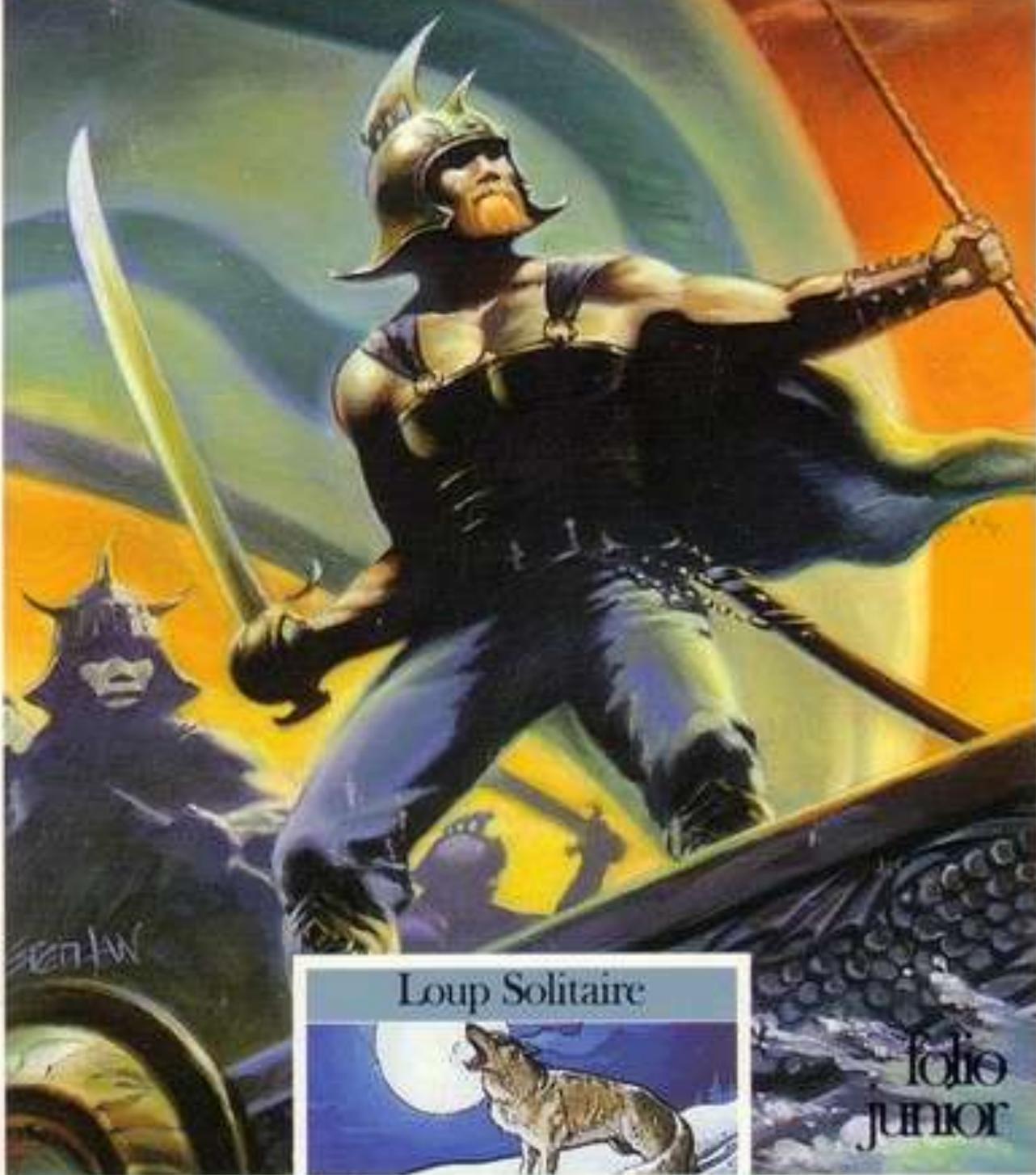


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Joe Dever

Les Pirates de Shadaki



Loup Solitaire



folio
JUNIOR

Titre original : *The Buccaneers of Shadaki*

© Joe Dever, 1994, pour le texte « i **Brian** Williams, 1994, pour les illustrations ĩ il il
mus Gallimard, 1995, pour la traduction française

Joe Dever
Les Pirates de
Shadaki

Loup Solitaire/22

Traduit de l'anglais par Yannick Surcouf

Illustrations de Brian Williams

Gallimard



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 toutes ces années d'entraînement au monastère Kaiï, 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, vous devez évaluer exactement l'efficacité de cet entraînement. Pour cela, placez devant vous la *Table de Hasard* qui se trouve à la fin du livre, fermez les yeux et pointez un crayon. Si vous tombez sur le 0, vous n'obtenez aucun point.

Le premier chiffre que votre crayon aura désigné 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 7 sur la *Table de Hasard*, vos points d'HABI-LETÉ seront de 32). 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 obtiendrez 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 8 sur la *Table de Hasard*, vos points d'ENDURANCE seront de 38).

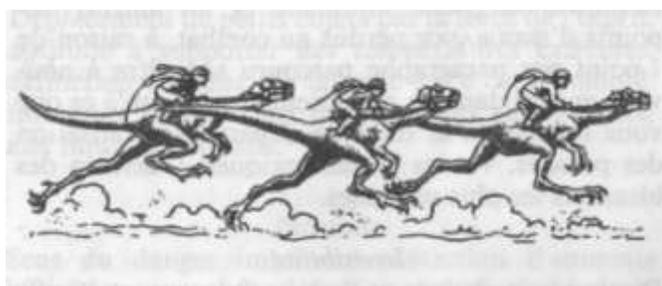
Si vous êtes blessé lors d'un combat, vous perdez des points d'ENDURANCE et si jamais votre ENDURANCE tombe à zéro, vous saurez alors que votre aventure est terminée. Au cours de votre mission, vous aurez la possibilité de récupérer des points d'ENDURANCE, mais votre total d'ENDURANCE ne pourra en aucun

cas dépasser celui dont vous disposiez au départ de votre mission. Si vous avez mené avec succès la précédente aventure dans les rangs du Second Ordre Kaiï, vous connaissez déjà vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE et vous pouvez les reporter dans le présent volume. Vous pourrez aussi emporter dans cette nouvelle mission l'équipement, les Objets Spéciaux et l'arme Kaiï qui étaient en votre possession à la fin de la précédente aventure. Vous devrez alors les inscrire en détail sur votre *Feuille d'Aventure*.

Votre nom de Guerrier Kaiï

La tradition de votre caste de guerriers d'élite veut que l'on attribue un nouveau nom à chaque novice au terme de sa première année passée au monastère Kaiï. Ce nom, choisi par les Maîtres Kaiï chargés de votre enseignement, est le reflet de la personnalité que vous avez développée et des qualités dont vous avez fait preuve au cours de votre formation pratique et spirituelle. Vous pouvez inventer votre nom ou bien le créer en utilisant la *Table des Noms Kaiï* qui suit. Pour cela désignez un premier chiffre sur la *Table de Hasard* et reportez-vous au Tableau A pour obtenir la première partie de votre nom de Guerrier Kaiï. Désignez un second chiffre sur la *Table de Hasard* et reportez-vous au Tableau B pour trouver le qualificatif qui lui correspond. Vous avez à présent trouvé votre nom de Guerrier Kaiï. Vous pouvez l'inscrire sur le parchemin qui figure au début de ce recueil.

Tableau A	Tableau B
0 = Lame	0 = Rapide
1 = Feu	1 = Solaire
2 = Épervier	2 = Véritable
3 = Cœur	3 = Hardi
4 = Ami	4 = Lunaire
5 = Étoile	5 = Tranchant
6 = Danseur	6 = Avisé
7 = Meneur	7 = Orageux
8 = Voyageur	8 = Magique
9 = Bouclier	9 = Vaillant



Les Disciplines Magnakaï

Au cours de votre ascension vers le rang de Grand Maître Kaï, vous êtes parvenu à maîtriser les dix Disciplines Magnakaï. Celles-ci vous ont procuré un formidable arsenal d'aptitudes naturelles qui vous permettront d'affronter les ennemis du Summerlund. 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 et les autres) des points d'ENDURANCE perdus au combat, à raison de 1 point par paragraphe parcouru sans être à nouveau engagé dans un affrontement et jusqu'à ce que vous retrouviez le total de départ. Neutralisation des poisons, venins et gaz toxiques. Guérison des blessures les plus sérieuses.

Invisibilité Dissimule 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 semer 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 de petits objets par la force de l'esprit, aptitude à supporter des 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 du Second Ordre Kai

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 commencez au sein de la Grande Hiérarchie du Second Ordre Kai signifie que vous possédez la maîtrise parfaite *d'une* arme parmi celles qui sont présentées 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, on ne peut avoir recours à cette 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.

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 les sens du goût et du toucher.

Grande Discipline de l'Exploration Cette technique permet au Grand Maître Kai d'échapper à l'étreinte des plantes tentaculaires et hostiles. Elle décuple aussi la vigilance devant les embuscades imminentes et dans les lieux qui leur sont propices, comme les profonds sous-bois et les forêts épaisses.

Grande Discipline du Foudroiement Psychique S'il décide d'utiliser ses pouvoirs psychiques pour attaquer un ennemi, le Grand Maître Kai pourvu de cette Grande Discipline pourra ajouter 8 points à son total d'HABILETÉ. Mais, chaque fois qu'il y fait appel lors d'un combat, l'énergie qu'il dépense lui coûte 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, la Puissance Psychique et le Foudroiement Psychique ne peuvent être utilisés simultanément. D'autre part, un Grand Maître 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 pour 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 (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 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 de Loup Solitaire, vous connaissez les rudiments du combat magique de l'Ancien Royaume, vous maîtrisez notamment certains sortilèges de base de la Magie des Anciens tels que la *Barrière*, le *Mot de Pouvoir* et le *Poing Invisible*. Vos connaissances en ce domaine augmenteront à mesure que vous progresserez dans la Grande Hiérarchie Magnakaï.

