'ayez crainte, vous allez bénéficier d'un accueil digne de votre rang et de vos... hin ! hin !... si grands mérites...

Puis il se penche sur vos objets magiques et les détaille avec un mélange d'effroi et de fascination, avant de reculer en sentant son Bâton de Pouvoir crépiter dangereusement.

-Hum... Je vous confie ces... choses, colonel Morghon, dit-il à l'officier. Nous les examinerons plus tard. Je vais me faire un plaisir de conduire notre hôte à ses appartements... Hin ! Hin ! Hin ! Pendant que l'officier s'exécute et fait ranger vos précieuses possessions dans un grossier sac de toile, le Druide fait un signe aux soldats qui vous soulèvent comme un vulgaire paquet et vous jettent sans ménagement à l'arrière d'un chariot bâché. Le Cénérien prend place à côté du cocher, un fouet claque et son odieux ricanement est bientôt couvert par les grincements de l'attelage et le martellement sonore des sabots des chevaux lancés au grand galop à travers les rues sombres de Duadon. Au terme d'une course rapide et chaotique, le chariot s'engouffre sous la monumentale arche d'entrée de SkullTor, la citadelle séculaire des anciens seigneurs de Duadon et dévale une rampe de pierre pour s'immobiliser en grinçant dans la cour souterraine d'une sinistre prison aménagée dans les caves du donjon. Sous

l'œil gourmand du Druide, de nouveaux gardes vous extirpent sans douceur du fourgon et, en guise de bienvenue, vous offrent une copieuse ration de coups de botte et de gourdin qui vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. Puis ils vous traînent à demi inconscient le long d'un dédale de couloirs sombres avant de vous précipiter au fond d'un infect cul-de-basse-fosse grouillant de vermine. Rendez-vous au [300](#).

## 237

Vous vous frayez un chemin à travers la foule bigarrée qui encombre la place pour vous engager dans une grande rue orientée au nord, dans la direction du centre de la ville. Vous remontez cette large artère bordée de boutiques d'apothicaires et de fabricants de chandelles avant de déboucher dans un parc somptueux décoré de massifs multicolores de fleurs exotiques. Enivré par le spectacle enchanteur et les subtiles fragrances qui vous entourent, vous vous retrouvez bientôt plongé à votre insu dans un état de stupeur extatique dû aux effets hypnotiques des parfums de ces plantes, quand une voix âgée résonne soudain dans vos oreilles.

- Réveillez-vous, Grand Maître ! Ce n'est pas le moment de rêvasser. Rendez-vous au [20](#).

## 238

Vous acceptez courtoisement l'invitation du Grand Connétable et vous appelez le seigneur Ardan, qui observait la scène depuis le pont de la *Déferlante*, pour qu'il vienne vous rejoindre. Dès que le vieux sage a posé le pied sur le quai, Nathor lance un ordre bref à ses hommes qui s'efforcent de tenir à distance la foule excitée des curieux. Aussitôt, ils font refluer la cohue de part et d'autre du quai pour laisser un luxueux carrosse tiré par quatre chevaux blancs accéder à l'embarcadère. Vous vous y engouffrez avec Ardan et, sur un ordre du Grand Connétable, le cocher fait claquer son fouet et l'attelage quitte le port au galop, escorté par les Cavaliers de la Reine. Au terme d'un parcours sinueux le long

des rues étroites et abruptes de Garthen, le carrosse s'immobilise au milieu de la cour d'honneur de la citadelle royale. Où que vos yeux se portent, des rangées de soldats de la Maison Royale aux uniformes chamarrés s'alignent dans un garde-à-vous impeccable. Annoncé par une solennelle sonnerie de trompettes, vous êtes conduits par Nathor en personne dans le grand salon d'apparat où, sur son trône, la reine Évaine vous attend, entourée d'une douzaine de conseillers.

- Soyez le bienvenu. Grand Maître, déclare la souveraine après que vous vous êtes incliné respectueusement devant elle. Mon cousin Sarnac m'a fait prévenir de votre arrivée par faucon messenger et nous avons pris des dispositions pour faciliter votre voyage et vous permettre de regagner au plus vite votre terre natale.

Vous vous inclinez à nouveau devant la reine et vous lui exprimez en termes choisis toute la reconnaissance que vous inspire sa noble et généreuse attitude.

-Je vous en prie, Loup Solitaire, se récrie-t-elle. Vous savez bien que la Talestrie restera à jamais votre débitrice. Que serions-nous devenus sans vous, sinon les esclaves des Seigneurs des Ténèbres ?

Sur ces mots, elle congédie ses conseillers et vous fait signe, ainsi qu'aux seigneurs Ardan et Nathor, d'approcher de son trône.

-Je sais combien le temps vous presse. Grand Maître, poursuit-elle en baissant la voix comme si elle redoutait d'être épiée par une oreille indiscrete. Mais je dois vous mettre en garde : les espions du Dieu Sombre sont partout, et ils fomentent de noirs complots pour contrecarrer votre retour! Depuis peu, les commandants de mes places fortes du nord me signalent de fréquentes incursions de chevaucheurs de Zlans et de Kraans dans le ciel nocturne. Selon tous les témoignages, ils s'envolent depuis les ruines des Cités Ténébreuses de Nadgazad et de

Cragmantle. Naar ne peut ignorer que vous êtes sorti victorieux d'Ixia, et il leur aura ordonné de guetter votre venue.

-Voilà en effet une précieuse information, Votre Majesté, mais je pense être en mesure d'échapper à la vigilance de ces cavaliers des ténèbres.

- Je n'en doute pas un instant, seigneur Loup Solitaire, mais ce n'est pas tout. La nouvelle de votre passage s'est répandue comme une traînée de poudre dans le monde souterrain des voleurs et des assassins. Dans tous les bas-fonds du royaume, les agents de Naar monnaient votre tête contre des montagnes d'or et de prodigieux secrets de magie

- Mais, avec tout le respect qui vous est dû, votre majesté, comment pouvez-vous être aussi sûre de ces faits? objectez-vous en dissimulant avec tact votre incrédulité.

- J'en ai hélas la preuve. Grand Maître. La preuve vivante ! Tout ce que je viens de vous révéler, je l'ai appris de la bouche même d'un assassin qui complotait votre meurtre ici même, dans ma propre capitale! Ma police secrète le surveillait depuis longtemps et il a été pris sur le fait alors qu'il tentait de recruter des complices. Je l'ai fait mettre au secret dans les caves de la citadelle, mais peut-être désirez-vous l'interroger ?

Si vous voulez essayer de tirer les vers du nez de l'individu qui projetait votre meurtre, rendez-vous au [132](#). Sinon, rendez-vous au [111](#).

## 239

Le colossal Dragon laisse échapper un grognement dédaigneux à la vue de l'arme dérisoire dont vous avez l'impudence de le menacer. Une de ses énormes pattes se soulève avec une feinte nonchalance et fouette l'air comme une faux pour vous la faire sauter des mains. Mais vous êtes plus rapide : vous vous fendez en plongeant sous ses terribles griffes et vous taillez avec une joie féroce dans son flanc découvert ! Électrisé par la douleur, le

monstre pousse un formidable rugissement et tournoie sur lui-même pour vous tailler en pièces...

VAXAGORE

HABILETÉ : 56

ENDURANCE : 52

A moins d'utiliser la Grande Discipline du Foudroiement Psychique ou la Déflagration Psychique, cette créature est insensible à toute forme d'attaque mentale. Rendez-vous au [188](#).

## 240

A l'intérieur de ses murs, la ville exhale une lourde odeur de pourriture et de mort. Dans la pénombre du crépuscule, les sabots de votre cheval résonnent lugubrement sur les pavés disjoints et fendus de rues envahies d'herbes folles. De part et d'autre, vous ne voyez que des maisons rongées par l'humidité et les moisissures dont les toitures se sont depuis longtemps écroulées. Et nulle part, vous ne percevez le plus petit signe de vie. La cité est déserte, même les rats semblent l'avoir abandonnée... Vous finissez par découvrir un des rares bâtiments dont le toit tient encore debout et vous vous y réfugiez après avoir abrité votre cheval dans une de ses dépendances. Faits du meilleur chêne de Durenor et des plus beaux cuirs de Salon, les meubles que vous trouvez à l'intérieur ont encore belle apparence. Mais aucun ne peut supporter votre poids : ils sont complètement pourris de l'intérieur et tombent en morceaux dès que vous les effleurez. Vous entreprenez de nettoyer une partie des dalles du plancher pour y installer votre couche, quand un bruit de cavalcade résonne dans la nuit. Vous vous précipitez au-dehors et vous restez figé de stupeur : surgissant de la nuit, un cavalier spectral monté sur un étalon noir comme l'enfer dévale

la rue au triple galop! Les naseaux du coursier crachent des langues de flammes écarlates, et il soulève sur son passage un long panache de vapeur verdâtre... Si vous êtes déjà passé par la ville de Quarlen ou l'île des Spectres lors d'une précédente aventure, rendez-vous au [279](#). Sinon, rendez-vous au [205](#).



240 *Un cavalier spectral monté sur un étalon noir surgit de la nuit.*

## 241

Maniant votre monture de main de maître, vous vous enfoncez rapidement dans les profondeurs touffues du sous-bois en vous glissant dans les moindres brèches de la végétation. Les brigands essaient de vous poursuivre, mais ils sont loin d'avoir vos talents de cavalier et ils se retrouvent bien vite empêtrés dans les arbres et les fourrés, incapables de pousser plus loin à cheval. Au bout de quelques minutes, vous entendez leur chef, à bout de patience, leur crier d'abandonner la chasse et de regagner la route. Craignant une possible ruse, vous restez prudemment caché au cœur du hallier pendant un long moment, dont vous devez profiter pour prendre un Repas, à moins d'accepter de perdre 3 points d'ENDURANCE. Vous ne vous risquez à reprendre la route que lorsque le nuage de poussière soulevé par leur troupe a disparu à l'horizon. Rendez-vous au [340](#).

## 242

La flèche se fiche en vibrant dans le crâne du monstre... sans autre effet que de décupler son bestial courroux ! Il pousse un rugissement assourdissant et frappe rageusement le sol cendré de ses pattes colossales, soulevant un formidable geyser de lave en fusion et de flammes. Sans perdre une seconde, vous vous débarrassez de votre arc et vous empoignez fermement votre arme alors que le grand Dragon s'avance lentement sur vous en ouvrant sa gueule hérissée de crocs gigantesques... A moins de posséder une Amulette de Platine, un Talisman d'Ishir, ou de maîtriser la Grande Discipline du Nexus, la chaleur infernale et l'atmosphère sulfureuse de cet univers maudit mettent votre corps à rude épreuve, si bien que vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [316](#).

## 243

Il ne s'écoule guère plus d'une seconde entre l'instant où vous saisissez votre arc et celui où votre flèche file en sifflant vers la tête du rufian. Mais, par un malin hasard, l'ivrogne titube à

l'instant précis où elle va l'atteindre et, au lieu de plonger droit dans sa bouche, la pointe du trait se contente de tracer un sillon sanglant le long de sa joue. Loin de l'obliger à lâcher la mère et l'enfant, la douleur ne fait qu'accroître la panique et la frénésie sanguinaire de la brute. Sentant qu'il est sur le point de commettre l'irréparable vous n'avez plus d'autre choix que de lâcher votre arc et de vous ruer sur lui en dégainant votre arme ! Rendez-vous au [167](#).

## 244

Vous sortez de Rhem par la porte orientale d'où part une large route bordée de granges et de fermes. La route se rétrécit bientôt pour devenir une simple piste à l'orée de la forêt de Salonie, où un panneau de bois gravé au feu indique deux noms de villes et leurs distances : *Ellio - 80 km ; Amory - [160](#) km*. Suivant la piste, vous vous enfoncez profondément dans la masse de pins et de hêtres qui couvrent la plus grande partie de la Salonie avant de passer une nuit paisible sous la protection de leurs frondaisons. Dès l'aube, vous êtes en selle, et une longue chevauchée vous amène en vue de la ville d'Ellio à la tombée du soir. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [138](#).

## 245

Au bout de la botte que vous venez de trouver gît un Maître Kaï. Son cadavre affreusement mutilé est encore vêtu de la tunique et du manteau gris qui désignent son rang dans le Nouvel Ordre, et sa mort ne semble pas remonter à plus de deux ou trois jours. Prenant une profonde inspiration, vous écartez les branchages qui recouvrent son visage, et vous reconnaissez aussitôt les traits de Feu Rampant, le plus rapide coureur de tous vos disciples. Sans doute a-t-il voulu utiliser son talent pour forcer les lignes ennemies, mais il ne pouvait distancer son destin... Contenant votre émotion, vous le recouvrez de son manteau et vous adressez une courte prière au dieu Kaï afin qu'il veille sur son

âme. Puis vous rejoignez la colonne et vous reprenez votre chevauchée. Rendez-vous au [280](#).

## 246

Dans la confortable chaleur de l'auberge, vous avez tôt fait de guérir les blessures du Grand Connétable grâce à vos pouvoirs. Alors qu'il esquisse quelques pas hésitants pour éprouver sa cheville fraîchement ressoudée, la rue s'emplit d'un grand brouhaha. Vous allez à la fenêtre et vous voyez une bande d'individus patibulaires brandissant des torches, des bâtons et des rouleaux de corde avancer vers l'auberge en hurlant, entre autres gentilleses : -Mort aux voleurs talestriens! Pendons ces crapules d'étrangers !

- Que se passe-t-il ? Qui sont ces hommes ? s'exclame Nathor en se tournant vers l'aubergiste.

- Je... j'en sais trop rien, seigneur, bafouille le gros homme, blême. C'est la première fois que je les vois, ils sont pas d'ici. Nous, on a jamais eu d'histoires avec les gens de Talestrie, on a toujours été bons amis avec vous autres...

A cet instant, un pavé arraché à la rue fracasse une fenêtre, et une voix haineuse braille :

- Sortez, chiens de Talestriens ! Sortez, où on vous fait tous griller !

Nathor ordonne à tout le monde de se replier à l'arrière du bâtiment où une porte donne directement sur les écuries.

- J'ai bien peur que tout cela ne fasse partie d'un vaste plan destiné à vous éliminer, dit Nathor en vous prenant par le bras. Il faut que vous partiez sur-le-champ si vous voulez rejoindre votre terre natale. Mes hommes sont de solides guerriers, et je crois que nous saurons contenir cette canaille. Mais je ne veux pas vous faire courir de nouveaux risques : sautez en selle et sauvez-vous tant qu'il en est encore temps !

Au même moment, une autre fenêtre vole en éclats et une torche enflammée atterrit dans la salle de l'auberge.

- Vous avez raison, admettez-vous à contrecœur. Je pars immédiatement.

Rendez-vous au [161](#).