Grande Discipline de l'Alchimie Kaï C'est sous la tutelle de Loup Solitaire, assisté du Maître de Guilde Banedon que vous avez appris les rudiments de la magie gestuelle pratiquée par la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Vous maîtrisez notamment le sortilège de la *Main de Feu*, de la *Lévitacion* et de *Y Envoûtement*. Vos connaissances en ce domaine augmenteront à mesure que vous progresserez dans la Grande Hiérarchie Magnakaï.

Grande Discipline de l'Astrologie Kaï Il est connu de longue date que les corps célestes qui occupent le ciel du Magnamund exercent une influence sur les habitants. Un Grand Maître expert en Astrologie peut ainsi définir les grands aspects du futur en fonction des différentes positions du Soleil, de la Lune, des

planètes et des myriades d'étoiles. La fréquence et l'exactitude de ces prédictions augmenteront à mesure que vous progresserez dans la Grande Hiérarchie Magnakaï.

Grande Discipline de la Connaissance des Simples Un Grand Maître du Second Ordre Kaï qui possède cette nouvelle discipline est en mesure d'identifier immédiatement toutes les formes de substances dérivées de matériaux végétaux ou organiques. Il connaît l'emploi (médicinal ou magique) le plus secret de ces substances et sait comment modifier leurs propriétés.

Grande Discipline de l'Élémentalisme Cette nouvelle technique du Second Ordre Kaï donne au Grand Maître la possibilité de manipuler à sa guise les quatre éléments de base que sont la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau. Il peut extraire les éléments présents à proximité et les utiliser séparément ou combinés. Il est capable de les concentrer ou d'augmenter leur volume, de les détruire ou de renforcer leurs propriétés selon un but précis, comme par exemple édifier un rempart, projeter une pierre, générer un tourbillon de sable, ôter l'air d'un lieu ou provoquer un incendie. La variété des possibilités augmentera à mesure que vous progresserez dans la Grande Hiérarchie Magnakaï.

Grande Discipline de l'Art des Bardes Grâce à cette nouvelle technique du Second Ordre Kaï, le Grand Maître joue en virtuose de n'importe quel instrument de musique. Ses nouveaux talents lui permettent de chanter, de déclamer des poèmes, de conter en les mimant de grandes fresques épiques, d'imiter toutes sortes de sons et d'accents, et de modifier ainsi les émotions de son auditoire. L'étendue de ces talents augmentera à mesure que vous progresserez dans la Grande Hiérarchie Magnakaï.

Vous maîtrisez d'emblée quatre Grandes Disciplines Magnakaï. Si vous remplissez avec succès la mission qui vous est confiée dans ces nouvelles aventures du Loup Solitaire (le Second Ordre Kaï), vous pourrez ajouter une Grande Discipline Magnakaï supplémentaire à votre choix sur la *Feuille d'Aventure* du livre n°23. Chaque Grande Discipline que vous maîtrisez, en plus des

quatre déjà acquises, vous permet d'ajouter 1 point à votre total de départ d'**HABILITÉ** et 2 points à votre total de départ d'**ENDURANCE**. Ces points et cette Grande Discipline supplémentaire, ainsi que les Objets Spéciaux que vous aurez pu trouver et conserver au cours de cette aventure, vous seront définitivement acquis lors de la prochaine mission que vous entreprendrez.

Équipement

Avant de quitter Elzian pour entreprendre ce long voyage vers l'île de Lorn, vous vous munissez d'une carte du Magnamund sud-oriental (elle se trouve au début de ce livre) et d'une bourse de pièces d'or. Pour savoir combien contient cette bourse, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Ajoutez 20 à ce chiffre et vous connaîtrez le nombre de pièces d'or dont vous disposez. Inscrivez cette somme dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez accompli avec succès la précédente mission confiée par Loup Solitaire au Second Ordre Kaï (livre 21), vous pouvez reporter les pièces d'or conservées de cette aventure et 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 au monastère en prévision d'une prochaine mission. S'il s'agit de votre première aventure, choisissez cinq objets dans la liste ci-dessous, seuls deux d'entre eux pouvant être des armes. Si vous avez déjà effectué avec succès une mission au sein du Second Ordre Kaï, vous pouvez ajouter cinq objets supplémentaires. N'oubliez pas cependant que vous ne pouvez en aucun cas emporter plus de deux armes ni transporter plus de dix objets dans votre sac à dos.

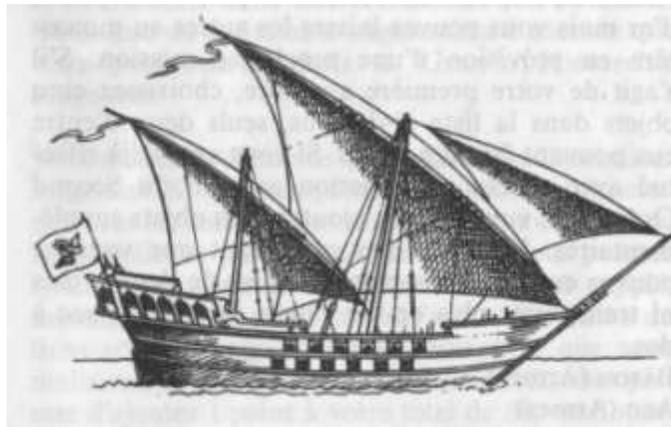
BÂTON (Armes) ARC (Armes)

CARQUOIS (Objet Spécial) : il contient 6 flèches que vous devrez rayer de votre *Feuille d'Aventure* après utilisation.

FLûTE (objet contenu dans votre sac à dos) DAGUE (Armes) ÉPÉE (Armes)

2 RATIONS SPÉCIALES (Repas) : chacune de ces Rations Spéciales représente un Repas et occupe la place d'un objet dans votre sac à dos. , CORDE (objet contenu dans votre sac à dos) 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. HACHE (Armes)

Inscrivez les cinq objets de votre choix sur votre *Feuille d'Aventure* et notez l'effet éventuel que chacun peut avoir sur vos points d'ENDURANCE ou d'HABILETÉ.



Les armes Kai

Pour avoir atteint l'ultime perfection en accédant au titre de Grand Maître Suprême, Loup Solitaire reçut du dieu Kai de nouveaux dons et la maîtrise de nouvelles capacités. L'une d'elles est la connaissance de l'Art des Métaux Kai. Grâce à cette Grande Discipline, Loup Solitaire put fabriquer dans les forges du monastère dix puissantes armes dotées de pouvoirs magiques. Ces armes enchantées sont réservées aux plus valeureux guerriers du Second Ordre Kai, lorsqu'ils atteignent le rang de Grand Maître. En reconnaissance de vos capacités et du rang que vous avez atteint, vous pouvez choisir votre arme Kai dans la Table des armes Kai qui suit ou bien laisser le hasard s'en charger à votre place. Pour cela désignez un chiffre sur la *Table de Hasard* et reportez-vous à la première colonne de la table. Selon le chiffre correspondant, votre arme Kai sera une épée, une hache ou un glaive. Notez-la, ainsi que ses propriétés, dans les

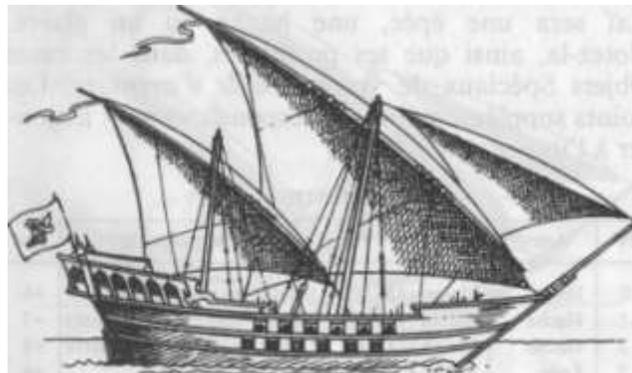
cases Objets Spéciaux de votre *Feuille d'aventure*. Les points supplémentaires correspondants sont à ajouter à l'**HABILITÉ**.

TABLE DES ARMES

N°	Arme	Nom	Pts	Propriété particulière	Pts
0	Hache	Mangousta	+5	Contre les reptiles	+6
1	Hache	Aléma	+5	Contre les Morts Vivants	+7
2	Hache	Magnara	+5	Contre la roche ou la pierre	+8
3	Épée	Astria	+5	Employée de jour	+6
4	Épée	Stella	+5	Employée de nuit	+7
5	Épée	Vaillance	+5	Contre les Magiciens	+8
6	Épée	Ulnarias	+5	Employée sous l'eau	+9
7	Glaive	Raumas	+5	Contre les créatures volantes	+6
8	Glaive	Illuminatus	+5	Employé sous terre	+7
9	Glaive	Tailleclair	+5	Contre les Cracheurs de Feu	+8

Exemple

Si vous avez choisi l'arme numéro 8 sur la Table des armes Kaï, vous possédez le glaive Illuminatus. Chaque arme Kaï est dotée d'une propriété spécifique. Dans un combat ordinaire, elle vous permet d'ajouter 5 points à votre total d'**HABILITÉ** mais, si l'ennemi ou les circonstances du combat correspondent à sa propriété particulière, vous pouvez dans ce cas ajouter le bonus maximum à votre total d'**HABILITÉ**. Par exemple si, armé du glaive Illuminatus, vous affrontez un ennemi au cœur d'une caverne ou dans un souterrain, vous bénéficiez du bonus maximum de 7 à ajouter à votre total d'**HABILITÉ**. Un combat dans un lieu autre que sous terre vous permet de gagner seulement 5 points d'**HABILITÉ**.



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.

Arcs 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 1 flèche, vous pourrez l'utiliser lorsque le texte vous y autorisera. 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 hache. Pour vous servir d'un arc, il faut avoir un carquois garni d'au moins 1 trait et, après chaque tir, vous devrez rayer 1 flèche de votre *Feuille d'Aventure*. Dès que votre carquois sera vide, votre arc deviendra 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 sur 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 et que vous souhaiterez peut-être conserver (rappelez-vous que vous ne pouvez jamais transporter plus de dix objets, rations comprises, 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 est interdit de le faire si vous êtes engagé dans un combat. Les objets que vous pouvez récupérer au cours de votre mission sont précisés dans le texte ou bien signalés par leurs initiales en lettres capitales (pour les Objets Spéciaux, par exemple Miroir

d'Argent ou Clef d'Or). S'il ne s'agit pas d'un Objet Spécial, vous devez le transporter dans votre sac à dos.

Objets Spéciaux Ces objets ne se rangent pas dans le sac à dos. Lorsque vous en découvrirez un, le texte 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.

Arme Kai

Votre arme Kai est considérée comme un Objet Spécial et vous pouvez la transporter et en faire usage en plus des deux armes ordinaires que vous possédez déjà. Si vous avez choisi la Grande Discipline de la Science des Armes qui correspond à votre arme Kai, vous pouvez ajouter 5 points supplémentaires à votre total d'**HABILITÉ** en plus du bonus déjà acquis lorsque vous maniez votre arme Kai.

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 1 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 1 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 disposez de 1 seule dose. Si, au cours de votre quête, vous venez à découvrir d'autres potions, leurs 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. Vous devrez vous efforcer de tuer votre adversaire en réduisant ses points d'**ENDURANCE** à zéro, tout en essayant d'en perdre le moins possible au cours de l'affrontement.

Au début de chaque combat, inscrivez votre total d'**ENDURANCE** 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 donne votre *Quotient d'Attaque*. Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.

Exemple

Imaginons que vous disposiez d'une **HABILETÉ** de 32. Vous êtes attaqué par une meute de Loups Maudits dont le total d'**HABILETÉ** se monte à 31 et, pris par surprise, vous ne disposez d'aucune possibilité de fuite. Si vous disposez de la Grande Discipline diK Foudroiemnt Psychique contre laquelle les Loups Maudits ne sont pas immunisés, vous ajouterez 8 points à votre total d'**HABILETÉ**. Si vous possédez en outre l'arme Kai Ulnarias, vous ajouterez 5 points supplémentaires à votre total d'**HABILETÉ**, qui atteindra finalement 45. Retranchez ensuite le total D'**HABILETÉ** des Loups Maudits de votre propre total, ce qui vous donnera un *Quotient d'Attaque* de

14 ($45 - 31 = 14$). Il faudra alors noter 14 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 celui que vous avez calculé, puis descendez la colonne jusqu'à la case située à l'intersection de la ligne horizontale correspondant au chiffre obtenu 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 vous et l'ennemi aurez perdu lors de cet Assaut. (La lettre E vous donne les points d'ENDURANCE perdus par l'ennemi, les lettres LS, ceux perdus par vous, disciple du Loup Solitaire).

Exemple

Le *Quotient d'Attaque* entre vous et les Loups Maudits est de 14. Si le chiffre donné par la *Table de Hasard* est 1, le résultat du premier Assaut sera le suivant : vous perdez 3 points d'ENDURANCE (plus 1 point que vous coûte l'usage du Foudroiement Psychique). La meute de Loups Maudits perd 9 points d'ENDURANCE.

5. Après chaque Assaut, notez sur la *Feuille d'Aventure* les modifications intervenues dans le total d'ENDURANCE de votre adversaire.

6. A moins que de nouvelles indications ne 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 n° 3.

Le combat doit se poursuivre jusqu'à ce que le total d'ENDURANCE de l'ennemi ou le vôtre ait été réduit à zéro, ce qui signifie la

mort. Si vous mourez, l'aventure s'achève. Si votre ennemi périt, vous pouvez poursuivre votre quête avec un total d'ENDURANCE réduit d'autant de points que vous en avez perdus 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 vos points d'ENDURANCE devront être comptabilisés car telle est la peine encourue lorsqu'on tourne le dos à un adversaire pour prendre la fuite ! Rappelez-vous que vous ne pourrez vous enfuir que si vous y êtes autorisé ; les précisions nécessaires seront fournies chaque fois.



Niveaux Supérieurs Magnakäi

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 Magnakäi. Chaque fois que vous accomplirez avec succès une mission de la série Loup Solitaire et le Second Ordre Käi, vous maîtriserez une Grande Discipline supplémentaire et vous vous rapprocherez de l'ultime perfection du Käi, de l'état de Grand Maître Suprême.

Nombre de Grandes Disciplines maîtrisées par le Titre correspondant

Grand Maître Käi

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

5 Grand Maître Tutélaire

6 Grande Sentinelle Käi

7 Grand Défenseur Käi

8 Grand Gardien Käi

9 Chevalier Solaire

10 Seigneur Käi

11 Baron Solaire

12 Grand Baron Käi

13 Grand Héritier

14 Prince Solaire

15 Grand Maître Suprême

Grandes Disciplines améliorées pour le Grand Maître Tutélaire

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

Grande Discipline du Contrôle Animal Un Grand Maître Tutélaire qui possède cette Grande Discipline est capable, lorsqu'il se trouve en pleine nature, de repousser les bêtes fauves en produisant une odeur qui les effraie. Pour cela, il doit d'abord prendre connaissance du type de prédateur qu'il compte éloigner. L'odeur émise n'est décelable que par l'animal visé.

Grande Discipline de l'Invisibilité Le Grand Maître Tutélaire qui maîtrise cette Grande Discipline est capable de créer un bruit et de le projeter jusqu'à quinze mètres de distance. Ce bruit peut atteindre le volume sonore d'un grondement de tonnerre et peut être employé pour détourner l'attention de l'ennemi. La création du bruit nécessite un temps de concentration, aussi le Grand Maître ne peut-il y recourir pendant un combat.

Grande Discipline de l'Astrologie Le Grand Maître Tutélaire qui possède cette Grande Discipline sait utiliser les instruments (sextants, astrolabes, lunettes) qui permettent de mesurer et d'observer les mouvements des astres présents dans le ciel du Magnamund.

Grande Discipline de la Connaissance des Simples Le Grand Maître Tutélaire qui dispose de cette Grande Discipline est en mesure de purifier l'eau salée ou contaminée afin de la rendre propre à la consommation. Grâce à cette technique, le Grand Maître Tutélaire peut purifier deux litres d'eau par jour et les quantités augmentent à mesure qu'il progresse dans la Grande Hiérarchie Magnakaï.

Grande Discipline de l'Élémentalisme Grâce à cette Grande Discipline, le Grand Maître Tutélaire est capable de condenser l'humidité présente dans l'atmosphère afin de la transformer en pluie fine ou en violente averse. Cette maîtrise lui permet en outre de canaliser la pluie ainsi produite pour remplir un récipient et obtenir de cette manière l'équivalent d'un baquet d'eau potable.

Grande Discipline de l'Art des Bardes Le Grand Maître Tutélaire qui maîtrise cette Grande Discipline peut utiliser ses talents musicaux pour calmer ou au contraire exciter les bêtes sauvages.



La Sagesse Magnakaï

Vous êtes sur le point d'entreprendre l'ultime étape de la mission vitale qui vous a été confiée : remettre la fabuleuse Pierre de Lune des Shianti à ses créateurs. Au cours de votre quête, vous tomberez sur des objets qui pourront vous être utiles. D'autres ne présenteront aucun intérêt en dépit de leur aspect. Choisissez donc avec discernement ceux que vous voulez garder. Vous devrez apporter le même soin au choix des quatre Grandes Disciplines Magnakaï que vous souhaitez maîtriser. Vous pouvez alors parvenir avec succès au terme de votre aventure, même si vos points d'**HABILITÉ** et d'**ENDURANCE** sont faibles. Bien que cela représente un avantage certain, il n'est pas nécessaire d'avoir accompli la précédente mission dévolue au Second Ordre Kaï pour mener cette quête à bien. Puisse la lumière du dieu Kaï et de la déesse Ishir guider vos pas tout au long de votre quête. Gloire au Summerlund et au Kaï !



Que l'aventure commence

Vous êtes un guerrier d'élite, Grand Maître du Second Ordre Kai du Summerlund. Nous sommes en l'an 5083 après la création de la Pierre de Lune. Trente-trois années se sont écoulées depuis l'anéantissement du Premier Ordre de votre caste par les Seigneurs des Ténèbres d'Elgedad, ces champions du mal envoyés par Naar, le roi des Ténèbres pour dévaster les fertiles contrées du Magnamund. Votre chef, Loup Solitaire, a été l'unique survivant de ce massacre. Alors jeune novice, il s'est retrouvé seul détenteur de la sagesse et des techniques Kai. Sur les ruines encore fumantes de l'ancien monastère Kai, il a fait le serment de venger la mort de ses frères. Loup Solitaire a tenu parole : n'hésitant pas à s'infiltrer seul au cœur même du sombre royaume des Seigneurs des Ténèbres, il a détruit la cité infernale d'Helgedad, siège de leurs pouvoirs maléfiques. A la suite de la défaite des Seigneurs des Ténèbres, l'anarchie s'est emparée des différentes factions de leur immense armée, dont la perspective de conquérir tout le Magnamund avait seule maintenu la cohésion. La confusion qui s'ensuivit dégénéra en guerre intestine féroce et totale qui donna le temps aux pays libres de reconstituer leurs forces avant de lancer une contre-offensive générale. Les armées libres ont su tirer profit des troubles qui divisaient les légions du mal pour s'assurer une victoire rapide et complète. La défaite des Seigneurs des Ténèbres apporta à nouveau la paix sur le Summerlund. Le monastère qui n'était plus qu'un amas de ruines a été restauré selon les directives de Loup Solitaire qui entreprit de constituer un Second Ordre de Guerriers Kai. Vous faites partie de cette nouvelle génération de recrues. Vous avez vu le jour en 5063, durant les années de guerre contre les Seigneurs des Ténèbres. Alors que vous aviez sept ans, votre père vous a confié au monastère Kai où, sous la tutelle de Loup Solitaire, vous avez développé vos aptitudes au combat et aiguisé les pouvoirs Kai que vous possédiez à l'état latent. Pendant de longues années consacrées à l'étude et à un entraînement rigoureux, vous avez affiné vos capacités jusqu'à