## 247

A l'instant où vous franchissez la gueule noire de la Porte d'Ombre, vous êtes assailli par une tornade de vents mugissants et glacés. Mais le froid mortel de ces rafales cinglantes vous est indifférent, car votre maîtrise exceptionnelle du Nexus protège et isole à la perfection votre corps de leurs furieux assauts. Vous avez la sensation de tomber avec le Monstre des Laves dans le cœur même d'un formidable maelstrôm, tourbillonnant de plus en plus vite dans une obscurité aveugle, et vous perdez bientôt toute notion de temps... Soudain, tout s'immobilise, et le froid polaire du corridor astral laisse brusquement place à l'enfer d'une fournaise ardente. Mais encore une fois, la protection thermique du Nexus fait merveille, et vous ne ressentez qu'une douce chaleur. Néanmoins, empli d'angoisse et d'appréhension, vous hésitez un moment avant d'oser ouvrir les yeux sur l'univers de cauchemar qui vous entoure. Rendez-vous au [64](#).

## 248

Tout à coup, la lunette du Druide s'immobilise sur le point précis de la rive où votre tête émerge de l'eau et il aboie un ordre. Immédiatement, dans la tranchée, un peloton d'arbalétriers se met en position de tir et vous arrose d'un déluge de projectiles ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [332](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [27](#).

Surveillant la route à travers le feuillage, vous voyez apparaître six cavaliers bien armés chevauchant à deux de front, puis une voiture couverte, suivie de deux cavaliers formant l'arrière-garde du petit convoi. De dimensions réduites, la berline ne semble pouvoir accueillir qu'un ou deux passagers, et la laque noire de la carrosserie est ternie par la poussière d'un long voyage. Ses fenêtres sont masquées par des rideaux et des armoiries ornent ses portes. Ils arrivent presque à la hauteur de votre cachette, quand un des cavaliers de tête lève brusquement le bras et fait stopper la colonne. Vous vous demandez un instant comment il a pu deviner votre présence, lorsque vous réalisez en étouffant un juron que c'est votre cheval, broutant près du ruisseau, qu'ils ont aperçu ! Refusant de prendre le risque de perdre votre monture, vous hélez le cavalier de tête d'une voix forte et vous lui ordonnez de passer son chemin.

- Montrez-vous d'abord ! réplique-t-il en dégainant un long sabre. Si vous n'êtes pas un brigand, vous n'avez rien à craindre de nous.

Vous restez dissimulé encore un petit moment, le temps d'user de vos pouvoirs Kaï pour vous assurer de leurs véritables intentions. N'ayant perçu aucune émanation maléfique, vous vous dressez au-dessus du buisson afin qu'ils puissent vous voir. Une main délicate écarte les rideaux de la voiture, dévoilant le visage harmonieux d'une jeune et gentille dame dont le port altier et la mise raffinée trahissent les nobles origines.

- Messire, écoutez-moi ! demande-t-elle d'une voix charmante teintée d'un accent raffiné du Palmyrion. Je... crois vous avoir déjà rencontré. Je vous en prie, ne voulez-vous pas approcher de la voiture afin que je puisse mieux distinguer vos traits ?

Si vous acceptez, rendez-vous au [201](#). Si vous préférez rester où vous êtes, rendez-vous au [123](#).

## 250

Arrivé au sommet de la crête, vous tirez sur les rênes de votre coursier et votre cœur bondit en apercevant enfin, à deux kilomètres de distance, le monastère Kaiï. Le glorieux étendard de bataille des Seigneurs Kaiï flotte fièrement au sommet de la Tour du Soleil, défiant les nuées menaçantes de Monstres des Laves qui tournoient autour de ses hautes murailles. Les défenses extérieures ont beaucoup souffert et de sinistres panaches de fumée noire montent de la cour principale et du champ d'exercice, mais les corps principaux du monastère semblent pratiquement intacts. Visiblement, le Nouvel Ordre n'a pas failli malgré votre absence. Vos jeunes disciples ont su tenir en échec les hordes de Naar, et leur vaillance vous emplit de fierté. Une fierté qui laisse place à de plus sombres sentiments lorsque vous apercevez, au pied de la Tour du Soleil, la carcasse noircie et disloquée de la *Nef du Ciel*, le vaisseau volant de Banedon. Le sol est jonché de cadavres tout autour de l'épave, mais à cette distance, il vous est impossible de déterminer s'il s'agit d'amis ou d'ennemis... Le soir commence à tomber et, dans une heure, l'obscurité sera complète. Les Monstres des Laves sont si nombreux dans le ciel que vous décidez d'abandonner votre cheval et de continuer à pied pour augmenter vos chances d'échapper aux yeux de l'ennemi. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, ou un rang supérieur, rendez-vous au 96. Sinon, rendez-vous au [328](#).

## 251

Vous tentez désespérément d'inspirer une grande goulée d'air frais pour calmer le feu qui dévore vos poumons, mais des flots d'eau glacée envahissent votre gorge. Vos muscles tétanisés refusent de vous obéir et vous coulez comme une pierre dans les noires profondeurs de la Storn. C'est au fond de ce grand fleuve que votre vie et votre aventure trouvent leur fin humide et tragique...

## 252

Vous demandez au Roi la permission de quitter le conseil pour quelques instants. Il vous l'accorde de bon gré en affirmant comprendre votre émotion, et vous invite à vous retirer dans ses propres appartements. Dès que vous êtes seul, vous vous concentrez pour tenter d'établir une liaison télépathique avec Banedon. Mais, à votre stupéfaction, votre message se heurte à une barrière infranchissable, une muraille d'ondes ténébreuses interdisant tout contact avec le monastère ! Une muraille qui porte à l'évidence la signature de Naar, constatez-vous avec fureur avant de rassembler toutes vos réserves d'énergie psychique pour tenter de la briser. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 1 au chiffre tiré pour chaque rang obtenu au-delà de celui de Grand Maître Tutélaire. Si le résultat est inférieur ou égal à 7, rendez-vous au [312](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [286](#).

## 253

Vous déployez en hâte un bouclier psychique, mais une souffrance atroce vrille déjà votre cerveau, frappé de plein fouet par la terrible décharge mentale du spectre, qui vous coûte 5 points d'ENDU-RANCE. Dans un état second, vous voyez l'effroyable apparition passer en trombe devant vous, entraînant dans son sillage un tourbillon de pierres, de verre brisé et de débris divers qui s'abattent sur vous et vous jettent à terre.

SPECTRE DE ROARK HABILITÉ : 48

ENDURANCE : 30

Livrez ce combat de la façon habituelle. Tout en affrontant le fantôme de Roark à l'aide de vos facultés psychiques, vous devez vous protéger de l'agression physique de la tornade de débris, qui se dissipera seulement si vous parvenez à défaire le spectre. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [146](#).

## 254

Impassible, vous rassemblez vos pouvoirs mentaux et vous émettez - au prix de 1 point d'ENDURANCE -une décharge psychique susceptible de délier la langue la plus muette. Vous découvrez alors que la mémoire du prisonnier est verrouillée par un sortilège, qui ne résiste toutefois guère plus d'une seconde à votre investigation. L'homme est brusquement saisi de spasmes incontrôlables et vous devez attendre qu'il cesse de hurler comme un goret avant de pouvoir lui ordonner d'avouer le nom de celui qui l'a payé pour vous assassiner. Lisant dans son esprit, vous voyez défiler un flot d'images confuses avant de reconnaître la lointaine Duadon, la capitale d'Eldenor, où il tient un mystérieux conciliabule avec un individu caché dans l'ombre d'une ruelle obscure. L'inconnu lui remet alors une bourse pleine d'or en prononçant votre nom, puis il s'évanouit dans l'obscurité.

-Qui est cet homme? grondez-vous en fixant le prisonnier droit dans les yeux.

Les lèvres tuméfiées du tueur tremblotent comme s'il s'efforçait de vaincre le sortilège qui lui impose le silence, et vous approchez votre visage du sien pour entendre le nom qu'il tente de murmurer.

Rendez-vous au [326](#).

## 255

Accablé de douleur, Sirmaine ôte d'une main tremblante la tunique ensanglantée roulée sous la nuque de son fils, la déplie avec un soin méticuleux et en recouvre son corps inerte. Non sans surprise, vous découvrez que le fils arborait les mêmes insignes que son père : il avait lui aussi atteint le grade de capitaine...

-Je dois rejoindre son unité, dit le vTeux soldat d'une voix sourde. Ils ont besoin d'un commandant...

Après avoir assisté avec le capitaine à la mise en terre de son fils, vous retournez avec lui à l'hôtel de ville pour obtenir la position de l'unité de son fils. On vous apprend qu'elle se trouve à proximité du pont qui enjambe la rivière Reloni, en plein cœur de la bataille. Avant de vous quitter, Sirmaine, retenant ses larmes, vous remercie d'avoir tenté de sauver la vie de son garçon, puis il vous explique qu'il y a à son avis deux itinéraires possibles pour rejoindre la lointaine Casiorn. La première route est la plus directe, mais la plus dangereuse. Elle exige en effet que vous franchissiez les lignes ennemies à la hauteur du pont sur la Reloni et que vous traversiez la pointe sud d'Eldenor avant de remonter vers le nord par la plaine sloviennne. Quant à la seconde, elle vous permet d'éviter le dangereux pont de la Reloni, mais implique que vous passiez par Duadon, la place forte du prince Lutha. Consultez soigneusement votre carte avant de prendre une décision. Si vous choisissez la route qui passe par le pont sur la Reloni et la plaine sloviennne, rendez-vous au [271](#). Si vous optez pour celle qui traverse les villes de Duadon et Rhcm, rendez-vous au [38](#).

## 256

De retour dans la grande salle, Banedon et Rimoah vous révèlent où se trouve la Porte d'Ombre.

-Des éclaireurs Kaï ont pu s'en approcher, déclare Banedon. Elle s'ouvre à flanc de colline dans les contreforts des monts Durncrag, à moins de huit kilomètres du monastère, juste sous une éminence qu'on appelle la crête du Corbeau Mort.

- Je connais cet endroit, dites-vous pensivement. Il m'est arrivé de camper dans les environs avec mon vieux maître, Faucon de Tempête, quand nous allions chasser ensemble alors que j'étais encore un jeune disciple, avant la guerre contre le Seigneur des Ténèbres Zagarna. Je me souviens encore bien du sentier qui y conduit.

Votre décision est prise : vous partirez dès cette nuit pour la crête du Corbeau afin de faire sauter la Porte d'Ombre. Signe du destin, c'est demain que tombe la date de la Fehmarn, le premier jour du printemps célébré dans tout le Sommerlund, et où la tradition veut que tous les membres du Kaï se rassemblent pour confirmer leur serment d'allégeance au roi Ulnar et au dieu Kaï. Un jour qui marque aussi le sombre anniversaire de l'attaque traîtresse des hordes de Zagarna sur le monastère et la fin du Premier Ordre, dont vous restez l'unique survivant.

- Je détruirai la Porte d'Ombre cette nuit, annoncez-vous d'une voix résolue. Et demain, nous pourrons célébrer la Fehmarn en sachant que la paix est enfin revenue sur nos terres.

Quelques instants plus tard, le glas lancinant de la cloche d'alarme de la Tour de Durncrag résonne sur le monastère.

- Aux armes ! crie un jeune moine savant qui fait irruption, tout essoufflé, dans la grande salle. L'ennemi arrive en force !

- Seigneurs Kaï, à vos postes de combat ! tonnez-vous en vous ruant vers la fenêtre la plus proche. Le moment est venu de venger la mort de vos frères. Montrez-vous cette nuit dignes d'eux, et que la force du dieu Kaï arme vos bras !

Vous scrutez le ciel nocturne et vous voyez un essaim de Monstres des Laves noircir l'horizon au sud-ouest du monastère, volant assez vite pour l'atteindre en quelques minutes. Pendant que les jeunes seigneurs Kaï s'emparent de leurs armes et courent vers les remparts, vous vous demandez quel poste de combat vous allez choisir. Si vous décidez de rejoindre les disciples qui se rassemblent au sommet de la Tour Nord, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez combattre du haut de la Tour du Soleil, qui domine tout le monastère, rendez-vous au [158](#).

## 257

Estourbi par la violence du choc, vous glissez mollement contre la paroi du puits et vous vous effondrez comme une poupée de chiffon sur le sol fangeux. Redoutant de ne pas pouvoir résister à une seconde décharge, vous faites le mort avec le secret espoir de pouvoir vous évader quand les sbires du prince viendront chercher votre cadavre. Persuadé de votre mort, le prince Lutha laisse échapper un éclat de rire hystérique et il appelle ses gardes. Quelques instants plus tard, ils pénètrent dans la fosse par une porte dérobée et vous entendez un grincement métallique. Puis vous sentez qu'on vous soulève par les pieds et les épaules pour vous enfourner dans l'étroite ouverture d'un boyau abrupt. Pris de panique, vous vous débattiez furieusement pour tenter de vous arracher à leurs mains, à leur intense stupéfaction. Terrifiés par cette soudaine résurrection, ils vous laissent tomber brutalement en bredouillant des sons inarticulés et vous dévalez la pente ruisselante du conduit avant de plonger tête la première dans le courant glacé d'une rivière souterraine qui vous emporte rapidement... Rendez-vous au [150](#).

## 258

Incapable de contrôler votre chute, vous roulez jusqu'au bas de la pente avant de vous assommer en heurtant violemment un rocher de la tête. Vous êtes toujours inconscient quand, quelques minutes plus tard, le halo d'énergie qui entoure la Porte d'Ombre se met à crépiter furieusement. Ce crépitement signifie que, dans l'Univers des Ténèbres, les monstrueux champions de Naar ont pénétré dans le corridor astral. Alors que les premiers feux de l'aube illuminent les crêtes alentour, les premiers des grands Dragons émergent de la Porte d'Ombre, descendent vers votre corps inerte et le taillent en pièces avec une joie sauvage... Aux portes de la victoire, votre fin tragique sonne le glas de l'ultime espoir du Sommerlund.

## 259

A court d'argent, vous décidez de proposer un troc au forgeron. Vous étalez le contenu de votre sac à dos sur l'établi et vous lui proposez de se rétribuer avec l'objet de son choix. L'homme se montre d'abord réticent, puis il finit par accepter à votre grand soulagement.

- C'est bon, étranger, grommelle-t-il sous sa grosse moustache en allant ranger son nouveau bien dans un coffre au fond de la forge. Laissez vot' cheval dehors et rev'nez l'chercher dans une heure. Rayez le troisième objet inscrit sur la liste du contenu de votre sac à dos avant de vous rendre au [104](#).

## 260

Sans quitter le couvert des arbres, vous détachez à distance la longe d'un des chevaux de la barrière grâce à votre maîtrise du Nexus, puis vous l'appellez en usant du Contrôle Animal. Docile comme un agneau, le coursier vient tranquillement vers vous et, quelques instants plus tard, vous sautez en selle et vous vous enfoncez dans le sous-bois pour contourner le camp ennemi. Durant votre chevauchée, vous découvrez les objets suivants dans les fontes et la couverture roulée fixées à la selle de votre monture d'emprunt :

1 Épée - 1 Rouleau de corde - 1 Briquet à silex -1 Couverture - 1 Arc - 1 Carquois garni de 5 flèches - 12 Lunes d'Argent (d'une valeur de 3 Pièces d'Or) - 1 Longue-vue

Si vous désirez conserver un ou plusieurs de ces objets, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Peu avant le coucher du soleil, vous émergez de la forêt et vous rencontrez un carrefour de trois routes où se dresse un panneau de bois portant les indications suivantes :

*Nord - Chod - 400 km ; Ouest - Holona - 80 km ; Sud - Tenzha - 30 km.* Pressé de quitter au plus vite le territoire hostile d'Eldenor, vous consultez votre carte et vous décidez de prendre

la route qui mène en Slovie, vers la ville-frontière de Tenzha. Tandis que vous chevauchez vers le sud, à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [343](#).

## 261

Vous vous jetez en arrière pour échapper à l'amer nuage verdâtre et vous retombez le dos contre la porte du cachot. Malgré ce réflexe salvateur et la protection que vous offre votre maîtrise du Nexus, vous avez inspiré assez de ce gaz empoisonné pour perdre 5 points d'ENDURANCE. Le seigneur Nathor et le geôlier, bien qu'ils se soient trouvés à plusieurs pas du prisonnier, semblent bien plus gravement atteints. Les yeux révulsés, ils roulent sur le sol en proie à d'affreuses convulsions, suffoquant comme des poissons tirés hors de l'eau. Sans perdre un instant, vous les empoignez par le col pour les traîner dans le corridor, à l'abri des vapeurs toxiques qui infestent la cellule. Puis, vous vous penchez sur les deux agonisants et vous déployez vos pouvoirs de guérison pour les ramener à la vie. Au bout de quelques minutes incertaines, leur souffle retrouve sa régularité et vous sentez que vous avez gagné la partie.

- Que... que s'est-il passé ? balbutie Nathor d'une voix rauque en ouvrant des yeux éberlués. Vous tournez un instant votre regard vers le fond du cachot où le prisonnier gît contre le mur, suspendu à ses chaînes, avant de répondre :

- Un suicide. Un suicide conjugué à une tentative de meurtre. Notre homme s'est donné la mort en croquant une pastille de gaz létal dont il semble avoir généreusement voulu nous faire profiter tous trois !

Rendez-vous au [309](#).

## 262

Plutôt que de risquer une mauvaise chute, vous invoquez le sortilège de *Lévitacion* et, comme soulevé par une main invisible, vous vous élevez en douceur jusqu'au sommet de la paroi. Parvenu au-dessus du bord de la faille, vous annulez le charme et vous vous mettez en marche vers le nord. Rendez-vous au [191](#).

## 263

L'aile du monstre vous frappe avec une telle violence que vous êtes désarçonné et n'évitez la chute que grâce à votre extrême agilité, parvenant de justesse à vous cramponner à la crinière de votre monture alors que vous basculez le long de son flanc. Vous vous hissez sur la selle d'un vigoureux coup de reins et vous ralentissez votre cheval pour retrouver votre assiette, quand la voix puissante du capitaine Vlad retentit par-dessus le fracas de la bataille.

- Ne vous arrêtez pas, Loup Solitaire ! Galopez jusqu'au monastère.

Regardant en arrière, vous réalisez que le destin est en train de basculer : passé l'effet de surprise, les monstres qui ont survécu à la première charge taillent maintenant des coupes sanglantes dans les rangs des cavaliers. Et dans le ciel, alertés par leurs cris, des dizaines de leurs congénères arrivent à leur rescousse à tire d'aile. L'idée d'abandonner vos frères d'arme au plus fort du danger vous est intolérable, mais Vlad a raison, vous le savez bien. C'est pour vous permettre de mener à bien votre mission que ces vaillants soldats versent leur sang, et vous talonnez de plus belle votre cheval en ravalant votre amertume, les yeux fixés sur la crête coiffée de sapins. Rendez-vous au [250](#).

## 264

Sur le point d'être englouti dans les flots noirs de la Storn, vous usez de votre maîtrise Kaï pour alléger le poids de votre corps et vous parvenez ainsi à maintenir sans effort la tête à la surface.

Respirant profondément, vous gavez vos poumons brûlants d'air frais et vos muscles retrouvent peu à peu assez de souplesse et de vigueur pour vous propulser vers la rive. Rendez-vous au [177](#).

## 265

La pointe du trait ricoche sur le bord de la paupière inférieure gauche du Dragon et trace un sillon sanglant dans la cornée noire de son œil oblique. Fou de rage et de douleur, le monstre pousse un rugissement assourdissant et se cabre de toute sa hauteur avant de laisser retomber ses énormes pattes de devant sur le sol comme deux marteaux-pilons, soulevant des gerbes de flammes et de cendres à des dizaines de mètres à la ronde ! Rendez-vous au [344](#).

## 266

En dépit de l'insondable férocité qui anime cette bête sanguinaire, elle ne peut que se soumettre à la manifestation invisible de votre formidable pouvoir. Sommé de faire demi-tour, le gigantesque molosse obéit sans délai à votre commandement psychique et disparaît dans la nuit en geignant comme un chiot battu, la queue entre les jambes.

Déconcerté par la soudaine défection de son chef, le reste de la meute ne tarde pas à lui emboîter le pas dans un concert de hurlements plaintifs. Rendez-vous au [86](#).

## 267

Un torrent d'énergie infernale jaillit de l'anneau de cristal du prince et descend sur vous en tournoyant le long de la paroi circulaire du puits. Froidement, vous tirez le Glaive de Sommer de son fourreau et vous le brandissez à deux mains devant vous en bandant vos forces pour soutenir le terrible choc de ces forces contraires. Le cône du tourbillon maléfique plonge comme la foudre sur la pointe de la lame divine et ils entrent en contact dans un éclair aveuglant. Un formidable craquement ébranle les murs de la fosse et une terrible décharge traverse votre corps.

Pendant un mortel instant, la pointe du glaive magique est portée à l'incandescence et semble sur le point de se liquéfier, puis un nouvel éclair illumine le puits, et le flux d'énergie se renverse brusquement, fusant de votre épée pour retourner vers sa source ! Durant une fraction de seconde, vous voyez le visage du prince se figer en un masque de terreur abjecte, puis le tourbillon satanique l'engloutit et il disparaît dans un torrent de flammes surnaturelles.

- Ainsi périssent les serviteurs du Dieu Sombre ! tonnez-vous en guise d'épithaphe... Rendez-vous au [17](#).

## 268

Vous suivez Gwynian dans une chambre adjacente occupée par une vaste table de pierre encombrée de manuscrits et de parchemins qu'éclairent des sphères lumineuses flottant en apesanteur.

- Quelles nouvelles avez-vous du Sommerlund ? lui demandez-vous anxieusement.

- De sombres nouvelles, répond gravement le vieillard, avant de dérouler sur la table une carte ancienne décorée d'arabesques et de signes cabalistiques. Naar, le Dieu des Ténèbres a ouvert une Porte d'Ombre dans les monts Durncrag, un corridor astral qui relie son univers à notre monde, poursuit-il en faisant courir un index noueux sur le parchemin. Il s'en est servi pour lancer des hordes de créatures ailées, les Monstres des Laves, à l'assaut de votre monastère. Son calcul est simple : la renaissance du Magnakaï lui est intolérable, et votre longue absence offre l'occasion dont il rêvait pour anéantir le Second Ordre. Il sait que sans leur Grand Maître, vos jeunes guerriers ne pourront résister longtemps à ses légions monstrueuses... La Porte d'Ombre s'est ouverte au cours de la dernière pleine lune et, depuis lors, le monastère a subi des assauts répétés. Les forces du Dieu Sombre l'ont encerclé et coupé des armées du roi Ulnar qui ont vainement tenté de briser le siège à plusieurs reprises. Pour

l'heure, vos disciples ont vaillamment repoussé toutes les attaques, Loup Solitaire, mais ils commencent à fléchir. Vous seul pouvez désormais les sauver.

- Mais comment ? rétorquez-vous, parvenant mal à cacher votre désarroi face à cette avalanche de nouvelles dramatiques. Comment réussirais-je seul, là où toutes les armées du roi ont échoué ?

- Ne perdez pas espoir, Loup Solitaire, insiste Gwynian d'un ton confiant. Tout n'est pas encore perdu. Vous pouvez sauver vos frères Kai en barrant la route des créatures de Naar. En refermant la Porte d'Ombre...

Interloqué, vous ouvrez la bouche pour lui demander comment il s'imagine vous voir accomplir un tel prodige, mais le vieillard lève la main pour vous imposer le silence, un sourire énigmatique sur les lèvres.

- Patientez encore un instant, Loup Solitaire. L'humble Gwynian qui vous parle détient le moyen qui vous permettra de déjouer le plan diabolique de Naar...

Rendez-vous au [100](#).

## 269

Le courageux Nathor vous laisse réduire sa douloureuse fracture sans une plainte. Après avoir remis l'articulation en place, vous imposez les mains sur NU cheville et mettez en œuvre votre pouvoir de guérison, sans vous soucier des 3 points d'ENDURANCE **que** vous coûte ce pénible exercice. Peu à peu, vous **sentez** les os et les tissus déchirés se ressouder sous **l'effet** des ondes régénératrices que vous leur insufflez.. Mais avant d'avoir pu achever votre tâche, une **meute** de prétendus gardes fait irruption dans l'écurie, l'épée au poing. Ils vous aperçoivent aussitôt et se ruent sur vous, ne vous laissant que le **temps** de bondir sur vos pieds en dégainant votre **arme** pour défendre chèrement votre peau.

GARDES IMPOSTEURS    HABILITÉ : 48    ENDURANCE : 48

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [159](#).

## 270

**Tout en** chevauchant sur la route de Duadon, vous **InSpectez** les fontes de votre nouvelle monture. **Vous** commencez par découvrir un uniforme eldenorien et une grande cape huilée. Vous jetez l'uniforme dans le fossé, mais vous vous enveloppez dans la cape noire et vous l'agrafez sous votre cou, dissimulant ainsi vos vêtements Kaï tout en prenant l'apparence d'un cavalier ennemi. Cette précaution risque de se révéler des plus utiles à mesure que vous approchez du fief du Prince Lutha... Le reste du contenu des fontes se résume à ce qui suit : Assez de nourriture pour 2 Repas - 1 Masse d'armes - 1 Rouleau de corde - 1 Briquet à silex - 8 Lunes d'Argent (d'une valeur de 2 Pièces d'Or) - 1 Miroir.

Si vous souhaitez conserver un ou plusieurs de ces objets, n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Au cours du reste de la journée, vous rencontrez sur la route plusieurs unités de fantassins eldenoriens, marchant pour la plupart vers l'ouest avec de longues piques sur l'épaule. Aucune ne cherche à vous arrêter, vous prenant pour un éclaireur en mission. Après avoir passé une nuit confortable dans le foin d'une grange déserte vous reprenez votre route aux premières lueurs du jour et vous atteignez les alentours de Duadon un peu avant midi. La capitale d'Eldenor est une ville laide et sinistre, dont les bâtiments de pierre grise portent les stigmates d'un état de guerre presque perpétuel. Les routes qui convergent vers les portes de la cité sont noires de troupes en mouvement, et vous vous retrouvez bientôt entraîné par le flot d'un grand corps d'armée montant vers les puissantes fortifications qui défendent la partie occidentale de la place. Les militaires qui vous entourent ont le visage dur, indifférent, de ceux dont les horreurs de la guerre ont fini par tarir les émotions. Alors que la morne troupe se déverse dans la ville par la porte de l'ouest, vous remarquez la présence sur les remparts d'un personnage drapé



270 Vous remarquez avec effroi un Druide de Cener sur les remparts.

dans une ample robe rouge qui tient à la main un long bâton de métal argenté, et un désagréable frisson vous parcourt l'échine lorsque vous réalisez qu'il s'agit d'un Druide de Cener. Le bâton est enveloppé d'une aura surnaturelle et vous ne tardez pas à comprendre qu'il l'utilise pour inspecter les soldats qui approchent, afin de s'assurer, entre autre, qu'aucun d'eux n'est contaminé par la peste. Tout à coup, le Druide sursaute et se met à courir le long du rempart pour aller faire sonner une cloche d'alarme. Quelques instants plus tard, une pesante herse de fer vient barrer le portail, faisant souffler un vent d'effroi sur les troupes bloquées à l'extérieur des murs. Vous levez les yeux vers le sommet des remparts et, cette fois, votre sang se glace dans vos veines, car le Druide pointe son bâton luisant droit sur vous ! Émergeant d'une poterne, une unité de gardes de la cité armés de lances et de filets plombés se fraient brutalement un chemin à travers la cohue affolée des soldats qui vous empêchent de battre en retraite. Arrivé à quelques mètres de vous, l'énorme sergent borgne et barbu qui conduit les gardes vous ordonne de jeter vos armes et de mettre pied à terre.

- Et plus vite que ça, chien ! gronde-t-il d'une voix très persuasive. Ou je t'arrache le foie pour le donner en pâture aux corbeaux !

Si vous décidez d'obtempérer, rendez-vous au [236](#). Si vous refusez de vous rendre sans combattre, rendez-vous au [50](#).

## 271

- Fort bien, Grand Maître, dit Sirmaine en apprenant votre décision. Si tel est votre choix, je vais nous procurer des montures et nous pourrons faire route ensemble jusqu'à la Reloni. Moins d'une heure plus tard, vous galopez côte à côte dans la nuit, en route vers le front. Parvenus à cinq kilomètres de la rivière, vous pouvez voir les faux de la guerre illuminer le ciel nocturne. A trois kilomètres, le fracas des armes et les cris des combattants commencent à emplir vos oreilles. Un kilomètre plus loin, vous découvrez des champs entiers jonchés de blessés

et de mourants fraîchement évacués des premières lignes, et vous remontez plusieurs bataillons de réserve composés de jeunes palmyrionais qui attendent avec nervosité l'ordre de monter au front. Lorsque vous arrivez enfin en vue du pont que se disputent les deux ARMÉES, vous sentez votre estomac se révolter devant la scène d'apocalypse qui s'offre à vos yeux ! le pont lui-même et les deux rives de la Reloni sont littéralement tapissés de cadavres et d'agonisants atrocement mutilés et figés en d'impossibles postures, De part et d'autre de la rivière, de monstrueux engins de guerre bombardent sans trêve les positions adverses, faisant pleuvoir un déluge de fer et de feu qui décime les combattants des deux bords avec une implacable régularité... Vous avez vu bien des batailles au cours de votre existence aventureuse. mais aucune qui ait jamais égalé en sauvagerie cette tuerie insensée. Sirmaine s'arrête pour interroger un jeune lieutenant dont la moitié du visage disparaît sous une croûte de sang séché. Sans paraître se soucier de l'affreuse blessure qui entaille son cuir chevelu jusqu'à l'os, celui-ci conclut leur bref dialogue en pointant le doigt vers une colline occupée par une unité de piquiers.