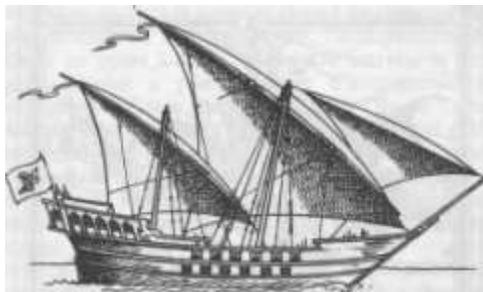
atteindre la perfection. Vos dons exceptionnels vous ont permis de maîtriser l'ensemble des techniques Magnakaï et de vous élever dans la hiérarchie du Second Ordre jusqu'à devenir l'un des cinq premiers à accéder au rang de Grand Maître Kaï. En l'an 5077, votre talent et votre courage ont été mis à rude épreuve lors d'une attaque du monastère Kaï en l'absence de Loup Solitaire. Par le biais d'une Porte d'Ombre (passage astral reliant le monde du Summerlund aux univers parallèles qui l'entourent), Naar, le roi des Ténèbres, envoya des armées de monstres ailés à l'assaut du monastère pour anéantir le Second Ordre Kaï et ravager votre terre natale. Le fourbe avait bien calculé l'instant de son attaque mais c'était compter sans la défense farouche que vous avez su opposer en compagnie de vos frères d'armes, jusqu'à ce que Loup Solitaire et l'armée royale du Summerlund viennent lever le siège. Cette défaite cuisante plongea Naar dans une rage folle et attisa encore son désir de vengeance. Trois ans plus tard, il créa Loup Enragé, une créature maléfique ressemblant trait pour trait à Loup Solitaire, et l'envoya sur le Summerlund. Tandis que le Grand Maître se trouvait engagé dans une quête par-delà les océans, l'imposteur plongea le pays dans la terreur, semant la destruction dans le but avoué de bafouer la réputation et l'honneur du Kaï. L'infâme serait parvenu à ses fins si, dès son retour, Loup Solitaire n'avait traqué cet imposteur jusque dans l'ancienne nécropole de la cité de Tyso. Là, au cœur d'une sombre crypte, Loup Solitaire et son double maléfique furent happés par une Porte d'Ombre et transportés dans l'univers parallèle des Ténèbres, bastion de Naar. Au terme d'une lutte farouche, Loup Solitaire remporta la victoire mais il s'aperçut que le Dieu Sombre avait la légendaire Pierre de Lune des Shianti en sa possession. Ce fabuleux objet avait été créé à l'aube de l'humanité par les dieux Shianti qui régnaient alors sur le Magnamund. Cette pierre de Pouvoir renferme en elle la quintessence de leur sagesse et de leur magie, la somme de tout leur savoir. La création de cette pierre fabuleuse a été un événement d'une telle ampleur qu'elle sert depuis lors de référence pour compter le temps et marquer les dates dans le Magnamund. Loup Solitaire pensait, comme tous, que l'endroit où la Pierre de Lune était conservée était un secret

connu des seuls descendants des Shianti qui vivent sur la mystérieuse île de Lorn, aux confins du Magnamund austral. Pourtant ses yeux ne l'avaient pas trompé : d'une manière ou d'une autre, cette pierre de légende était tombée entre les mains de Naar.

Loup Solitaire réalisa que le roi des Ténèbres avait détourné les fabuleux pouvoirs de la pierre pour générer ses Portes d'Ombre sur tout le territoire du Magnamund. Cette nouvelle puissance lui avait permis d'envoyer ses champions maléfiques au cœur de votre patrie tandis que la force bénéfique des dieux Kaï et Ishir restait confinée dans la Pierre de Lune. Loup Solitaire et le Second Ordre Kaï étaient désormais les seuls à pouvoir se dresser sur la route des agents de Naar, successeurs des Seigneurs des Ténèbres. Loup Solitaire parvint à quitter le Monde des Ténèbres pour rejoindre le Summerlund, mais il savait que le combat qui l'opposait aux forces du mal n'était pas encore gagné. Il lui fallait retourner dans le monde maléfique pour reprendre la Pierre de Lune. Alors seulement le Magnamund serait épargné par l'invasion des légions du Dieu Sombre. Il y a deux ans, Loup Solitaire, aidé par son plus fidèle ami, le Seigneur Rimoah de Dessi, pénétra à nouveau dans le territoire du Dieu Sombre et parvint de haute lutte à lui arracher la Pierre de Lune. A son retour triomphal dans sa patrie, Loup Solitaire déposa la pierre dans la Crypte du Soleil, au plus profond des souterrains du monastère. Il espérait que l'objet fabuleux serait conservé en lieu sûr, gardé par des générations de guerriers Kaï à l'abri des forces maléfiques. La présence de la Pierre de Lune sur le territoire du Magnamund interdisait l'accès de votre monde aux champions du Dieu Sombre. Mais Loup Solitaire savait que certaines âmes damnées du roi des Ténèbres attendaient dans l'ombre l'instant propice pour commettre à nouveau leurs noirs forfaits. Ils ne reculeraient devant rien pour s'emparer à nouveau de la pierre. Une année s'écoula avant que Loup Solitaire ne comprenne que son souhait ne pourrait se réaliser. Pendant les premiers temps, la présence de la Pierre de Lune sur le territoire du Magnamund baigna la contrée de son influence bénéfique. Les moissons poussaient en abondance, les maladies se faisaient rares et tous

les nouveau-nés se portaient à merveille. Même les foyers les plus démunis - où un enfant sur trois mourait en bas âge - donnaient naissance à des bébés d'une force et d'une intelligence exceptionnelles. Les habitants du Summerlund appelèrent cette période de bienfaits l'Age Béni de la Pierre, mais il devint vite clair que cet âge d'or ne pouvait se prolonger davantage. Les influences de la Pierre de Lune, tout entières dévolues au Bien, mettaient en péril l'équilibre naturel de la contrée. La mort était devenue un événement rare et le cycle des saisons avait peu à peu cédé la place à un éternel printemps. Inquiet de toutes les modifications apportées par la Pierre de Lune, Loup Solitaire demanda conseil à son fidèle ami, le Maître de Guilde Banedon, chef de la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Banedon le supplia de se défaire de la Pierre de Lune avant que les conséquences de ses pouvoirs ne soient irréversibles. Pour que l'équilibre de la nature soit rétabli, la Pierre de Lune devait être emportée vers l'île de Lorn, aux limites australes du Magnamund, pour être remise entre les mains des Shianti. Seuls ses créateurs étaient capables d'empêcher que sa puissance ne perturbe l'ordre naturel du monde. Loup Solitaire se rangea à l'avis de son fidèle ami Banedon : la Pierre de Lune devait retourner aux Shianti. Qui plus est, sa présence commençait à attirer l'attention des forces obscures qui désiraient voir la revanche du Dieu Sombre sur le Kai. Lorsqu'un agent de Naar, le dieu des Ténèbres, fut capturé à quelques jets de flèche du monastère, Loup Solitaire comprit qu'il ne pouvait plus attendre. Des préparatifs furent mis en place pour un long voyage et le bruit circula parmi les jeunes recrues du monastère que Loup Solitaire se chargerait lui-même de remettre la Pierre de Lune aux Shianti. Les rumeurs devinrent évidentes pour tous lorsqu'on découvrit que Loup Solitaire avait réquisitionné à cette fin la *Nef du Ciel*, le fameux vaisseau volant du Maître de Guilde Banedon. Quelle ne fut pas votre surprise quand, un beau matin, on vous ordonna de vous rendre à la tour du Soleil. Le Grand Maître Suprême vous apprit en confidence qu'il avait décidé de vous confier la lourde tâche de convoier la Pierre de Lune auprès des Shianti. Le remue-ménage des derniers jours n'était qu'une manœuvre de diversion destinée à détourner l'attention de l'ennemi. Il vous avait choisi, vous, le

plus talentueux et le plus vaillant des cinq Grands Maîtres Kai, pour accomplir cette mission vitale et c'est avec fierté, mais non sans une certaine appréhension que vous avez accepté cette quête. Loup Solitaire vous a remis la précieuse Pierre de Lune dans un petit sac de cuir d'aspect banal, bien que l'intérieur soit recouvert d'une couche de korli-nium, métal magique qui a pour effet de rendre les ondes bénéfiques de la pierre indétectables par des agents de l'ombre. Vous avez donc quitté Holm-gard, la capitale, sous l'apparence d'un simple voyageur Kai, sur un navire marchand en partance vers le Sud, voguant vers la première étape de votre périple, un voyage de deux mille milles marins qui doit vous mener à Elzian, la capitale du Dessi. Cette cité légendaire est le bastion du Seigneur Rimoah, chef du conseil suprême des Anciens Mages et les derniers survivants de l'ancien peuple magicien du Magnamund ont promis à Loup Solitaire qu'ils vous aideraient à atteindre votre destination. Vous pensiez que le voyage se déroulerait sans encombre mais, hélas, il vous fallut déchanter. Le navire marchand qui vous transportait a été la proie des pirates alors qu'il voguait au large des côtes vassagoniennes et les multiples avaries qui ont résulté de cette attaque l'ont obligé à chercher refuge dans le port de Cap Kabar. Vous avez dû poursuivre à pied le long voyage vers Elzian. Le trajet a été semé d'embûches mais vous avez su déjouer tous les pièges posés sur votre route pour atteindre enfin la capitale du Dessi, au grand soulagement du Seigneur Rimoah qui craignait le pire. L'ultime étape - et la plus dangereuse de votre périple vers l'île de Lorn - est encore à venir. Cette quête sera sûrement la plus périlleuse que vous aurez jamais entreprise car elle va vous entraîner au cœur des contrées sauvages et hostiles du Magnamund austral. Rendez-vous au [1](#).