C'est là que sont les Corbeaux Noirs, les hommes de mon fils, annonce votre compagnon. Je dois maintenant les rejoindre et vous dire adieu. Grand Maître. Mais avant de nous séparer, sachez que nos troupes ont repoussé une attaque au cours de la dernière heure et que les forces ennemies se rassemblent en vue d'un nouvel assaut. Si vous êtes vraiment décidé à franchir la rivière et à vous glisser entre leurs lignes, vous devez tenter votre chance dès à présent avant qu'ils ne reviennent à la charge. Puis il vous salue et fait voler sa monture en vous criant : Adieu, Grand Maître, et bonne chance ! Puissent Ishir et Kaï récompenser votre courage, mon noble ami ! Adieu ! Tandis que le brave capitaine s'éloigne au grand galop vers son propre destin, vous contemplez avec une angoisse grandissante le théâtre du carnage. Le pont étant virtuellement infranchissable, vous ne voyez guère que deux zones à partir desquelles il semble envisageable de traverser la rivière à la nage: l'une en amont, vers le nord, et l'autre au sud, vers l'aval. Les deux secteurs

paraissent toutefois aussi périlleux l'un que l'autre. Au nord, les bois touffus qui surplombent la berge opposée sont infestés d'archers ennemis, à en juger par le nombre de cadavres hérissés de traits qui jonchent les alentours, tandis qu'au sud, la rive adverse est sillonnée de tranchées grouillant de troupes d'assaut eldenoriennes... Si vous décidez de tenter de traverser la rivière au nord du pont, rendez-vous au 70. Si vous préférez essayer de la franchir par le sud, rendez-vous au [181](#).

## 272

Vous basculez en arrière et vous retombez sur les rochers pointus qui hérissent la pente en vous blessant le dos et l'arrière du crâne si cruellement que vous perdez 6 points d'ENDURANCE. C'est alors qu'un Monstre des Laves, attiré par le bruit de votre chute, vient décrire des cercles au-dessus de la combe du Corbeau Mort. Dès qu'il est sûr d'avoir déniché une proie humaine, il pousse un cri perçant et plonge droit sur vous, serres étendues et bec lissant ouvert... Rendez-vous au [108](#).

## 273

Instinctivement, vous invoquez le sortilège de la *chute Douce* et aussitôt, une main invisible semble ralentir votre chute. Mais le Grand Connétable continue à tomber comme une pierre et vous **dépasse** en hurlant de terreur. Vous avez le réflexe **de** le retenir par le pan de son manteau pour ralentir sa course. Mais, alors que vous n'êtes plus qu'à **dix** mètres du sol, l'étoffe de son vêtement se déchire et le malheureux s'écrase sur les pavés **luisants** de la cour. Vous vous posez en douceur à son **côté** pour le trouver en vie, mais le visage en sang et la cheville gauche vilainement fracturée. Dominant sa souffrance, Nathor parvient à grimacer un faible sourire qui vous révèle une rangée de dents **fracassées**. Il vous murmure d'une voix rauque de le **laisser là** et de sauver votre peau, mais vous faites mine **de** ne rien avoir entendu. Stoïque, il n'émet pas une plainte lorsque vous remettez en place son articulation brisée. Aussitôt après, vous imposez les mains sur **la** blessure et vous mettez en œuvre votre pouvoir de

guérison, sans vous soucier des 4 points D'INDURANCE que vous coûte cet exercice. Peu à **peu**, vous sentez les os et les tissus endommagés se ressouder sous l'effet des ondes régénératrices que vous leur insufflez. Mais avant d'avoir pu achever votre tâche, vous voyez une escouade de prétendus **gardes** jaillir en vociférant du corps de garde, l'épée au **poing**. Vif comme l'éclair, vous bondissez au-devant de votre compagnon blessé pour lui faire un rempart de votre corps et vous dégainez votre arme, prêt à les expédier tous en enfer.

GARDES IMPOSTEURS      HABILITÉ : 48      ENDURANCE : 48

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **93**.

## 274

Vous prévenez le capitaine Vlad de reculer avec ses hommes de cinquante mètres le long de la piste. Dès que la colonne s'est repliée, vous remontez avec précaution le courant et vous découvrez bientôt la source du rayon ultraviolet : un petit polyèdre de métal riveté dissimulé au bord d'un coude du torrent. Restant à bonne distance, vous murmurez la formule du sortilège de la *Main de Feu* et vous pointez l'index droit sur la machine infernale. Vous sentez un intense fourmillement descendre le long de votre bras et un fulgurant éclair blanc jaillit de votre doigt pour aller frapper de plein fouet le polyèdre. Aussitôt, l'engin explose dans un fracas de tonnerre, projetant des nuées d'éclats de roc sur le gué et ses alentours. Lorsque le nuage de fumée soulevé par l'explosion s'est dissipé, vous faites signe à Vlad de faire avancer la troupe. -Je remercie Ishir que vous ayez été avec nous, Grand Maître, dit-il quand vous vous rejoignez sur le gué. Sans votre intervention, ce piège diabolique nous aurait coûté cher ! Rendez-vous au **235**.

## 275

Après avoir doublé le nombre des sentinelles pour le cas où le Kraan voudrait vous rendre une autre petite visite nocturne, Dorst va se coucher auprès du feu de camp avec le reste de ses

hommes. Incapable de trouver le repos, vous scrutez le ciel étoilé avec appréhension pendant une bonne heure avant de succomber à la fatigue et de sombrer dans un sommeil sans rêves. Rendez-vous au [299](#).

## 276

Encore sous le choc de votre passage dans le corridor d'ombre, vous vous hissez sur vos jambes flageolantes et vous contemplez d'un œil hébété les contreforts rocheux qui vous entourent. Plusieurs heures se sont écoulées sur votre monde natal durant votre court séjour dans l'Univers des ténèbres, et les premières lueurs de l'aube de la Fehmarn commencent déjà à poindre sur l'horizon oriental. Vous fouillez du regard la pente escarpée que surplombe la bouche noire de la Porte d'Ombre et, A votre profond soulagement, vous apercevez le léger scintillement doré du Cristal Solaire. Il repose A l'endroit précis où il était tombé, à trente mètres en contrebas de votre position. Si vous maîtrisez la grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant ou un rang supérieur, rendez-vous au [54](#). Sinon, rendez-vous au [10](#).

## 277

Vous faites un rapide inventaire des possessions de l'officier et vous découvrez ce qui suit :

I Carte du Palmyrion - 1 Sac à dos - 1 Poignard -I Rouleau de parchemin - 1 Bourse contenant 12 Pièces d'Or - 1 Gourde contenant 2 doses de pot ion de Laumspur - 1 Blague à tabac - 1 Laissez-nusser militaire.

Si vous voulez vous approprier un ou plusieurs de ces objets, n'oubliez pas de modifier votre *Feuille d'Aventure* en conséquence avant de vous rendre au [133](#).

## 278

Foudroyé, votre cheval s'effondre sur ses antérieurs et vous êtes catapulté par-dessus son encolure. Vous vous écrasez lourdement parmi les fougères et les cailloux qui bordent la route et votre front heurte un gros rocher avec un bruit sourd, vous laissant à demi assommé et délesté de 4 points d'ENDURANCE. Le crâne vrillé par une douleur lancinante, vous êtes à peine parvenu à vous hisser sur vos pieds en titubant comme un ivrogne qu'une meute vociférante de rufians bardés de cuir jaillit de la forêt en brandissant piques et rapières !

BANDITS ELDENORIENS HABILITÉ : 38 ENDURANCE : 42

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [285](#).

## 279

La main glacée de la peur se referme sur vos entrailles lorsque vous découvrez le visage du cavalier fantôme. Car vous reconnaissez aussitôt les traits de Roark, le seigneur dégénéré d'Amory qui avait choisi de suivre les chemins ténébreux du Mal. Cet homme était autrefois un puissant serviteur du Seigneur Démon Tagazin et un adepte secret des arts noirs des Druides de Cener. Bien qu'il ait été rayé du monde des vivants il y a de longues années, son âme tourmentée continue de hanter son ancien fief, condamnée à chevaucher sans trêve à travers ses rues désertes. Figé par l'horreur, vous voyez les lèvres du spectre s'écarter en grimaçant et un cri d'outre-tombe vous déchire les tympans. Au même instant, vous sentez les mâchoires d'un étau invisible se refermer sur vos tempes, exerçant une pression si terrible que votre crâne semble sur le point d'éclater ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [39](#). Sinon, rendez-vous au [253](#).

## 280

Trois kilomètres de piste plus loin, vous apercevez vos premiers ennemis à travers le feuillage : cinq grands volatiles reptiliens qui planent à une dizaine de mètres au-dessus de la cime des arbres. Les ailes et la queue de ces imposantes créatures scintillent au soleil comme de l'or, de même que les épaisses écailles qui recouvrent leur corps et leurs membres comme une armure articulée. Elles sont pourvues d'effrayants becs dentelés d'où jaillit une mince langue bifide et leurs puissantes pattes en forme de serres sont hérissées de longues griffes qui luisent comme des coutelas effilés. Si l'une de vos précédentes aventures vous a déjà mené en Ixia ou dans la région du lac Vorndarol, rendez-vous au [147](#). Sinon, rendez-vous au [67](#).

## 281

Vous traversez le pont sur votre lancée et vous faites volte-face à son extrémité pour affronter la meute hurlante. Quelques secondes plus tard, les premiers molosses surgissent de la nuit, menés par un énorme fauve dont les cruels yeux jaunes semblent suivre chacun de vos mouvements. Vous attendez qu'il soit à quelques mètres de l'entrée du pont avant de projeter un flot concentré d'énergie psychique contre la statue dont il est le plus proche. La sculpture explose instantanément sous l'impact de la formidable décharge, éparpillant à la ronde une grêle d'éclats tranchants... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [7](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [68](#).

## 282

Les défenseurs de la Tour Nord se battent comme des tigres. Le monastère tout entier résonne du fracas des armes et des cris des combattants, mais les assaillants ailés sont inexorablement repoussés ou abattus, et leur ardeur guerrière fléchit à chaque instant. Les créatures de Naar finissent par rassembler leurs rangs décimés pour fuir piteusement vers les monts Durncrag,

salués par la clameur victorieuse des jeunes guerriers Kaiï. Tout danger semblant écarté, vous faites le tour des fortifications afin de soulager les blessés de leurs souffrances et de féliciter les plus valeureux de vos disciples. Dès que vous êtes de retour dans la grande salle, Bane-don vient à votre rencontre.

-Je crois que l'heure est venue de te mettre en route, Grand Maître, dit-il. L'ennemi a subi de lourdes pertes ce soir, et il ne reviendra sûrement pas à l'attaque avant l'aube.

- Tu as raison, mon frère, répondez-vous en caressant machinalement le Cristal Solaire à travers l'étoffe de votre tunique. Il est temps que je parte pour la combe du Corbeau Mort. Rendez-vous au [40](#).

### 283

Votre petit doigt Kaiï vous incite à tirer le sceau de votre poche et à le brandir devant la face terreuse du garde borné. A sa vue, il émet un vague grognement approbateur et s'en va rejoindre ses acolytes auprès de la tente en clopinant sur ses jambes torsées. Impassible, vous traversez tranquillement le pont sans un regard en arrière. Rendez-vous au [209](#).

### 284

Comme vous faites halte pour jeter un coup d'œil sur les étals des échoppes qui entourent cette place animée, vous vous souvenez de Gwynian le Sage, et de l'aide précieuse que cet excellent vieillard vous a prodiguée la dernière fois que vous êtes venu à Varetta. Vous ne pouvez oublier votre mémorable rencontre dans les Maisons du Savoir, mais vous êtes incapable de vous rappeler où elles se trouvent au milieu de cette vaste cité ! Si vous désirez chercher les Maisons du Savoir, rendez-vous au [168](#). Si vous ne tenez pas à trouver Gwynian, rendez-vous au [257](#).

Dès que le dernier de vos assaillants a mordu la poussière, vous tournez les talons et vous dévalez la pente escarpée de la colline en louvoyant entre les traits que vous décochent les tireurs embusqués. Dans la vallée qui s'étend en contrebas, vous apercevez Nathor et ses cavaliers qui, par quelque heureux hasard, semblent tous avoir survécu à l'embuscade sans grand dommage. Répondant aux signes frénétiques que vous leur adressez, le Grand Connétable pique des deux et remonte la route au galop. Arrivé à votre hauteur, il fait volter son cheval et l'immobilise le temps de vous laisser sauter en croupe avant de redescendre en trombe dans la vallée sous les acclamations de ses hommes.

- Suivez-nous ! leur lance-t-il au passage sans ralentir.

Suivis de près par le reste de la troupe, vous galopez à bride abattue vers le village. Dès l'entrée du bourg, vous remarquez des groupes de femmes et d'enfants terrés dans les renforcements des murs ou blottis sous des charrettes à foin, tandis que quelques autres, agenouillés dans la poussière, baignent de leurs larmes les corps ensanglantés des hommes étendus çà et là. Plus loin, vous repérez un groupe d'Eldenoriens chargés de lourds sacs de butin qui détalent dans les jardins de l'abbaye. Nathor arrête brutalement sa monture et vous sautez tous deux à terre, quand vous voyez un autre pillard émerger en titubant d'une chaumière voisine, tenant dans une main un cruchon d'eau de vie et traînant de l'autre une jeune femme terrifiée chargée d'un nourrisson hurlant. Dès qu'il vous aperçoit, l'homme crache une bordée de jurons, lâche le cruchon et tire un poignard de sa ceinture pour en menacer ses innocents otages. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant ou un rang supérieur, rendez-vous au [82](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [225](#). Si vous possédez un Arc et si vous désirez vous en servir, rendez-vous au [243](#). Dans tous les autres cas, rendez-vous au [55](#).

## 286

Redoublant d'efforts, vous sentez vos ondes psychiques infiltrer peu à peu le barrage éthéré érigé par Naar. Vous avez presque fini de le traverser, quand vous percevez soudain la présence du Dieu Sombre en personne, déversant des flots d'énergie maléfique dans la brèche que vous venez d'ouvrir afin de la combler ! Vous stoppez aussitôt votre émission d'ondes télépathiques, car votre mortel ennemi pourrait les utiliser pour s'infiltrer jusque dans votre esprit, et vous risqueriez alors de perdre non seulement la vie, mais aussi votre âme ! Rendez-vous au [136](#).

## 287

Un torrent d'énergie crépitante jaillit de l'anneau de cristal du prince et, dans un mugissement strident, descend lentement vers vous en tournoyant le long de la paroi circulaire du puits... Si vous possédez une Amulette de Platine, rendez-vous au [106](#). Si vous ne disposez pas de cet Objet Spécial, rendez-vous au [345](#).

## 288

A la vue de la mort de son chef, la horde des Dragons se fige dans un silence glacé, paralysée de stupeur. Vous en profitez pour vous ruer vers la Porte d'Ombre et, avant que Naar n'ait pu envoyer ses Monstres des Laves vous barrer la route, vous atteignez le seuil et vous plongez dans son noir tourbillon. Rendez-vous au [69](#).

## 289

Emboîtant le pas du lieutenant et de Sirmaine, vous sortez de l'hôtel de ville et vous vous frayez un chemin dans la cohue d'une rue embouteillée pour rejoindre un campement de toile dressé dans le principal parc de la cité. Sur les indications d'un brancardier, vous pénétrez sous une tente et vous découvrez le fils de votre compagnon étendu sur un lit de camp auprès duquel se tient un chirurgien militaire drapé dans un tablier couvert de

sang. La flamme de sa vie se consume rapidement, et vous sentez que vous ne pouvez pas faire grand-chose pour le sauver. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science Médicale et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Principal ou un rang supérieur, rendez-vous au [164](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [13](#).

## 290

Vous expédiez le peloton de gardes et leur sergent ventripotent avec une adresse si foudroyante que la masse des fantassins eldenoriens qui vous entoure s'écarte, emplie d'une crainte respectueuse. Vous en profitez pour faire volter votre cheval et le lancer au galop sur la route en obligeant les soldats à s'écarter devant vous. Mais votre monture s'écroule, les flancs percés d'une dizaine de flèches. Jeté à terre, vous êtes aussitôt maîtrisé par la foule excitée des soldats qui vous dépouillent de vos armes et de toutes vos possessions, non sans déposer à l'écart vos Objets Spéciaux qui leur inspirent manifestement un effroi superstitieux. Quelques minutes plus tard, le Druide au bâton d'argent arrive à bord d'un chariot bâché, flanqué d'un officier de haut rang.

- Mais nous avons un visiteur de marque, Loup Solitaire en personne ! jubile le grimaçant personnage.

Puis il se tourne vers l'officier qui l'accompagne et lui lance en pointant son bâton vers vos Objets Spéciaux :

- Rapportez donc ces babioles à la citadelle, colonel Morghon. Je me charge de conduire notre invité à ses appartements.

Pendant que l'officier s'exécute et fait ranger vos précieuses possessions dans un grossier sac de toile, le Druide fait un signe aux soldats qui vous soulèvent comme un vulgaire paquet et vous jettent sans ménagement à l'arrière du chariot. Le Cénerien prend place à côté du cocher, un fouet claque, et son odieux ricanement est bientôt couvert par les grincements de l'attelage et le martèlement sonore des sabots des chevaux lancés au grand

galop à travers les rues sombres de Duadon. Au terme d'une course rapide et chaotique, le chariot s'engouffre sous la monumentale arche d'entrée de SkullTor, la séculaire citadelle des anciens seigneurs de Duadon et dévale une rampe de pierre pour s'immobiliser en grinçant dans la cour souterraine d'une sinistre prison aménagée dans les caves du donjon. Sous l'œil gourmand du Druide, de nouveaux gardes vous extirpent sans douceur du fourgon et, en guise de bienvenue, vous offrent une copieuse ration de coups de botte et de gourdin qui vous soulage de 3 points d'ENDURANCE. Puis ils vous traînent à demi inconscient le long d'un dédale de couloirs sombres avant de vous précipiter au fond d'un infect cul-de-basse-fosse grouillant de vermine. Rendez-vous au [300](#).

## 291

Vous n'êtes plus qu'à cent mètres de votre objectif quand vos sens Kaiï vous préviennent qu'une nouvelle escadrille de Monstres des Laves est sur le point d'émerger de la Porte d'Ombre. Vous vous plaquez au sol et vous restez immobile le temps qu'elle vous ait survolé avant de reprendre votre ascension. Arrivé à moins de trente mètres de l'ouverture du corridor astral, vous rejetez le bras en arrière pour projeter le Cristal Solaire dans sa gueule noire. A cet instant, un cri perçant vous fait lever la tête et vous voyez un Monstre des Laves piquer droit sur vous ! Avant qu'il ait pu s'abattre sur vous, vous détendez le bras et vous lancez le Cristal... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre tiré est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [139](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [233](#).

## 292

La chevelure brune et les traits aquilins de cet homme vous semblent familiers.

- Soyez le bienvenu, monseigneur, dit-il en s'inclinant avec respect. Je me nomme Nathor et je suis le Grand Connétable de

Talestrie. La reine Évaine m'a chargé de vous conduire jusqu'à elle sous l'escorte de mes hommes.

-Vous m'en voyez fort honoré, répondez-vous. Mais, dites-moi, messire, ne nous sommes-nous pas déjà rencontrés ?

- Non, seigneur. Mais sans doute mon visage vous rappelle-t-il celui de mon frère Adamas, qui occupait la charge de Grand Connétable avant moi. Je sais qu'il a combattu à vos côtés au cours des guerres contre les Seigneurs Ténébreux avant de trouver la mort au grand siège de Torgar. Rendez-vous au [238](#).

### 293

Sur un ordre de leur chef, les cavaliers se scindent en deux groupes : la moitié d'entre eux continue à charger pendant que les autres font halte en attendant l'issue du combat. Ces bandits semblent être habitués à procéder de la sorte lorsqu'ils s'attaquent à des voyageurs solitaires. Mais ces êtres crapuleux ignorent que cette fois ils ne sont pas tombés sur un voyageur ordinaire, et vous souriez à l'avance de la petite surprise qui les attend... Si vous possédez un Arc et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [336](#). Sinon, rendez-vous au [63](#).

### 294

N'ayant ni le temps ni le goût de vous mêler à une querelle de taverne, vous quittez la salle de l'auberge et vous allez chercher votre cheval à l'écurie. Rendez-vous au [31](#).

### 295

Dès que vous avez achevé de transformer le dernier molosse en chair à saucisse, vous plongez au plus profond de la forêt. Vous entendez les cris des archers eldenoriens lancés à vos trousses, mais l'obscurité et l'épaisseur de la végétation favorisent votre fuite et ils ne tardent pas à perdre votre trace. Rendez-vous au [220](#).

## 296

Gardant votre sang-froid, vous usez de votre agilité naturelle et de votre maîtrise de l'Art de la Chasse pour ralentir votre enlisement. Quelques minutes plus tard, vous sentez que vous cessez de vous enfoncer dans le cloaque. Vous utilisez alors vos mains et vos armes en guise de pagaies pour progresser dans la fange nauséabonde, jusqu'à ce que vous retrouviez enfin la rassurante sensation d'un sol ferme sous vos pieds. Vous vous extirpez de la vase et vous vous écroulez sur une bande de terre sombre à la lisière du marécage. Utilisez la *Table de Hasard*. Le chiffre que vous tirez est égal au nombre de points d'ENDURANCE que vos efforts vous ont coûté (0= 10). Dès que vous en êtes capable, vous vous relevez et vous tournez le dos au marais puant pour vous diriger vers le nord. Rendez-vous au [43](#).

## 297

Vous invoquez le sortilège de *Transpercement* et vous dirigez son pouvoir sur la pointe de votre flèche pour donner à son triangle d'acier la dureté du diamant. Puis, vous ajustez calmement la tête du monstre et vous lâchez la corde de votre arc en vous en remettant à Ishir... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes, ajoutez 5 au chiffre tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, ajoutez 2. Ajoutez 1 à ce chiffre si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition. Si le résultat est inférieur ou égal à 7, rendez-vous au [242](#). S'il est de 8 ou 9, rendez-vous au [173](#). S'il est supérieur ou égal à 10, rendez-vous au [102](#).

## 298

Vous inspirez une goulée d'air et vous replongez sous la surface mais, au même instant, vous ressentez la caresse d'une flèche qui vous laboure le sommet du cuir chevelu et vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous continuez à nager sous l'eau jusqu'à la rive opposée où vous émergez à l'abri d'un tas de cadavres. Après avoir repris votre souffle, vous rampez vers les bois qui dominant

la rivière. Vous parvenez à échapper aux yeux vigilants des archers eldenoriens qui infestent les arbres, mais pas à l'odorat aiguisé de leurs chiens de guerre... Vous avez tout juste atteint la lisière de la forêt quand éclate un concert d'aboiements ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [47](#). Sinon, rendez-vous au [156](#).

## 299

Aux premiers rayons du soleil, vous êtes réveillé par un des hommes de Dorst qui vous tend une tasse de huas, une délicieuse boisson reconstituante, spécialité du Palmyrion. Vous constatez que les autres membres de la troupe sont à divers stades du réveil tandis que Dorst est déjà en train de se raser au bord du ruisseau. Quelques minutes plus tard, la baronne émerge de sa voiture. Vous prenez votre petit déjeuner en son aimable compagnie, puis vient le moment de lever le camp et de vous séparer.

- Si jamais vous passez par la province de Lucia, ne manquez pas de venir à mon domaine de Gadorvo ! vous lance-t-elle alors que sa voiture s'ébranle.

- Ce sera pour moi un honneur ! répondez-vous en la saluant une dernière fois avant que la petite troupe ne s'éloigne dans les collines.

Le temps s'est bien amélioré depuis la veille et vous progressez à bonne allure. Au début de l'après-midi, alors que vous traversez une vallée dénudée, vous apercevez un jeune homme agenouillé devant un autel dressé au bord de la route. Sa tunique et son manteau sont ceux d'un membre d'une confrérie et il ne semble pas armé. Si vous désirez vous arrêter pour l'interroger, rendez-vous au [170](#). Si vous préférez passer votre chemin sans ralentir, rendez-vous au [19](#).

La puanteur qui règne dans l'immonde cul-de-basse-fosse est proche de l'insoutenable. Le sol est noyé sous une couche gluante de fange verdâtre grouillant de rats galeux. Ne voulant pas abuser de leur hospitalité, vous vous débarrassez rapidement de vos liens grâce à votre maîtrise du Nexus et vous entreprenez d'inspecter les lieux à la recherche de la moindre possibilité d'évasion. Dominant les couinements des rats, un sourd grondement de cataracte résonne dans la fosse, provenant de derrière ses murs. Vous longez la paroi en vous laissant guider par le bruit et vous découvrez, là où son intensité est la plus forte, un panneau de fer à demi enfoui sous la vase. En y regardant de plus près, vous constatez qu'il s'agit de la trappe d'accès d'un déversoir de section circulaire. Vous vous accroupissez dans la boue et vous commencez à vous escrimer sur le battant rouillé quand un raclement de pierre vous fait lever la tête. Un large panneau achève de s'ouvrir dans la voûte de l'oubliette, chassant la pénombre sous un flot de lumière vive. Clignant des yeux, vous voyez un homme en uniforme dont le visage est voilé par le contre-jour se pencher par-dessus le rebord de l'ouverture.

- Étranger, vous m'entendez ? appelle-t-il à voix basse.

- Que me voulez-vous ? Et qui êtes-vous ? rétorquez-vous avec méfiance.

- Parlez moins fort ! Je suis un ami et je suis là pour vous aider à sortir de ce trou.

Flairant un piège grossier, vous laissez passer quelques secondes, le temps que vos yeux s'accoutument à la lumière et reconnaissent l'officier qui accompagnait le Druide sous les remparts.

- Pour m'aider, vraiment ! vous exclamez-vous. Et à l'insu de votre maître et de ses bons amis cénériens, colonel Morghon ! Me croyez-vous assez sot pour gober une telle fable ?

- Certes non, Grand Maître. Et c'est pourquoi je vous ai apporté ceci, en gage de ma bonne foi... réplique-t-il avant de vous lancer un sac de toile. Vous attrapez le sac au vol et vous l'ouvrez... pour découvrir qu'il contient la totalité de vos Objets Spéciaux ! (Inscrivez-les à nouveau sur votre *Feuille d'Aventure* si vous les en aviez rayés.)

- En vérité, colonel, je serais bien sot de ne pas vous offrir mes plus plates excuses, avouez-vous.

Mais je ne parviens toujours pas à comprendre pourquoi...

- Pourquoi je trahis celui que vous appelez mon « maître » ? coupe-t-il, parce que cet usurpateur et sa clique de sorciers conduisent Eldenor à sa ruine ! Parce que je sais que vous êtes leur pire ennemi, Loup Solitaire, et que s'ils parviennent à se débarrasser de vous, leur pouvoir maudit ne connaîtra plus de limites !

- Tu ne crois pas si bien dire, chien ! siffle soudain une voix venimeuse dans le dos du colonel.

Au même instant, une main empoigne la chevelure du colonel, tire sa tête en arrière et la lame étincelante d'un poignard lui tranche la gorge d'une oreille à l'autre. Les yeux écarquillés d'horreur, le malheureux bascule en avant et va s'écraser à vos pieds dans un jaillissement de vase. Son assassin éclate d'un rire satanique, et vous le voyez apparaître dans l'encadrement de la trappe.

-Quelle triste mine vous faites, Grand Maître! raille-t-il. N'êtes-vous pas satisfait de cette nouvelle compagnie? Il est vrai que la conversation de ce pauvre Morghon risque désormais d'être un peu-limitée.

Son visage jeune, orné d'une barbe pointue et de fines moustaches taillées à la perfection, est déformé par un rictus de joie malsaine. La blancheur aristocratique de sa peau et l'opulence de sa tunique de velours brodé d'or achèvent de vous

convaincre qu'il s'agit du prince Lutha, le maître autoproclamé de Duadon.

- Misérable assassin ! grondez-vous. Attaquez-vous toujours vos victimes par derrière ?

-Allons, allons, Grand Maître, pourquoi vous emporter ainsi ? Mais je vois que la disparition de votre nouvel ami vous a profondément affecté.

Après tout, vous m'avez épargné la peine et les soucis d'une longue traque en venant à Duadon vous jeter dans mes bras accueillants, et je vous dois bien une petite faveur. Soyez rassuré, Loup Solitaire, vous allez bientôt rejoindre cet imbécile ! Sur ces mots, le Prince étend la main droite avec un petit ricanement et pointe sur vous un index entouré d'un anneau serti d'une gemme lumineuse de cristal vert. Empli d'une soudaine épouvante, vous réalisez qu'il s'agit d'un Anneau de Pouvoir façonné par le Dieu Sombre en personne et chargé de sa puissance maléfique ! Si vous possédez le Glaive de Sommer et si vous désirez le tirer du fourreau, rendez-vous au [267](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant ou un rang supérieur, rendez-vous au [9](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous voulez en faire usage, rendez-vous au [306](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire ou un rang supérieur, rendez-vous au [372](#). Dans tous les autres cas, rendez-vous au [287](#).

### 301

Pendant une fraction de seconde, vous ne ressentez que la morsure de l'air glacé de la nuit sur votre peau, puis vous découvrez les pavés de la cour et le toit des écuries, trente mètres plus bas ! Le souffle coupé par la peur, vous voyez les pavés luisants se précipiter vers vous à une vitesse terrifiante... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous avez

atteint le rang de Grand Maître Transcendant ou un rang supérieur, rendez-vous au [273](#). Si vous maîtrisez cette discipline sans avoir atteint le rang exigé, rendez-vous au [52](#). Si vous ne la maîtrisez pas, rendez-vous au [137](#).