Pendant trois jours, vous savourez la chaleureuse hospitalité des Anciens Mages et la liberté qui règne sur la fabuleuse cité d'Elzian. Puis, au matin du quatrième jour, comme vous êtes parfaitement remis des rigueurs de votre voyage à travers le Dessi, vous allez retrouver le Seigneur Rimoah dans la tour de la Vérité pour préparer l'étape finale de votre quête : le voyage vers l'île de Lorn. Il vous informe que votre passage a été arrangé à bord d'un navire marchand suhnésien, *Le Hazan*, qui part le lendemain à l'aube. Le capitaine Jenkshi qui commande ce navire a été grassement payé pour vous conduire à Suhn, son port d'attache et vous serez parfaitement traité à bord. La longue traversée - quelque deux mille cinq cents milles marins - sera ponctuée de nombreuses escales car *Le Hazan* doit relâcher dans plusieurs ports, pour commercer et se ravitailler. Le Seigneur Rimoah vous rappelle, si besoin était, la nécessité du secret absolu de votre mission. Nul ne doit savoir la raison exacte de votre voyage. Pour le capitaine Jenkshi et son équipage, vous êtes un simple courrier chargé de remettre des plis officiels au Seigneur Zinair, l'ambassadeur du Dessi en poste à Suhn. Dès votre arrivée, le Seigneur Zinair a pour mission d'arranger votre voyage sur la mer des Songes, vers l'île de Lorn. Avant que vous ne quittiez la tour de la Vérité pour retourner à vos quartiers, le Seigneur Rimoah demande à examiner la poche où vous transportez la Pierre de Lune et il esquisse un sourire approbateur en découvrant la doublure de korlinium qui en tapisse l'intérieur.

- Loup Solitaire n'a rien laissé au hasard, dit-il en resserrant les liens de cuir du sac. Inutile de vous rappeler que ce sac doit rester fermé en toutes circonstances. Vous allez vous aventurer dans des contrées hostiles et beaucoup donneraient très cher pour posséder ce que vous transportez. Il ne faudra vous fier à personne, Grand Maître. (Notez la Pierre de Lune sur votre *Feuille d'Aventure*, dans la rubrique des Objets Spéciaux. Vous la transportez dans un sac de cuir passé en bandoulière.) Rimoah vous escorte jusqu'à votre chambre et vous annonce qu'il viendra

vous chercher une heure avant l'aube pour vous conduire jusqu'à quai. Comme vous lui souhaitez le bonsoir, une cloche aux accents lugubres résonne au loin et aussitôt, les yeux de Rimoah se voilent de tristesse.

- Quelle est donc cette sonnerie, Seigneur ? demandez-vous.

- Elle marque le trépas du Seigneur Casis. Il se prépare pour un long voyage mais, hélas, ce sera le dernier. Je dois partir à présent. On m'attend pour témoigner de son passage.

Rimoah s'éloigne de quelques pas et se retourne vers vous.

- Peut-être désirez-vous m'accompagner, Grand Maître ? Le passage d'un Ancien Mage est un événement d'importance. Vous pourrez en apprendre beaucoup.

Si vous acceptez l'invitation de Rimoah, rendez-vous au [225](#). Si vous préférez décliner son offre, rendez-vous au [118](#).

2

A l'instant où votre canot s'engouffre dans les brumes, vous avez la sensation de ne plus voguer sur un océan liquide. Le ciel et les eaux se mêlent en une surface lumineuse d'un bleu profond sans horizon ni limite, un espace hors du temps. Par moments, vous percevez des ombres vagues qui passent rapidement et des échos lointains, comme des murmures étouffés, qui disparaissent avant qu'on les comprenne. Soudain, des masses sombres se contractent et forment des sphères ténébreuses qui viennent danser autour de votre embarcation. Vos sens Kaï décèlent aussitôt leur origine maléfique. Les envahisseurs démoniaques ont pénétré ce royaume de brumes surnaturelles. Les sphères croissent et forment une spirale d'où jaillissent des ricanements et des murmures malsains. Vous sentez que votre canot ralentit, s'arrête et vous réalisez avec effroi que ces globes de ténèbres vous retiennent prisonnier. Soudain, une vague de sons déferle dans votre esprit et se cristallise en phrases cohérentes.

- Tu as su prouver ton courage et ta témérité, imprudent disciple du Kaiï. A présent, tu vas devoir faire appel à tes capacités mentales et si tu désires rejoindre l'île de Lorn.

La voix surnaturelle éclate d'un rire sardonique et vous rassemblez tous vos pouvoirs de concentration pour répondre au défi qui vous est lancé.

- Dis-moi le nombre de guerriers qui se trouvent à l'entrée du port de Nhang.

Si vous connaissez la réponse, rendez-vous au numéro de paragraphe qui lui correspond. Si vous ne connaissez pas cette réponse, rendez-vous au [303](#).

3

Vous concentrez toute votre attention sur le mur opposé à la porte d'entrée et vous prononcez le mot de pouvoir de l'Ancien Royaume. La vibration se répercute contre le mur de bambous et y ouvre une brèche. Vous vous précipitez à la charge pour détruire le mur fragilisé d'un coup d'épaule. Sans perdre un instant vous vous fondez parmi les ombres du village. Rendez-vous au [308](#).

4

Luttant contre les tourbillons qui vous attirent vers le fond, vous émergez finalement à la surface des eaux pour aspirer une profonde goulée d'air. Des débris et des caisses flottent autour de vous et les cordages entremêlés aux fragments de mâts forment des pièges redoutables qui menacent de vous emprisonner. Vous plongez à nouveau pour nager sous l'eau, loin de l'endroit du naufrage et vous partez en direction de la côte, à peine distante d'un mille. Bientôt, les vagues déposent votre corps exténué sur une grève rocailleuse et vous rampez à l'abri des rochers au pied d'une haute falaise. Les débris du *Vargas* se déposent sur la plage ou se fracassent contre les rochers. Une bande de pillards arpente la grève, ramassant la cargaison échouée et achevant les

rare survivants. Ce sont des naufrageurs et vos sens Kaiï vous apprennent que ces hommes sont sous la coupe d'une puissante intelligence maléfique. Vous pouvez d'ailleurs capter son aura démoniaque au sommet de la falaise et vous savez qu'elle est à l'origine du naufrage. Grâce à vos pouvoirs de camouflage, vous parvenez à quitter la grève sans être repéré par les naufrageurs. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre 1 Repas ou perdre 3 points d'ENDu-RANCE. Rendez-vous au [290](#).

5

Vous rejoignez vos compagnons et vous foncez à travers les rues désertes, en direction du port. Les remparts qui entourent les quais sont en vue quand une patrouille de gardes en cotte de mailles apparaît au détour d'une rue, la lance au repos sur l'épaule. En vous apercevant, l'officier vous somme de faire halte et de lever les bràs. Si vous obéissez à cet ordre, rendez-vous au [228](#). Si vous forcez le passage en direction du port, rendez-vous au [330](#).

6

Melchar vous entraîne par une série de passages obscurs et de ruelles discrètes qui vous permettent de regagner l'auberge du Chant de l'Étoile d'Argent. Vous pénétrez dans la salle bondée et Melchar ne cache pas sa joie d'avoir échappé aux acolytes de Wrok. Le taveraiier demande si sa bonne humeur est due à ses gains à la Grande Course. Melchar répond que, sur vos conseils avisés, il n'a pas parié, ce qui lui a évité de perdre et il raconte la véritable raison de son allégresse. En entendant le récit de votre mésaventure, le tavernier fronçe les sourcils, préoccupé.

- Wrok déteste que l'on contrecarre ses plans et c'est un être sans foi ni loi qui n'hésitera pas à se venger par tous les moyens. Je vous conseille de vous cacher au grenier. Wrok a sûrement déjà lancé ses tueurs sur votre trace...

Vous passez donc la soirée et la nuit dans une chambre sous les combles et vous quittez discrètement l'auberge par la porte des cuisines peu avant l'aube. Le temps est venu de prendre congé de Melchar.

- Le vaisseau du capitaine Longhi est amarré le long des docks, dit-il. C'est *l'Ambassadeur*. Je souhaite que la traversée vous soit favorable jusqu'à Nhang, Grand Maître. Je n'oublierai pas de sitôt la Grande Course de Caeno et j'espère vous revoir un jour au Summerlund.

Rendez-vous au [244](#).

7

Le dernier voyou s'écroule à vos pieds dans un râle d'agonie. Vous vous livrez à une fouille rapide des cadavres pour découvrir 6 dagues, 2 épées, 3 pièces d'or, 6 nobels. Prenez ce qui vous convient et notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous vous éloignez d'un pas rapide le long de l'allée qui débouche sur un vaste marché où les femmes de Masama vendent leurs productions sur des étals en bois décorés de couleurs vives. Contrairement aux magasins et aux entrepôts du port, tout le monde est originaire de la région. En passant devant un étal, vous entendez deux ménagères parler d'un endroit nommé Kitaezi. La première affirme que cette ville est l'objet d'une malédiction. Vous aimeriez bien en savoir plus mais une femme drapée dans une robe bleue lui tombant jusqu'aux pieds s'arrête devant vous. Elle vous demande d'une voix anxieuse si vous êtes guérisseur et, pendant qu'elle parle, ses grands yeux gris reviennent sans cesse sur le sac que vous portez en bandoulière, comme si elle savait qu'il contient la Pierre de Lune. Votre sixième sens Kaï vous rassure sur ses intentions. Elle semble en proie à un grand trouble car sa fille, Harni, est gravement malade. Elle vous supplie de lui venir en aide et, même si vous niez être guérisseur, vous vous sentez obligé de répondre à son appel désespéré. Rendez-vous au [119](#).

Vous prenez place à la table et le croupier distribue cinq cartes à chaque joueur. Grégor remporte la première donne, la deuxième, puis la troisième. Vous comprenez vite qu'il est expert à ce jeu. Au bout d'une dizaine de tours, il a déjà empoché près de 50 nobels. Vos disciplines Magnakaï vous apportent des gains plus modestes. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous désignez un nombre impair, vous gagnez 4 nobels. Si vous tirez un nombre pair, vous gagnez 6 nobels (1 nobel = 1 pièce d'or). Les autres joueurs présents commencent à se lasser de la veine insolente de votre compagnon et ils quittent la table les uns après les autres d'un air dégoûté. Il ne reste bientôt plus assez de participants et le croupier décide de fermer la table. Souriant comme un matou repu, Grégor empoche ses mises et vous quittez l'auberge pour retrouver la rue principale. Vous arrivez enfin devant le Consulat Lourdanien et le garde de faction vous laisse entrer dans la cour intérieure pour attendre à l'ombre des arbres. Quelques minutes plus tard, un assistant du consul, un petit homme replet nommé Cheary, vous rejoint. L'annonce de l'attaque du navire par les pirates le laisse sans voix et il presse Grégor de l'accompagner à l'intérieur afin de consigner tout cela par écrit. Toutes ces formalités administratives vont prendre des heures, voire même un jour ou deux et vous décidez de quitter votre compagnon. Grégor vous remercie une fois encore de tout ce que vous avez fait pour lui et il espère que vos chemins se croiseront à nouveau.