### 302

Vous vous éloignez de l'auberge sous une pluie battante et vous allez vous réfugier avec votre monture sous un pont de pierre proche du centre de la ville. Vous y passez une nuit froide et inconfortable qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Avec les premières lueurs de l'aube, la pluie cesse enfin et vous vous levez en grelottant pour aller récolter quelques herbes et racines revigorantes que vous donnez à votre jument transie avant de quitter la ville par la route d'Ellio. Rendez-vous au [176](#).

### 303

L'arme haute, vous vous tenez prêt à recevoir dignement l'abomination ailée qui fond sur vous à la vitesse de l'éclair...

MONSTRE DES LAVES      HABILITÉ : 45      ENDURANCE : 45

La créature tente de vous faucher d'un coup de serre sans ralentir son vol, aussi ce combat ne peut-il dépasser la durée d'un Assaut. Si, au cours de cet unique Assaut, vous perdez plus de points d'ENDURANCE que le monstre, rendez-vous au [263](#). Si c'est le monstre qui perd le plus grand nombre de points d'ENDURANCE, rendez-vous au [226](#).

### 304

Vous dégainez votre arme sans cesser de pousser votre cheval, mais la meute féroce gagne du terrain. Vous atteignez le bois de mélèzes quand les premiers Chiens arrivent à votre hauteur et plongent leurs crocs dans les flancs de votre monture et reçoivent en retour une volée de coups meurtriers.

CHIENS DÉMONIAQUES      HABILITÉ : 45      ENDURANCE : 40

Ces créatures maléfiques sont insensibles à toutes les formes d'attaque psychique, sauf à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et à la Déflagration Psychique. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [347](#).

### 305

Sur le point de perdre conscience, vous parvenez dans un effort désespéré à rassembler assez d'énergie pour entourer votre esprit d'un bouclier mental. L'atroce souffrance cesse bientôt de vous tarauder le crâne, mais elle continue de déchirer le reste de votre corps assez longtemps pour vous infliger une perte de 4 points d'ENDURANCE. Peu à peu, la douleur s'évanouit et vous voyez sur votre passage de fulgurants éclats de couleur zébrer l'obscurité. Une tache éblouissante grandit à une vitesse vertigineuse et paraît sur le point de vous engloutir, quand vous vous retrouvez brutalement couché à plat ventre sur une dalle de granit humide. Rendez-vous au [276](#).

### 306

Vif comme l'éclair, vous invoquez le sortilège de *Lévitacion* et, à l'instant où vous sentez votre corps se libérer de sa pesanteur, vous vous propulsez pour accélérer votre ascension. Interdit, le prince Lutha vous regarde monter comme une flèche du fond du puits, trop stupéfait pour songer à se servir de son anneau ensorcelé. Profitant à plein de l'effet de surprise, vous jaillissez à travers le châssis de la trappe et vous lui expédiez en plein visage un crochet qui l'envoie bouler en arrière. Mais le choc lui fait reprendre ses esprits et, le temps que vous ayez annulé le sortilège et pris pied sur le sol, il vous fait face, la main armée de son poignard encore rouge du sang de Morghon...

PRINCE LUTHA

HABILETÉ : 54

ENDURANCE : 39

Muni de son Anneau de Pouvoir, Lutha est insensible à tous les effets d'attaque psychique, hormis ceux de la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et de la Déflagration Psychique. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [89](#).

Vous patientez pendant des heures dans l'hôtel de ville bondé et ce n'est qu'à la tombée du soir que vous voyez enfin le capitaine Sirmaine franchir le portail du grand hall, les épaules voûtées par le chagrin. Comprenant dès le premier coup d'œil que son fils a succombé à ses blessures, vous vous efforcez de le consoler avec tout le tact possible.

- Je dois rejoindre son unité, dit-il d'une voix sourde. Mon fils n'est plus là, et ses petits gars sont aussi un peu mes enfants. C'est à moi de reprendre son commandement...

Il vous apprend que le bataillon en question est stationné à proximité du pont qui enjambe la rivière Reloni, en plein cœur de la bataille. Avant de vous quitter, Sirmaine vous indique deux itinéraires possibles pour rejoindre la lointaine Casiorn. La première route est la plus directe, mais la plus dangereuse. Elle exige en effet que vous franchissiez les lignes ennemies à la hauteur du pont sur la Reloni et que vous traversiez la pointe sud d'Eldenor avant de remonter vers le nord par la plaine slovienne. Quant à la seconde, elle vous permet d'éviter le dangereux pont de la Reloni, mais implique que vous passiez par Duadon, la place forte du prince Lutha. Consultez soigneusement votre carte avant de prendre votre décision. Si vous choisissez la route qui passe par le pont sur la Reloni et la plaine slovienne, rendez-vous au [271](#). Si vous optez pour celle qui traverse les villes de Duadon et Rhem, rendez-vous au [38](#).

Vous vous frayez un chemin à travers la foule qui encombre la place et vous engagez votre monture dans le passage de l'Échelle, large artère qui s'enfonce dans le cœur de Varetta. Parvenu à son extrémité, vous débouchez dans un parc magnifique orné de massifs de fleurs multicolores que surplombe, à l'ouest, une imposante tour crénelée, de loin la plus haute de la cité. Dès que vous l'apercevez, vous vous sentez irrésistiblement attiré vers

cette tour, bizarrement persuadé que vous y trouverez les réponses à toutes les questions qui vous hantent... Vous sortez du parc par la porte occidentale pour pénétrer dans la rue des Grands-Calots qui vous conduit devant l'entrée d'un majestueux édifice dont la façade de brique et de marbre s'orne d'une large inscription: Les Maisons du Savoir. Vous en franchissez le portail et vous traversez une vaste cour intérieure en suivant une allée de gravier. Elle s'arrête devant un bâtiment dont la porte de chêne finement ouvragée est gravée de la simple indication : Bibliothèque. Obéissant à la même étrange impulsion, vous mettez pied à terre et vous nouez la bride de votre cheval à un anneau scellé dans le mur. Puis vous poussez la porte, vous traversez une antichambre et vous pénétrez dans la fraîcheur d'une somptueuse bibliothèque. Vous remontez du regard toute la travée centrale jusqu'au mur opposé, où vous découvrez une petite porte voûtée. Elle est ouverte, et sur le seuil se tient un vieillard vêtu d'une robe de bure. Il vous adresse un sourire complice et dit :

- Bienvenue, Grand Maître, je vous attendais.

Si vous êtes déjà passé par une cabane sur la route des Pillards, par la ville de Tahou ou le lac Vorndarol au cours d'une précédente aventure, rendez-vous au [348](#). Sinon, rendez-vous au [184](#).

### 309

Une fois certain que le gaz toxique s'est complètement dissipé, vous retournez dans la cellule pour examiner le cadavre du prisonnier. Presque toute la peau de son visage et du haut de son corps est affreusement noircie et craquelée, rongée par la vapeur acide du poison, qui a toutefois épargné en partie un petit tatouage sur le côté de son cou et qui représente l'étoile à six branches qui n'est autre que l'emblème d'Eldenor...

- Quelle horreur ! s'exclame Nathor. Quel qu'il soit, celui qui l'a envoyé ici devait lui inspirer une terreur peu commune pour qu'il

ait préféré en finir ainsi plutôt que d'affronter les conséquences de son échec.

- En effet, aquiescez-vous, la mine sombre. Et je crains fort que mon voyage ne se révèle plus mouvementé que prévu...

Rendez-vous au [342](#).

### 310

Alors que vous tombez dans l'eau glacée du torrent, un éclat de roc vous déchire le bras gauche et vous arrache 4 points d'ENDURANCE. Serrant les dents, vous faites appel à vos pouvoirs de guérison Kaï pour étancher le sang qui s'échappe de la plaie et la refermer rapidement. Le nuage de fumée soulevé par l'explosion retombe bientôt et, tandis que la colonne commence à traverser le gué, vous voyez le capitaine Vlad accourir vers vous au galop.

- Etes-vous gravement blessé, Grand Maître ?

-Je survivrai, répondez-vous avec un sourire contraint avant de vous hisser sur la selle de votre monture encore effrayée.

-Nous pouvons remercier Ishir de vous avoir parmi nous, ajoute le capitaine. Sans votre intervention, ce piège nous aurait coûté cher... Rendez-vous au [235](#).

### 311

En vous voyant vous ruer sur lui, le scélérat jette brutalement au sol la femme et son bébé et tente de vous porter un coup de poignard à la gorge. Vous vous fendez en souplesse pour esquiver sa botte grossière et vous ripostez tel un tigre furieux...

PILLARD ELDENORIEN      HABILITÉ : 30      ENDURANCE : 30

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [333](#).

### 312

Redoublant d'efforts, vous sentez vos ondes psychiques infiltrer peu à peu le barrage éthéré érigé par Naar. Vous avez presque achevé de le traverser, quand vous vous apercevez que le Dieu Sombre vient de détecter la brèche et y déverse un flot d'énergie maléfique afin de la combler ! Vous stoppez aussitôt votre émission d'ondes télépathiques, car votre mortel ennemi pourrait se guider sur elles pour s'infiltrer jusque dans votre esprit, et vous risqueriez alors de perdre non seulement la vie, mais aussi votre âme ! Ce réflexe vous permet d'échapper à l'invisible étreinte de Naar, mais au prix d'un terrible contre-coup psychique qui vous coûte 5 points d'ENDURANCE... Rendez-vous au [136](#).

### 313

Vous êtes réveillé par le désagréable picotement d'une fine bruine froide sur votre visage. Le plateau est noyé sous un léger crachin, mais la teinte de plus en plus sombre des nuages annonce l'imminence d'une pluie beaucoup plus forte. Effectivement, moins d'une heure après vous être mis en marche vers le nord, vous êtes pris sous de véritables trombes d'eau. Après plusieurs heures de marche, vous atteignez une ligne de crête dominant une assez grande ville au fond d'une large vallée. Un coup d'œil à la carte vous confirme qu'il s'agit d'Oredal et, en magnifiant votre vision, vous constatez que la place grouille de piétaille et de cavaliers eldenoriens. Vous décidez de contourner la ville en demeurant sur les hauteurs. Pendant les deux jours suivants, vous remontez droit vers le nord à travers un paysage de collines en prenant soin de vous tenir à l'écart des routes. En dépit du mauvais temps, vous progressez à bonne allure et, dans la matinée du troisième jour, vous atteignez la lisière d'un bois de peupliers surplombant une petite ville du nom de Nursha, bâtie autour de la grand-route de Murcia. Au centre du bourg, une large route bifurque à angle droit de la voie principale, signalée par un grand panneau indiquant : *Abisko - 65 km*. Vous observez la ville pendant près d'une heure sans déceler le moindre

mouvement ; à l'évidence, l'endroit semble totalement désert. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science Médicale et celle de l'Exploration, rendez-vous au [169](#). Si vous ne les maîtrisez pas toutes les deux, rendez-vous au [212](#).

### 314

Les monstres dorés virent sur l'aile et commencent à voler en cercle au-dessus de vous. Comprenant qu'ils vous ont repéré, vous vous relevez et vous dégainez votre arme tandis qu'ils plongent vers le sol, avides de se servir de leurs serres mortelles...

#### MONSTRES

DES LAVES

HABILETÉ: 55

ENDURANCE : 50

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [346](#).

### 315

Vous sortez de Kalma et vous reprenez votre chevauchée vers l'orient. Kilomètre après kilomètre, le ruban poussiéreux de la route défile sous les sabots de votre monture au milieu d'un paysage monotone de prairies sans relief, avant de s'enfoncer vers la fin de l'après-midi entre les pentes d'une chaîne de basses collines. Après avoir chevauché encore quelque temps dans les collines, vous remarquez près de la piste, dans un bosquet ombragé, un petit ruisseau dont les eaux vives semblent regorger de truites dodues. Vous faites halte pour bivouaquer au bord du petit cours d'eau. Vous pêchez à la main six superbes truites argentées en moins d'une demi-heure et vous rassemblez du bois pour faire cuire ces savoureuses prises, quand vous entendez des bruits de sabots et de roues de voiture arrivant de l'est par la route. Craignant qu'il s'agisse d'une bande de brigands, vous courez vous réfugier derrière un fourré. Rendez-vous au [249](#).

### 316

Vous plantez solidement les talons dans le sol fuligineux et vous brandissez votre arme à deux mains on prie Ishir de vous donner la force de vaincre le formidable Dragon qui s'apprête à vous déchiqueter,.. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [98](#). Sinon, rendez-vous au [239](#).

### 317

Vous êtes d'abord tenté de vous débarrasser de ce fâcheux en faisant appel à vos pouvoirs psychiques pour le persuader de vous livrer passage. Mais vos sens Kaï vous avertissent à temps que ces trois pitoyables sentinelles ne sont pas seules : un bataillon entier de cavalerie eldenorienne campe derrière un mamelon qui se dresse à quelques dizaines de mètres du pont ! Voyant votre confusion, le garde menace d'une voix stridente de vous jeter dans la rivière, si bien que vous vous trouvez contraint de le soudoyer pour le faire taire. Il se calme aussitôt, mais exige la bagatelle de 20 Pièces d'Or pour vous laisser franchir le pont... Si vous ne disposez pas d'une telle somme, ce cupide individu se contentera de la moitié du contenu de votre sac à dos, et de l'un de vos Objets Spéciaux laissé à votre choix. N'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure* avant de vous rendre au [209](#).

### 318

Vous remontez une allée escarpée jusqu'au pied d'un haut portail surmonté de fortes tourelles garnies de meurtrières. Vous secouez une première fois la corde de la cloche d'entrée sans obtenir la moindre réponse. Au bout d'un instant, vous faites à nouveau résonner la cloche et, cette fois, une paire d'épais volets de bois s'ouvre en grinçant au-dessus du portail, révélant le visage d'une grosse femme hideuse.

- Qu'est-ce que c'est ? braille-t-elle.



318 *Le visage flasque et boutonueux d'une femme hideuse apparaît entre les volets.*

- Je ne demande qu'un lit pour la nuit, et une litière pour ma monture, gente dame ! répondez-vous d'une voix aussi aimable que possible. Et bien entendu, votre prix sera le mien !

L'affreuse mégère vous fixe un moment de ses yeux porcins, puis se retire sans dire un mot. Quelques secondes plus tard, elle réapparaît à la fenêtre et vous expédie en plein visage la lourde masse d'un chou pourri dont le contact infect vous coûte 1 point d'ENDURANCE.

- Du vent, sale étranger ! hurle la harpie. Si tu veux pas qu'je lâche les chiens !

Essuyant d'un revers de main le sang et les débris de chou qui s'écoulent de votre nez meurtri, vous faites voler votre monture et vous décampez au galop en direction du village qui s'étend un peu plus loin. Rendez-vous au [42](#).

### 319

Vous chevauchez pendant encore une heure à travers les grasses prairies de Talestrie avant que la route ne s'élève en sinuant au milieu de collines boisées dans la senteur des pins et des noyers. Vous atteignez bientôt l'embranchement d'une piste plus étroite, orientée vers le sud. Un gros rocher de granit rose marque la bifurcation, mais ni borne ni panneau n'indique où il mène. Toutefois, les quelques empreintes laissées dans la terre du chemin n'échappent pas à vos sens aiguisés et vous révèlent qu'une troupe de piétons et de cavaliers l'a emprunté au cours des dernières vingt-quatre heures. Si vous désirez inspecter cette piste, rendez-vous au [118](#). Si vous préférez continuer votre route sans vous arrêter, rendez-vous au [11](#).

### 320

Vos infailibles sens Kaiï vous révèlent en un instant la véritable nature de l'étrange longue-vue du druide : il s'agit bien d'une lunette optique, mais elle a le pouvoir de détecter les rayons infrarouges, ce qui lui permet de percevoir dans l'obscurité les

ondes de chaleur que dégage tout corps vivant, ainsi qu'en témoignent bon nombre des cadavres derrière lesquels vous vous abritez... Peu pressé de suivre leur exemple, vous replongez sous la surface et vous vous laissez emporter par le courant sur quelques centaines de mètres, avant d'émerger devant une petite anse encaissée moins visible des premières lignes ennemies. Vous sortez de l'eau avant de vous glisser sans bruit dans la tranchée la plus proche. Vous réduisez au silence une sentinelle et vous avancez à pas de loup le long du fossé étayé de rondins. Alors que vous dépassez l'entrée d'une casemate en bois, votre sixième sens détecte un danger tout proche. Une file de fantassins eldenoriens remonte la tranchée dans l'autre sens, et ils vont vous apercevoir dans quelques secondes ! Si vous voulez plonger dans la casemate, rendez-vous au [185](#). Si vous préférez empoigner votre arme et faire face, rendez-vous au [57](#).

### 321

Vous vous félicitez intérieurement de tous les efforts que vous avez consacrés à maîtriser la Grande Discipline du Nexus, car elle vous permet de supporter sans mal la chaleur infernale et l'atmosphère toxique de cet univers maudit. Toutefois, vous ne pouvez en attendre aucune aide face à la horde de monstres qui s'approchent inexorablement de la Porte d'Ombre... Rendez-vous au [80](#).

### 322

Vous freinez votre monture dès que vous avez franchi l'entrée du pont et vous vous retournez pour invoquer l'antique et complexe formule du sortilège du *Glyphe de Pouvoir*. Durant un instant, une lueur fantomatique enrobe les silhouettes centenaires des deux premières statues qui ornent le parapet, indiquant que le charme est bien activé. Le passage est désormais barré par un écran invisible et mortel ! Sans plus attendre, vous rejoignez au petit galop la rive opposée pour attirer vos poursuivants dans le piège. Le chef de la meute heurte de plein fouet la barrière impalpable et rebondit en l'air, transformé en torche vivante !

Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre tiré est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [115](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [32](#).

### 323

Gwynian vous conduit à travers un dédale de couloirs jusqu'à une écurie où vous attend un somptueux étalon blanc.

- Je vous présente Cyclone, annonce le vieillard. C'est un coursier exceptionnel, et il saura vous porter jusqu'à Casiorn plus vite que nul autre. Ce n'est qu'au sortir des écuries, lorsque vous montez en selle, que vous prenez pleinement conscience de ses prodigieuses capacités. Vous saluez le vieil homme d'un grand geste et vous vous éloignez rapidement des Maisons du Savoir pour vous diriger vers la grande porte orientale de la cité. Dès que vous avez franchi les murailles de Varetta, vous lancez Cyclone au galop... et vous manquez vider les étriers, surpris par sa formidable accélération ! Jamais vous n'avez monté un destrier aussi rapide: la route défile sous ses sabots à la vitesse de l'éclair et ni le temps ni les obstacles ne semblent en mesure de ralentir sa course irrésistible, si bien qu'en moins d'une heure, vous parcourez près de cent kilomètres ! Vous êtes alors obligé de tirer vigoureusement sur les rênes en arrivant devant un pont commandé par une arche surmontant un solide portail. Sur le fronton de l'arche une inscription gravée dans la pierre annonce : *Porte de Denka*, tandis qu'au-dessous, on a inscrit à la craie sur un panneau d'ardoise : *Péage - 4 Pièces d'Or*. Au bout de quelques minutes, une petite porte ménagée dans le vantail s'entrouvre en grinçant et laisse apparaître un vieux drôle mal rasé qui vous tend une main sale, exigeant le droit de passage. Si vous acceptez de donner 4 Pièces d'Or à ce portier, rendez-vous au [74](#). Si vous vous y refusez ou si vous ne possédez pas cette somme, rendez-vous au [331](#).

### 324

Vous enjambez les corps sanglants des soldats et vous reprenez votre progression furtive le long de la tranchée. Tout à coup, une gigantesque explosion déchire la nuit, annonçant le début d'un bombardement et d'une nouvelle offensive. Devant vous, la tranchée est déjà déserte, tous ses occupants ayant rejoint les premières lignes en prévision de l'offensive. Parvenu à l'extrémité, vous escaladez en rampant son parapet boueux et vous traversez au pas de course une bande de terrain découvert qui vous sépare de la lisière d'une forêt. Rendez-vous au [220](#).

### 325

Vous éprouvez soudain de la peine à avaler. Votre respiration devient sifflante et douloureuse. Horrifié, vous comprenez brusquement pourquoi la ville est déserte, car ce sont les premiers symptômes de la peste noire ! Vous décampez aussi vite que possible de la ville sinistrée en priant pour que votre maîtrise du Nexus vous permette de neutraliser le terrible microbe... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous tirez un chiffre pair (0, 2, 4, 6, 8), déduisez 5 points de votre total d'ENDURANCE. Si le chiffre tiré est impair (1, 3, 5, 7, 9), retranchez 3 points de votre total d'ENDURANCE. Si vous parvenez à sortir vivant de Nursha, rendez-vous au [193](#).

### 326

Vous devez presque coller l'oreille contre la bouche du prisonnier pour l'entendre murmurer : - L... L... Lutha..."

Puis il laisse échapper un ricanement sinistre et, dans l'instant qui suit, votre sixième sens vous alerte d'un danger imminent. D'un coup de langue, l'homme fait pivoter une dent creuse et la fait craquer entre ses mâchoires, libérant un gaz verdâtre qu'il vous souffle en plein visage ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [148](#). Sinon, rendez-vous au [261](#).

## 327

Nageant contre le courant vous poursuivez votre lente traversée et vous parvenez sans plus de difficulté à rallier la rive opposée, heureux d'avoir pu quitter entier et en vie la redoutable terre d'Eldenor. Vous avez pris pied sur une portion de berge boisée qui, d'après ce que vous avez pu observer de l'autre rive, doit se situer à moins d'un kilomètre de Rhem. Vous vous engagez sur un sentier qui longe la rive du fleuve et vous arrivez en vue des murs de la cité et de son célèbre port en forme de fer à cheval. Vous entrez dans la ville par la Porte Sud. Une fois dans la place, vous vous fondez dans la foule qui grouille dans les rues pour vous retrouver bientôt sur une grande place dominée par les tours jumelles de la cathédrale de Rhem. Au bout d'une avenue qui longe le mur sud du haut édifice, vous remarquez une vieille armure rouillée exposée près de la porte d'une miteuse échoppe d'armurerie. Si vous voulez y entrer, rendez-vous au [339](#). Sinon, rendez-vous au [36](#).

## 328

Vous avez l'intention d'atteindre une clairière distante d'un peu plus d'un kilomètre du monastère, où se trouve l'entrée secrète d'un tunnel qui débouche directement dans la crypte de la Tour du Soleil. Vous vous élancez dans la pente clairsemée pour rejoindre les bois épais entourant la clairière, quand un vol de Monstres des Laves jaillit des nuages ! Vous vous plaquez au sol et vous vous figez dans une immobilité absolue, priant pour qu'ils vous survolent sans vous apercevoir... 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'Art de la Chasse, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [314](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [51](#).

### 329

Plaqué contre la paroi, vous vous cramponnez de toutes vos forces à votre prise dérisoire et, par la grâce d'Ishir, vous parvenez à tenir bon jusqu'à la fin de l'éboulement ! Vous reprenez votre ascension et vous atteignez le bord du ravin. Après avoir repris votre souffle et vérifié l'état de votre équipement, vous vous mettez en marche vers le nord. Rendez-vous au [191](#).

### 330

Vous déclinez poliment la proposition de Dorst, prétextant la fatigue du voyage. Vous vous éloignez pour aller soigner votre monture. Alors que vous récoltez quelques brassées d'herbe fraîche à son intention, un cri déchirant résonne au-dessus des collines. Le cri sinistre d'un Kraan ! Rendez-vous au [275](#).

### 331

- Si t'as pas d'quoi payer, passe ton chemin et va au diable, maudit traîne-misère ! éructe l'irascible portier en faisant mine de refermer la porte. Soucieux de vous épargner un long détour, vous vous résignez à lui proposer une de vos possessions pour prix du passage. Il accepte de vous ouvrir la porte en échange de l'un de vos Objets Spéciaux (à l'exclusion du Cristal Solaire). Trop pressé pour discuter, vous acceptez à contrecœur ce marché de dupe. Rayez de votre *Feuille d'Aventure* l'Objet Spécial de votre choix avant de vous rendre au [74](#).

### 332

Une fulgurante explosion pourpre éclipse soudain tous vos sens et vous sombrez dans le néant. Un carreau d'arbalète vient de vous traverser le crâne de part en part et vous quittez instantanément les rives de la Reloni pour rejoindre celles du Fleuve des Morts, où s'achève tristement votre aventure...

### 333

- Merci vaillant seigneur ! Merci de nous avoir sauvés de ce monstre ! Ishir vous bénisse ! sanglote la jeune femme, serrant son enfant dans ses bras. Vous la relevez en l'assurant qu'elle n'a désormais plus rien à craindre. Rassérénée, elle laisse un timide sourire éclairer son frais minois ruisselant de larmes, quand son regard se fige brutalement.

- C'est lui, c'est ce porc d'Holkar ! crache-t-elle en pointant le doigt derrière vous. C'est le chef de cette bande d'assassins !

Vous faites volte-face pour découvrir l'objet de son courroux, un colosse barbu qui court en zigzaguant entre les pierres tombales du cimetière de l'abbaye. Bien décidé à ne pas laisser cette crapule s'en tirer à si bon compte, vous vous ruez à sa poursuite... Rendez-vous au [206](#).

### 334

Retenant votre souffle, vous relâchez sèchement la corde de votre arc et vous regardez votre flèche filer en gémissant vers la tête du Dragon géant... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à 8, rendez-vous au [76](#). Si vous tirez un 9, rendez-vous au [265](#).

### 335

Sans cesser de frapper de droite et de gauche, vous poussez votre cheval au milieu de vos assaillants et vous battez en retraite au galop vers l'ouest en fonçant dans la masse de soldats qui encombrent la route. Mais vous n'avez pas franchi une centaine de mètres que votre monture s'effondre en pleine course. Vous êtes aussitôt assailli et maîtrisé par des hordes de soudards, jeté aux pieds du gros sergent borgne qui vous fait lier les mains dans le dos et vous débarrasse de toutes vos armes et autres possessions, non sans déposer à l'écart vos Objets Spéciaux qui lui inspirent manifestement un effroi superstitieux. Quelques

minutes plus tard, le Druide au bâton d'argent arrive à bord d'un chariot bûché, flanqué d'un officier de haut rang.

- Mais voilà un visiteur de marque, Loup Solitaire en personne ! jubile le grimaçant personnage.

Puis il se tourne vers l'officier et lui lance en pointant son bâton vers vos Objets Spéciaux :

- Rapportez donc ces babioles à la citadelle, colonel Morghon. Je me charge de conduire notre invité à ses appartements.

Le Druide fait un signe aux soldats qui vous soulèvent comme un vulgaire paquet et vous jettent sans ménagement à l'arrière du chariot. Au terme d'une course rapide et chaotique, le chariot s'engouffre sous la monumentale arche d'entrée de SkullTor, la séculaire citadelle des anciens seigneurs de Duadon et dévale une rampe de pierre pour s'immobiliser en grinçant dans la cour souterraine d'une sinistre prison aménagée dans les caves du donjon. De nouveaux gardes vous extirpent sans douceur du fourgon et, en guise de bienvenue, vous offrent une copieuse ration de coups de botte et de gourdin qui vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. Puis ils vous traînent, à demi inconscient, le long d'un dédale de couloirs sombres avant de vous précipiter au fond d'un infect cul-de-basse-fosse grouillant de vermine. Rendez-vous au **300**.

## 336

Vif comme l'éclair, vous saisissez votre arc et vous décochez une flèche qui se fiche entre les deux yeux du plus proche assaillant. Visiblement peu habitué à rencontrer une victime aussi récalcitrante, le chef des brigands ordonne à ses hommes de battre en retraite. Puis, menés par leur chef en personne, ils repartent à la charge, avides de venger leur complice. Vous dégainez une arme de poing afin de les recevoir dignement. Lancé au grand galop, le chef des rufians arrive le premier sur vous. Pivotant sur votre selle, vous lui tranchez le cou d'une botte

foudroyante. Ivres de rage, ses compagnons fondent sur vous en hurlant comme une horde de démons.

BRIGANDS ELDENORIENS HABILITÉ : 50 ENDURANCE : 45

Vous pouvez rompre le combat au bout de quatre Assauts en vous rendant au [182](#). Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [109](#).

### 337

Vous vous jetez à côté du brigand et vous arrachez le poignard de sa poitrine. Vous jugez que l'homme va périr dans les secondes qui suivent si vous n'intervenez pas. Vous imposez aussitôt les mains sur la blessure et, grâce à vos prodigieux pouvoirs de guérison, vous espérez maintenir le scélérat en vie assez longtemps pour le faire parler.

- Comment connais-tu mon nom ? Qui t'a envoyé ici, et pourquoi ? le questionnez-vous.

L'ombre d'un sourire se dessine sur le visage déformé par la douleur du malandrin et il entrouvre la bouche.

- Je... je suis v'nu ici pour avoir ta peau, gargouille-t-il d'une voix à peine audible. C'est Lu... Lutha qui m'a payé pour ça...

A cet instant, le misérable est secoué par une violente quinte de toux qui rouvre la déchirure de son cœur et, dans un ultime spasme, il expire quelques instants plus tard. Vous vous relevez et vous contemplez d'un œil morne les ravages que ce triste sire et ses comparses ont infligés à l'innocent village de la Crête des Pins, Nathor et ses cavaliers ont néanmoins fait payer comptant leurs forfaits à bon nombre de pillards, incitant ainsi le reste de ces scélérats à abandonner leur butin pour fuir dans les collines. Le connétable et ses hommes aident maintenant les villageois qui ont survécu au massacre à éteindre les foyers d'incendie que les agresseurs ont allumés dans de nombreuses chaumières. Rendez-vous au [126](#).