- Si un jour tu viens à Pforodon, dit-il. Arrête-toi à l'auberge du Mouton qui Chante, dans la rue des Pics. Si je suis absent, on te dira où je me trouve. Vous souhaitez un bon voyage de retour à Grégor et vous quittez le consulat pour retourner vers le port. La chaleur et la poussière des rues ont attisé votre soif et vous vous arrêtez à une fontaine, près d'un temple en ruine. Le vacarme de la ville est oppressant et vous cherchez du regard un endroit calme pour vous reposer avant de retourner au navire. Deux endroits pourraient convenir à votre besoin de solitude. Le premier est un parc accroché à flanc de colline qui surplombe le port et le second est une ruelle déserte qui serpente vers les vieux

quartiers. Si vous désirez visiter le parc, rendez-vous au [291](#). Si vous voulez explorer la vieille ville, rendez-vous au [126](#).

9

Hélas, votre bond est trop court d'un mètre et vous tombez tête la première dans la fosse. Vous vous assommez sur le sol pierreux et, quelques instants plus tard, les villageois vous rejoignent et vous achèvent en vous criblant de flèches. Votre mission connaît une fin tragique et prématurée.

10

Vous plongez dans l'espace de la porte ouverte à l'instant où vous percevez le souffle de la lance. Votre prompt réaction vous sauve la vie mais, hélas, en plongeant à l'aveuglette, vous percutez violemment l'arête de la première marche de l'escalier. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [59](#).

11

D'un solide coup de rein, vous parvenez à esquiver la patte griffue du monstre. Vous vous rétablissez d'une roulade, empoignant au passage votre arme Kaiï, et vous vous élancez à l'assaut du monstre encore étourdi.

ZHÛRC HABILITÉ : 51 ENDURANCE : 39

Vous avez l'initiative du combat : ne tenez pas compte des points d'ENDURANCE que vous pourriez perdre au premier Assaut. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [50](#).

12

Vous plongez par-dessus bord, évitant de justesse la pique de l'officier qui vous était destinée. Vous coulez à pic mais, en faisant appel à votre technique Magnakaï du Nexus, vous parvenez à dénouer vos liens et à vous éloigner en direction de la côte. Vous faites surface pour reprendre votre souffle après avoir

dépassé l'ombre du *Triasus*. Vous remarquez l'équipage rassemblé sur le pont qui cherche à vous repérer. Soudain, un marin vous désigne et ses compagnons s'esclaffent, manifestant bruyamment leur joie. Vous vous demandez la raison de leur hilarité quand, brusquement, vous recevez un coup violent dans le dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez un nombre impair, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous obtenez un nombre pair, vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [243](#).

13

La nuit, vous êtes réveillé par de petits couinements aigus. Usant de votre infravision, vous repérez deux rats de bonne taille affairés autour de votre sac à dos. Vous les écartez d'un coup de pied rageur, ils disparaissent derrière les planches mais ils ont dévoré l'ensemble de vos provisions (rayez tous les Repas de votre *Feuille d'Aventure*). Perturbé par cette mésaventure, vous retrouvez difficilement le sommeil (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Rendez-vous au [66](#).

14

Vous prenez votre instrument de musique et vous entamez le premier couplet de l'hymne national d'Eldénor, *Le Puissant Duadon*. Les marins eldénoriens se mettent aussitôt à taper dans les mains pour scander le rythme de leur chant de guerre et bientôt, ils braillent en chœur, rejoints par leur capitaine qui relâche sa prise et abandonne le marin à demi étouffé sur le sol. D'un signe discret, vous indiquez à l'équipage du *Hazan* qu'il est temps de s'éclipser. Sans un mot, ils quittent la table et aident leur camarade agressé à partir. Les marins eldénoriens qui s'époumonent en levant leurs chopes ne remarquent même pas que vous avez arrêté de jouer pour rejoindre vos compagnons. Dehors, vous vous esclaffez devant l'incroyable stupidité des Eldénoriens. Ce sont des rires nerveux mais ils effacent un peu la frustration de devoir rentrer si tôt au navire. Rendez-vous au [268](#).



15. *Le fabuleux objet palpite au creux de vos paumes comme un gigantesque cœur.*

15

Le canot vient s'échouer sur la plage rocailleuse et vous foulez d'un pas timide le sol de l'île légendaire. Votre instinct vous pousse à ouvrir le sac pour sortir la Pierre de Lune. Le fabuleux objet palpite au creux de vos paumes jointes comme un gigantesque cœur et, à l'instant où vous le brandissez vers le ciel, le halo argenté disparaît et une vague de lumière immaculée vous submerge. A travers les aveuglants rayons du soleil, vous distinguez des silhouettes en robe blanche qui avancent en procession vers vous. Il émane de chaque personnage une grâce énigmatique qui irradie de bonté et marque le pouvoir de leur ancienne magie. La procession forme un cercle autour de vous et toute la fatigue accumulée dans cet épuisant périple se dissipe comme par enchantement pour céder la place à une vigueur renouvelée (votre ENDURANCE retrouve son total de départ). Un être divin s'approche et vous pouvez voir votre visage se refléter dans ses pupilles.

- Soyez le bienvenu, Grand Maître, murmure une voix harmonieuse dans votre esprit. Nous avons prié pour le succès de votre mission et nous connaissons le courage dont vous avez fait preuve tout au long de ce périlleux voyage vers notre royaume. Vous pouvez vous reposer à présent, votre quête est terminée.

Rendez-vous au [350](#).

16

Vous gravissez les marches qui mènent à l'avant-pont pour scruter l'horizon à la recherche d'un navire pirate. A moins d'un mille de distance, un lourd vaisseau de guerre aux voiles écarlates fait route vers vous. Le capitaine Radyard apparaît à vos côtés et observe le navire avec sa longue-vue.

- Levez l'ancre ordonne-t-il. Toutes voiles dehors ! Il faut filer au plus vite !

Une activité frénétique s'empare de l'équipage. Vous demandez à Radyard la raison d'un tel remue-ménage et il répond sans quitter un seul instant le vaisseau des yeux :

- C'est le *Triasus*, le navire amiral de Seskétera, dit-il. Il est repérable entre tous avec ses voiles rouges. Le tyran doit avoir de bonnes raisons de t'en vouloir pour envoyer le fleuron de sa flotte à tes trousses.

Le *Lutin des Mers* file toutes voiles dehors sur les flots translucides de la porte de Kastrow, mais le *Triasus* est plus rapide et il se rapproche, jusqu'à être seulement à une trentaine de brasses. Les Syie-nois montrent les poings et invectivent leurs poursuivants, mais leurs cris cessent en voyant une double rangée de canons. Une bordée est tirée au

ras des voiles en guise de semonce et la voix de Ses-kétera s'élève amplifiée par un porte-voix. - Livrez-moi l'homme du Nord, hurle-t-il. Ou bien je vous envoie par le fond !

Radyard se tourne vers vous, le visage livide. Il sait qu'il ne pourra pas distancer le *Triasus* et que Ses-kétera n'est pas homme à lancer des menaces en l'air. Si vous désirez vous livrer à Seskétera pour épargner le navire de Radyard et son équipage, rendez-vous au [113](#). Si vous préférez abandonner le *Lutin des Mers* et tenter de rallier la côte à la nage, rendez-vous au [92](#).

17

Vous récitez la formule du sortilège de Lévitiation et vous vous élevez à quelques mètres du sol. Au même instant, une deuxième Boule de Foudre jaillit des doigts du chef et explose à l'endroit même où vous vous trouviez ! Le chef du village pousse une exclamation de stupeur devant votre proue et tourne les talons, hurlant comme un possédé, il s'enfuit vers les habitations. Vous l'entendez appeler aux armes. Il crie à ses hommes de vous poursuivre et de vous tuer. Sans perdre une seconde, vous vous précipitez vers la crête pour rejoindre le chemin, bien décidé à fuir ce village et son chef démoniaque. Rendez-vous au [145](#).

18

Vous vous excusez auprès de vos compagnons et vous leur demandez d'attendre à l'extérieur. Les Suhnésiens s'exécutent l'air sombre et ils quittent la salle. Vous leur assurez que vous ne serez pas long. Vous suivez le Maître de Guilde dans ses bureaux et de sévères tractations commencent pour estimer le prix du cuivre. Il vous offre 6 nobels par lingot et il n'ira pas au-dessus. Ce n'est pas ce que vous escomptiez et vous préférez demander l'avis du capitaine Jenkshi avant de conclure le marché. - Comme il vous plaira, dit-il. Mais je suis sûr que votre capitaine est un homme raisonnable et que nous tomberons d'accord.

Il se dirige alors vers un cabinet de bois sculpté, en sort une carafe et deux petits verres qu'il remplit d'une liqueur ambrée, vous invitant à trinquer. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au 72. Sinon, rendez-vous au [324](#).

19

Vous récitez rapidement la formule du sortilège de la Main de Feu en désignant d'un geste résolu la tête de la créature spectrale. Un rayon incandescent jaillit de vos doigts et explose au contact du monstre, lui arrachant un hurlement d'agonie. Vous sentez que votre attaque a affaibli la créature surnaturelle et vous vous emparez de votre arme Kaï pour vous ruer à l'assaut, profitant de cet avantage.

VAMPIRE SPECTRAL HABILITÉ : 45 ENDURANCE : 30

La créature est insensible à la Puissance Psychique mais pas au Foudroiement Psychique. Si vous possédez l'arme Kaï Vaillance, ajoutez 8 à votre HABILITÉ (au lieu de 5). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [149](#).