### 338

Vous vous retrouvez dans une rue étroite flanquée de masures sordides et de cabanes branlantes. La rue finit par déboucher sur une place jonchée d'ordures dominée par un sombre bâtiment anonyme dont la porte grisâtre s'ouvre en grinçant. Un jeune gars vous fait signe d'approcher. - Bienvenue, étranger ! vous dit-il d'une voix affable. J'ai bien l'impression que vous êtes perdu. Entrez donc vous rafraîchir un instant. Je connais la ville par cœur et je suis sûr de pouvoir vous remettre sur la bonne voie. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [155](#).

### 339

Vous poussez la porte de la boutique et vous voyez son propriétaire occupé avec son fils à marteler des déchets de ferraille rouillée pour constituer les derniers éléments d'une cote de mailles de piètre qualité. Si vous désirez acquérir ou vendre un ou plusieurs de ces articles, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure* avant de quitter l'échoppe pour vous rendre au [36](#).

lité. Accroché au mur de l'échoppe, un écriteau affiche les prix en Pièces d'Or :

Armes Armures	Prix d'Achat	Prix de Vente
Épée	2	4
Lance	3	6
Hache	1	2
Poignard	1	2
Arc	3	6
Flèche	1/2	1
Sabre	3	6
Masse d'Armes	1	2
Heaume	3	6
Cuirasse	3	6

## 340

Vous arrivez devant les murs de Vanamor tard dans la soirée. Devant les gardes suspicieux, vous exhibez l'Étoile du Palmyrion, la glorieuse décoration que leur plus haut dirigeant, le Grand Électeur Manatine, vous a décernée après votre victoire sur les Druides maléfiques du Ruel, pour les voir changer d'attitude. Le capitaine chargé du poste vous conduit personnellement à travers les rues bien ordonnées de la grande cité jusqu'aux portes d'un haut édifice du quartier nord, le palais de l'Électeur, siège du gouvernement de la république du Palmyrion. Vous franchissez les portes de la salle du Conseil, puis on vous introduit dans une chambre adjacente où vous découvrez le Grand Électeur et ses officiers d'état-major réunis autour d'une table couverte de cartes et de rapports militaires. Le premier personnage du Palmyrion se lève à votre arrivée et vous donne une vigoureuse accolade, mais vous sentez en lui une tension inhabituelle, dont la cause vous est bientôt révélée. Rendez-vous au [121](#).

## 341

Vif comme l'éclair, vous vous emparez de votre arc et vous tirez entre les arbres en vous fiant à votre instinct. La flèche déchire l'air en sifflant et va se loger avec un bruit mat entre les yeux jaunes du molosse qui s'effondre en plein bond, foudroyé. Sans perdre une seconde, vous repassez votre arc à l'épaule et vous en profitez pour détalier dans l'obscurité du sous-bois. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 à ce chiffre. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [73](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [12](#).

## 342

Vous remontez des souterrains du palais et vous regagnez le grand salon où Nathor révèle à la reine le dramatique événement qui vient de se dérouler. Inquiète pour votre sécurité, elle vous invite à passer la nuit à la citadelle et vous acceptez courtoisement son offre gracieuse. Au petit matin, vous faites vos adieux à la reine et au seigneur Ardan avant d'entamer la nouvelle étape de votre périple. Consciente des dangers qui vous menacent, la souveraine remet un Sceau Royal au Grand Connétable et le charge en personne, avec une escorte de dix cavaliers d'élite, de vous conduire jusqu'à Vanamor, la capitale du Palmyrion qui est l'alliée fidèle de la Talestrie depuis des siècles. En outre, le Palmyrion entretient des liens étroits avec votre patrie, et vous accueillez avec joie la perspective de revoir son plus haut dirigeant, votre vieil ami le Grand Électeur Manatine. Montée sur de superbes coursiers talestriens, votre petite troupe sort de Garthen par la porte orientale et atteint rapidement le village de Sharr, où la route franchit le large fleuve Phœn sur un grand pont de pierre. A la sortie du pont, une borne orientée vers l'est indique : *Vanamor - 450 km*. Rendez-vous au [210](#).

## 343

Il est près de minuit lorsque vous atteignez la crête d'une colline dominant le puissant fleuve Storn. A la faveur du clair de lune qui le nimbe de ses reflets d'argent, vous pouvez distinguer un des rares gués qui permettent de franchir ce large cours d'eau. Sur la rive opposée, les paisibles et accueillantes plaines de Slovie s'étendent jusqu'à l'horizon mais, en dépit du gué, la traversée du fleuve ne semble pas facile. Car sur chaque berge se dresse un poste-frontière solidement fortifié et tenu par de nombreuses sentinelles aux aguets. Vous épiez patiemment les mouvements des gardes de chaque bord en attendant le moment propice pour tenter votre traversée, quand un élément imprévu vous oblige à passer à l'action sans délai. Alerté par un bruit de sabots, vous vous retournez et vous distinguez au pied de la colline une

patrouille de cavaliers eldenoriens qui monte droit vers vous. Ils vont bon train et vous réalisez que si vous ne déguerpissez pas sur-le-champ, ils vont vous apercevoir et donner l'alerte ! Prenant votre courage à deux mains, vous lancez votre monture au galop et vous dévalez la pente caillouteuse qui plonge droit vers le gué... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 à ce chiffre. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [218](#). S'il va de 3 à 6, rendez-vous au [87](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [119](#).

### 344

Le Dragon géant secoue violemment la tête de droite et de gauche comme pour en extirper la douleur, puis il vous tourne piteusement le dos et bat en retraite sous les regards interdits de la horde de ses congénères. Vous profitez de leur désarroi momentané pour foncer vers la Porte d'Ombre, mais l'apparition fuligineuse de Naar a déjà deviné vos intentions et envoie ses Monstres des Laves pour vous barrer le passage. Il serait vain de fuir au milieu de cet univers de cauchemar, vous dégainez donc votre arme et vous montez à l'assaut avec une lueur féroce dans les yeux.

MONSTRES DES LAVES    HABILITÉ : 50    ENDURANCE : 48

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [145](#).

### 345

L'extrémité de l'inferral tourbillon atteint votre poitrine et, déchiré par une insoutenable vague de souffrance, vous êtes soulevé dans les airs et projeté avec une violence terrible contre le mur du puits. Cette douloureuse expérience vous coûte 10 points d'ENDURANCE. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, vous ne devez retirer que 6 points de votre total d'ENDURANCE... Si vous n'êtes pas encore mort, si vous

maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Principal, ou un rang supérieur, rendez-vous au [149](#). S'il vous reste un souffle de vie mais si vous ne pouvez satisfaire à ces deux conditions, rendez-vous au [257](#).

## 346

Laissant le dernier volatile expirer sur le sol dans un ultime croassement, vous courez vous mettre à l'abri sous les arbres. Le ciel qui s'assombrit rapidement est libre de toute silhouette ennemie et vous pouvez vous enfoncer dans l'épais sous-bois l'esprit d'autant plus tranquille que les lieux vous sont familiers. Vous atteignez bientôt la clairière et vous courez droit au rocher qui porte l'empreinte d'une main humaine. Vous insérez la main droite dans le relief en creux, qui l'épouse à la perfection, et vous appuyez légèrement. Une dalle de pierre couverte d'herbe et d'humus émerge du sol en basculant sur des gonds silencieux et révèle un escalier souterrain plongeant vers un tunnel aux parois de brique. Vous descendez l'escalier et, après avoir refermé la dalle secrète en effleurant une mince saillie rocheuse, vous vous enfoncez dans le tunnel. Environ quinze cents mètres plus loin, vous arrivez devant une porte qui, à votre approche, s'ouvre d'elle même sur la Crypte du Soleil, votre sanctuaire personnel. La chambre baigne dans une chaude lueur dorée, irradiée par les sept Pierres de Nyxator. Vous vous accordez un instant de repos, offrant votre corps fourbu aux rayons bénéfiques des Pierres de la Sagesse. Quelques secondes plus tard, toute la fatigue de votre long voyage de retour s'évanouit. Récupérez tous les points d'ENDURANCE que vous avez pu perdre depuis le début de votre aventure. Ainsi revivifié, vous ouvrez l'autre porte de la crypte et vous trouvez un jeune Maître Kaï montant la garde au pied de l'escalier de la Tour du Soleil. C'est Renard Malicieux, l'un de vos disciples les plus doués.

- Gran... Grand Maître ! bégaie-t-il d'un air effaré en vous dévisageant. Loués soient les dieux, vous êtes revenu ! Nos prières ont été entendues !

- Oui, Renard Malicieux, c'est bien moi, répliquez-vous en souriant. Je suis revenu pour écraser l'ennemi et chasser son ombre maléfique de notre terre. Rendez-vous au [180](#).

### 347

En dépit de leur nombre, les chiens déchaînés tombent l'un après l'autre sous vos coups implacables, et vous sortez rapidement du hallier pour regagner la ville de Scade. Parvenu à l'auberge du Pot de la Fortune, vous révélez aux derniers hommes de votre escorte les tragiques événements survenus au château de Tranius. Votre récit les laisse pétrifiés d'horreur, de même que l'aubergiste qui, ayant tout entendu, se montre plein d'inquiétude quant au sort du véritable chevalier Tranius.

- C'est sûr, ça va faire presque une semaine qu'on l'a point vu en ville, et on a trouvé ça un peu bizarre, comme qui dirait, ajoute-t-il en tripotant nerveusement ses multiples mentons. Mais on aurait jamais cru qu'là haut, au château, y pouvait s'passer des choses pareilles ! Rendez-vous au [246](#).

### 348

Vous reconnaissez aussitôt le visage ridé de votre allié fidèle, Gwynian le Sage !

- Une fois de plus, le destin nous réunit, Loup Solitaire, dit-il en hochant la tête. Mais suivez-moi, le temps presse et nous avons beaucoup à nous dire. Sur ces mots, il vous invite à franchir la porte et à pénétrer dans une chambre.

- Quelles nouvelles avez-vous du Sommerlund ? lui demandez-vous avec anxiété.

- De sombres nouvelles, répond gravement le vieillard, avant de dérouler sur la table une carte ancienne décorée d'arabesques et de signes cabalistiques. Naar, le Dieu des Ténèbres a ouvert une Porte d'Ombre dans les monts Durncrag, un corridor astral qui relie son univers à notre monde, poursuit-il en faisant courir un

index nouveaux sur le parchemin. Il s'en est servi pour lancer des hordes de créatures ailées, les Monstres des Laves, à l'assaut de votre monastère. Son calcul est simple : la renaissance du Magnakaï lui est intolérable, et votre longue absence offre l'occasion dont il rêvait pour anéantir le Second Ordre. Il sait que sans leur Grand Maître, vos jeunes guerriers ne pourront résister longtemps à ses légions monstrueuses... La Porte d'Ombre a été ouverte au cours de la dernière pleine lune et, depuis lors, le monastère a subi des assauts répétés. Les forces du Dieu Sombre l'ont encerclé et coupé des armées du roi Ulnar qui ont vainement tenté de briser le siège à plusieurs reprises. Pour l'heure, vos disciples ont vaillamment repoussé toutes les attaques, Loup Solitaire, mais ils commencent à fléchir. Vous seul pouvez désormais les sauver.

- Mais comment ? rétorquez-vous, parvenant mal à cacher votre désarroi face à cette avalanche de nouvelles dramatiques. Comment réussirais-je seul, là où toutes les armées du roi ont échoué ?

- Ne perdez pas espoir, Loup Solitaire, insiste Gwynian d'un ton confiant. Tout n'est pas encore perdu. Vous pouvez sauver vos frères Kaï en barrant la route des créatures de Naar. En refermant la Porte d'Ombre...

Interloqué, vous ouvrez la bouche pour lui demander comment il s'imagine vous voir accomplir un tel prodige, mais le vieillard lève la main pour vous imposer le silence.

-Patientez encore un instant, Loup Solitaire. L'humble Gwynian qui vous parle détient le moyen qui vous permettra de déjouer le plan de Naar... Rendez-vous au [100](#).

## 349

Vous sortez des bois et vous traversez un large pré en direction d'une ferme installée à la lisière de la ville. Vous atteignez rapidement ses bâtiments déserts et vous faites une atroce découverte : la cour de la ferme est jonchée de restes calcinés

d'hommes, de femmes et d'enfants ! Vous ne percevez aucune trace de vie, pas même un chant d'oiseau, un chat ou un chien... Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [325](#). Sinon, rendez-vous au [23](#).

## 350

Retenant votre souffle, vous vous plaquez au sol au moment où le projectile de cristal disparaît dans le corridor astral. Une mortelle seconde s'écoule, puis un éclair aveuglant jaillit des ténèbres, aussitôt suivi de l'assourdissant fracas d'une monstrueuse implosion qui aspire une gigantesque masse d'air et d'éboulis dans les profondeurs de l'insondable tunnel. C'est alors que retentit l'écho lointain d'une plainte inhumaine, le hurlement de rage du dieu Naar qui assiste, impuissant, à la destruction totale de sa formidable horde de Dragons. Le sombre vortex de la Porte d'Ombre continue de tourbillonner, mais il se rétrécit en même temps que s'évanouit le sortilège qui l'avait ouvert, se contracte de plus en plus, et s'évanouit dans un ultime craquement. Le cœur en paix, vous vous relevez et vous retournez vers le monastère sous un ciel radieux. Vous franchissez la Porte Nord sous les hourras déchaînés des jeunes guerriers Kaï et vous tombez dans les bras de Banedon et de Rimoah qui n'ont pas assez de mots pour vous féliciter de votre éclatante victoire, qui restera à jamais gravée dans l'histoire et la légende du Sommerlund. Une fois de plus, vous avez triomphé des forces maléfiques du Dieu Sombre et prouvé à la face de tout le Magnamund votre bravoure et votre valeur exceptionnelles. Mais votre combat n'est pas encore achevé, car les Forces du Mal ruminent déjà leur vengeance. Vous devrez bientôt les affronter dans un nouveau et terrible défi, dont vous apprendrez la nature en découvrant le prochain épisode des aventures de Loup Solitaire.

# TABLE DE HASARD

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

# Table des coups portés

Quotient d'attaque

Chiffre donné par la table de hasard

-11 ou INFÉRIEUR	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1
------------------------	--------	-------	-------	-------	-------

1	E -0	E -0	E -0	E -0	E -1	E -2
	LS T	LS T	LS -8	LS -6	LS -6	LS -5
2	E -0	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3
	LS T	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -5
3	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4
	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -5	LS -4
4	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5
	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -4
5	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6
	LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3
6	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7
	LS -6	LS -6	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2
7	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8
	LS -5	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2	LS -2
8	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9
	LS -4	LS -4	LS -3	LS -2	LS -1	LS -1
9	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10
	LS -3	LS -3	LS -2	LS -0	LS -0	LS -0
0	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11
	LS -0					

E = Ennemi - LS = Loup Solitaire

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

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

T = Tué sur le coup