20

Les indigènes furieux accourent vers la rivière en brandissant leurs armes primitives. Leur chef vous invective dans son dialecte et, bien qu'il ne vous soit pas très familier, vous comprenez que l'homme que vous avez sauvé est un voleur et un assassin. Il s'est échappé la nuit précédente, profitant de l'orage, et le chef vous accuse d'avoir favorisé sa fuite. Il ajoute que les dieux de la rivière vous ont renvoyé au village pour subir le châtement de vos crimes. Vous plaidez votre innocence, mais le chef ne veut rien entendre et les guerriers vous dépouillent de tous vos biens (arme Kaï, bourse, sac à dos et la poche contenant la Pierre de Lune). Sous la menace de leurs armes, vous vous laissez conduire jusqu'au camp où ils vous enferment dans une hutte. Le chef hurle à travers la porte que le conseil des Anciens statuera sur votre sort le lendemain à midi. Quelques heures plus tard, une conversation entre deux gardes vous apprend que l'homme que vous avez sauvé a déjà été exécuté. Les sages du village ont décidé qu'il devait être jeté à la rivière, ligoté et le corps lesté de pierres ! Vous n'avez aucune envie de subir un sort identique : il faudrait trouver un moyen de s'échapper. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité et si vous voulez y recourir, rendez-vous au [328](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous voulez l'employer, rendez-vous au [151](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [3](#). Si vous ne possédez aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous renoncez à les employer, rendez-vous au [226](#).

21

Le vieil homme emballe la poupée avec soin dans une pièce de tissu tandis que vous déposez vos 10 pièces d'or sur le comptoir. Il empoche l'argent d'une main hésitante et vous glissez votre acquisition dans votre sac à dos. Notez la Poupée Nhang dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* et rayez 10 pièces d'or par la même occasion. Vous pouvez à présent quitter la boutique en vous rendant au [204](#).

22

- Merci pour ce précieux renseignement, grommelez-vous en quittant les entrepôts. Vous regagnez la place où vous observez les allées et venues de la foule en vous demandant où aller. Vous remarquez une certaine agitation au bout d'une rue menant aux embarcadères. En allant y voir de plus près, vous débouchez sur un vaste marché où les femmes de Masama vendent leurs productions sur des étals en bois décorés de couleurs vives. Contrairement aux magasins et aux entrepôts du port, tout le monde est originaire de la région. En passant devant un étal, vous entendez deux ménagères parler d'un endroit nommé Kitaezi. La première affirme que cette ville est l'objet d'une malédiction. Vous aimeriez bien en savoir plus mais une femme de haute stature s'arrête devant vous, drapée dans une robe bleue lui tombant jusqu'aux pieds. Elle vous demande d'une voix anxieuse si vous êtes guérisseur et, pendant qu'elle parle, ses grands yeux gris reviennent sans cesse sur le sac que vous portez en bandoulière, comme si elle savait qu'il contient la Pierre de Lune. Votre sixième sens Kai vous rassure sur ses intentions. Elle semble en proie à un grand trouble car sa fille, Harni, est gravement malade. Elle vous supplie de lui venir en aide et, même si vous niez être guérisseur, vous vous sentez obligé de répondre à son appel désespéré. Rendez-vous au [119](#).

23

La taverne possède une salle immense dotée de plusieurs comptoirs où on sert différentes sortes de plats et de boissons. C'est le point de rencontre des scribes et des marchands qui travaillent dans les magasins environnants. Vous vous dirigez vers le plus proche comptoir où flotte une odeur d'épices et de bière. Si vous désirez consommer, rendez-vous au [201](#). Si vous demandez au serveur où on peut trouver le Seigneur Zinair, rendez-vous au [42](#).

24

Au bout d'une heure d'efforts acharnés, la serrure finit par céder. Vous poussez lentement l'huis de votre geôle pour avancer, silencieux comme un chat, dans le couloir en direction de la salle de garde. Vous devez absolument récupérer votre équipement sans donner l'alerte, si vous voulez conserver une chance de sortir en vie de cette forteresse. Un rapide coup d'oeil dans la salle révèle la présence de trois gardes occupés à jouer aux cartes. Ils utilisent comme table le coffre de bois qui contient votre équipement. Pour le récupérer, il va falloir les éloigner de cette salle. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [234](#). Si vous possédez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [302](#). Si vous ne maîtrisez pas ces Grandes Disciplines ou si vous n'avez pas atteint le rang suffisant, rendez-vous au [130](#).

25

Gemulkin ordonne qu'on réduise la voilure et qu'on ferme les écouteilles avant que le *Vargas* ne plonge au cœur de la tourmente. Bien que vous soyez préparé à affronter les éléments déchaînés, l'extrême violence de la tempête vous prend de court. La première déferlante soulève le navire comme un fétu de paille. A l'instant où il retombe, vous êtes projeté sur le pont et allez vous fracasser contre une rambarde. Vous perdez 3 points d'ENDu-RANCE. Les vagues s'écrasent sur le navire et, à travers un rideau d'écume, vous voyez, impuissant, le timonier emporté par un paquet de mer. Gemulkin lutte contre les éléments et parvient à gagner la barre à laquelle il s'arrime solidement. Il dirige le navire au cœur d'une impressionnante vague pour ne pas être pris de travers. D'énormes vagues s'abattent sur le pont mais l'action héroïque de Gemulkin sauve le navire du naufrage. Gardant le cap, Gemulkin s'éloigne de la zone des tempêtes et guide le navire vers des eaux plus calmes. Vous adressez une prière à Ishir pour le remercier d'avoir survécu à cette terrible épreuve, mais vous avez le sentiment que cette tempête n'était que le prélude à une plus terrible menace. Rendez-vous au [230](#).

26

En vous jetant dans le vide depuis le parapet du pont, vous murmurez les paroles du sortilège Alchimique qui crée un Bouclier Invisible, afin de vous protéger contre les flèches qui passent en sifflant tout autour de vous. Bien vous en a pris puisque, l'instant d'après, un trait est dévié de votre poitrine par la barrière invisible. Rendez-vous au [280](#).

27

Vous brandissez votre arme Kaï d'un geste de défi, attendant vos poursuivants de pied ferme. Ils ne cessent de décocher des flèches dans votre direction et plusieurs atteignent leur cible. Le torse criblé de traits meurtriers, vous tombez à genoux, submergé par une vague de chaleur. Votre vision se brouille et vous luttez contre les ténèbres qui vous envahissent. Hélas, vous ne sortirez pas vainqueur de cette dernière bataille et votre mission connaît une fin tragique.

28

Vous roulez sur le côté dans une tentative désespérée pour éviter d'être écrasé par le mât. Votre prompt réaction vous sauve la vie, mais vous ne pouvez esquiver la masse de cordages qui s'abat lourdement sur votre crâne. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [160](#).

29

Vous payez et vous allez vous asseoir dehors pour manger. Après vous être rassasié, vous reprenez la route qui sillonne à travers une région boisée. L'humidité et la chaleur sont extrêmes et, pour comble de désagrément, des nuées de petits moustiques s'acharnent sur toutes les parties exposées de votre corps. A en juger par le nombre de piqûres dont votre corps est criblé, ces insectes doivent adorer votre peau. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le soleil descend peu à peu à l'horizon. Vous traversez un vaste plateau désertique avant de redescendre vers

les eaux scintillantes du détroit de Jazer. La cité de Jazer se niche au cœur d'une petite baie environnée de bois et vous arrivez en vue de la porte un peu avant la nuit. Un placard affiché à l'entrée vous apprend que vous avez manqué le dernier bac qui transporte les voyageurs sur l'autre rive pour rallier la route de Tiklu. Le prochain partira demain matin, à l'aube. La température nocturne est très agréable et, tandis que vous errez par les rues sous un ciel parsemé d'étoiles, vous vous demandez où passer la nuit. Si vous recherchez une chambre, rendez-vous au [138](#). Si vous voulez dormir à la belle étoile, rendez-vous au [203](#).

30

Vous poussez la porte à double battant et vous pénétrez dans une salle bruyante. Vous marquez un temps d'arrêt devant cette foule hétéroclite. Jamais vous n'avez vu autant de nationalités rassemblées dans un même endroit et vous mettez un certain temps à vous remettre de cette surprise. Votre arrivée passe inaperçue et les consommateurs vous accordent à peine un regard tandis que vous vous frayez un passage parmi les tables, en direction du comptoir. Vous apostrophiez le tavernier et vous lui demandez s'il a entendu parler du capitaine Radyard. L'homme hoche la tête en riant de bon cœur.

- Radyard, oui, oui... Il est venu il y a deux jours avec son équipage. De bons gars, bons buveurs, très sympathiques. Ils viennent toujours ici quand ils arrivent à Masama !

Hélas, le tavernier ne les a pas revus depuis. Il vous suggère d'aller visiter les entrepôts de Masama : c'est là que le capitaine vend sa marchandise. Vous le remerciez et vous traversez à nouveau la salle. Comme vous atteignez la porte, un homme au visage de fouine vous retient par l'épaule.

- J'ai entendu que vous cherchiez le capitaine Radyard, dit-il. Je le connais bien et je peux vous mener jusqu'à lui mais... j'ai grand-soif. Que diriez-vous de m'offrir une bière avant d'y aller ?

Si vous acceptez de lui offrir à boire, rendez-vous au [264](#). Si vous préférez partir, rendez-vous au [83](#).

31

Vous agrippez les montants de l'échelle pour vous hisser vers le panneau de l'écoutille, mais vos semelles de cuir glissent sur les barreaux usés et votre ascension en est ralentie. Un sifflement retentit derrière vous : le monstre se trouve juste en dessous et votre instinct Kaï vous dit qu'il veut la Pierre de Lune et que rien ne l'arrêtera. Soudain, le navire bascule, heurté de flanc par une autre vague. Un grondement assourdissant emplit la cale et le panneau de l'écoutille cède d'un coup, libérant un déluge d'eau salée qui vous emporte ! Vous heurtez la tête du monstre ce qui l'assomme et une puissante vague vous entraîne à fond de cale. Vous cherchez à vous emparer de votre arme et vous constatez avec horreur qu'elle n'est plus à votre côté ! Elle vous a échappé quand les tombereaux d'eau vous ont entraîné. Vous balayez la pièce du regard avant de l'apercevoir qui glisse vers le monstre. Si vous récupérez votre arme Kaï, rendez-vous au [227](#). Si vous préférez affronter le monstre avec une arme ordinaire avant qu'il ne recouvre ses esprits, rendez-vous au [176](#).

32

L'avenue débouche sur une petite place pourvue de deux sorties, mais les portes d'accès sont fermées par de lourdes chaînes. Soudain, le bruit d'une cavalcade résonne dans les ruelles désertes. La garde de nuit est sur vos traces : dans quelques minutes elle vous aura retrouvé. Si vous désirez vous cacher dans une des maisons qui bordent la place, rendez-vous au [210](#). Si vous décidez d'affronter la garde, rendez-vous au [52](#).

33

Deux heures s'écoulaient avant que la porte de votre cellule ne s'ouvre à nouveau. Hiojin apparaît, l'air penaud. Il a pris conscience de sa bévue et, craignant un incident avec l'ambassadeur du Dessi, il se confond en excuses. Il ordonne

qu'on vous rende vos armes. Pour se faire pardonner, il se propose de vous conduire lui-même jusqu'à l'ambassade, dans le quartier Nord et il demande qu'on prépare un attelage. L'officier vous dépose bientôt devant une vaste bâtisse et, le cœur battant, vous gravissez les quelques marches menant à l'entrée principale pour actionner le heurtoir de la lourde porte de chêne. Rendez-vous au [250](#).

34

Vous rassemblez toutes les énergies que vous procure le sortilège de Pouvoir et vous les projetez sur un amas de roches en saillie qui surplombe la crevasse. La concentration d'énergies atteint la paroi de plein fouet et, l'instant d'après, tout un pan s'effondre, emportant la corde sur son passage, avant d'aller se fracasser au fond de la gorge. Le pont retrouve vite sa stabilité et, sous les yeux des bandits médusés, vous bondissez aussitôt sur votre monture pour la lancer au grand galop. Les voix haineuses des brigands résonnent dans la faille tandis que vous foncez à bride abattue sur la piste qui court entre les arbres de la forêt. Rendez-vous au [205](#).

35

Le lendemain, vous vous levez peu avant l'aube, réveillé par le remue-ménage sur le pont. Jenkshi et ses hommes s'affairent déjà pour s'assurer que le *Hazan* sera le premier navire à quitter le port de Zharloum. L'équipage lève l'ancre quand le soleil pointe à l'horizon et entame les manœuvres de sortie. Bientôt, vous laissez les côtes derrière vous, porté par une brise constante soufflant de l'ouest. Jenkshi vous annonce que la prochaine escale se fera dans la cité-État de Ghol-Tabras, après quatre jours de mer, pour se ravitailler en eau douce. Le premier jour de traversée se déroule sans incident mais, vers midi, le deuxième jour, le navire met cap au sud et quitte les eaux du Tentarium pour pénétrer dans le golfe de Ralzuha. Accoudé au bastingage, à la proue du navire, vous admirez le paysage splendide qu'offre la côte découpée et l'horizon ponctué d'îles quand quelque chose

attire votre attention au loin. Le cœur battant, vous développez votre vision pour apercevoir un nuage de fumée qui s'élève d'un navire en flammes à proximité d'un chapelet d'îlots rocheux. Comme le *Hazan* s'approche, vous constatez que le grand mât s'est effondré sur le pont et vous pouvez distinguer le pavillon, flottant par-dessus bord. Il est vert bordé de rouge et orné d'un poisson d'argent. Cet insigne est identique à celui qui flotte au sommet de votre navire, c'est le pavillon des marchands suhnésiens ! L'angoisse s'empare de l'équipage quant à ce qu'il est advenu des marins de ce navire en flammes. Beaucoup d'hommes ont des membres de leur famille qui naviguent dans ces eaux. Pour calmer leur inquiétude, le capitaine ordonne de se lancer à la recherche des survivants.

- Cap sur l'épave, hurle-t-il et tout le monde sur le pont. Scrutez les eaux !

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [111](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [195](#).

36

Vous quittez la taverne pour gagner le front de mer. Un chantier de charpenterie marine avec un entrepôt ouvert rempli de planches entassées se trouvent à côté de l'embarcadère. L'odeur du bois fraîchement débité vous rappelle vos forêts natales qui entourent le monastère Kaï et une légère nostalgie s'empare de vous. Le chantier est désert. Vous décidez de passer la nuit dans l'entrepôt. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 4 Rendez-vous au [211](#)

De 5 à 9 Rendez-vous au [13](#)

37

Vous focalisez tous vos pouvoirs psychiques sur l'esprit de l'officier. Tétanisé par votre attaque mentale, l'homme lâche son pistolet et se met à trembler en se tenant le crâne à deux mains. Son cri d'agonie effraie les marins de la chaloupe et, dans la confusion qui s'ensuit, vous prenez une profonde inspiration avant de vous jeter par-dessus bord. En faisant appel à votre technique Magnakaï du Nexus, vous parvenez à vous défaire de vos liens et vous vous éloignez en direction de la côte. Vous refaites surface pour reprendre votre souffle après avoir dépassé l'ombre du *Triasus* et vous remarquez son équipage rassemblé sur le pont qui cherche à vous repérer. Soudain, un marin vous désigne et, à votre stupéfaction, les autres s'esclaffent et manifestent bruyamment leur joie. Vous vous demandez la raison de leur hilarité quand vous recevez un coup violent dans le dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez un nombre impair, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous obtenez un nombre pair, vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [243](#).

38

Vous bondissez par-dessus la végétation dense du sous-bois pour vous enfoncer au cœur de la jungle. Vous vous arrêtez après vous être assuré que vos poursuivants ont abandonné leur traque. Haletant, vous vous accordez quelques minutes de repos avant de reprendre votre périple entre les hauts arbres recouverts de mousse, vous fiant à leur disposition pour garder la direction du sud. Finalement, vous atteignez l'orée des bois et vous retrouvez le chemin peu avant l'aube du jour suivant. Au loin, un pont enjambe une rivière aux berges escarpées. Votre carte vous apprend qu'il s'agit d'un affluent de la rivière Ito et vous décidez d'y faire halte pendant une heure avant de reprendre cette pénible randonnée qui vous mènera à Caeno. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre 1 Repas ou bien perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [300](#).

Votre cœur cesse un instant de battre quand vous reconnaissez la jeune femme en pleurs : c'est Oriah, la fille du seigneur de Fio Fadali, l'homme en fuite qui a voyagé en votre compagnie sur la *Fierté du Summerlund*, lors de ce voyage fatal au partir de Barrakeesh. Depuis, elle était séquestrée dans la cité montagnaise de Kilij et vous pensiez bien ne jamais la revoir. Mais elle est ici, seule et désolée, au milieu d'une surabondance de richesses. - Oriah ? murmurez-vous, inquiet de vous être trompé.

La jeune femme relève les yeux et marque un instant de surprise en vous apercevant. Alors, un sourire d'espoir éclaire son visage noyé de pleurs et elle se lève d'un bond pour se jeter dans vos bras.

- Oh, Grand Maître, sanglote-t-elle, je ne croyais pas vous revoir un jour ! Comment avez-vous su que j'étais ici ?

Vous lui racontez toutes vos mésaventures depuis votre arrivée à Ghol-Tabras et vous avouez que vous ne soupçonnerez pas sa présence ici. Elle vous apprend alors qu'elle a été vendue par des marchands de Kilij à Seskétera qui la maintient dans cette citadelle où elle doit rester jusqu'au jour de son mariage qui aura lieu dans un mois.

- Il faut fuir cet endroit au plus vite, dites-vous.

- Je ne peux pas, répond-elle. Seskétera retient mes amis en otages. Si je quitte la citadelle avant le mariage, il ordonnera leur mise à mort. Je dois rester, mais je peux vous aider à fuir, Grand Maître. Suivez-moi...

Rendez-vous au [78](#).

40

Vous avalez une bouchée de la nourriture qui se révèle d'un goût fort agréable. Mais, au bout de quelques minutes, vous ressentez un profond malaise. Vous êtes pris de vertiges et vous avez du mal à concentrer votre attention. Aussitôt, votre discipline Magnakaï du Nexus entre en jeu pour contrer le puissant narcotique que la nourriture contenait. Cet effort vous pousse à vomir (vous perdez 2 points d'ENDURANCE) et votre organisme élimine rapidement les résidus toxiques qui étaient passés dans votre sang. Devant votre réaction face à sa drogue, l'homme au crâne rasé comprend que vous êtes un disciple du dieu Kaï. Il hurle de rage et vous maudit dans un dialecte que vous ne connaissez pas. Pourtant, rien qu'à l'entendre, un frisson glacé vous parcourt l'échiné ! L'homme reprend sa harangue en vous dénonçant, cette fois, comme un agent du Conseil envoyé pour espionner cette réunion. Il termine son discours en ordonnant à l'assistance de vous attaquer et de vous mettre à mort. Les hommes réagissent avec peine, comme s'ils luttaienent contre le sommeil. Vous n'avez aucune envie de les affronter et vous préférez battre en retraite jusqu'à l'entrée du parc. Près des grilles, vous vous retournez pour voir que l'homme au regard fou s'apprête à lancer une dague dans votre direction. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse et celle du Nexus, ajoutez 3 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 4 Rendez-vous au [241](#)

Supérieur à 4 Rendez-vous au [135](#)

41

La Boule de Foudre vous percute de plein fouet mais, heureusement, la protection octroyée par votre Grande Discipline absorbe la majorité de l'impact mortel : vous perdez malgré tout 4 points d'ENDURANCE. La déflagration vous a rejeté en arrière et vous luttez pour vous relever, encore sous le choc.

Votre vision est brouillée et des images se mêlent devant vos yeux en un spectacle terrifiant. La créature spectrale s'est accrochée à l'encolure de votre cheval tel un vampire de cauchemar et l'animal terrorisé est incapable de lutter contre cette sangsue qui absorbe son énergie vitale. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au 19. Si vous maîtrisez la grande Discipline de la Magie des Anciens, rendez-vous au [122](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du foudroiement Psychique, rendez-vous au [169](#). Si vous ne possédez aucune Grande Discipline citée ou si vous ne voulez pas en employer, rendez-vous au [349](#).

42

Le tavernier fait semblant d'être affairé. Manifestement, il ne tient pas à s'occuper des gens qui ne consomment pas. Devant votre insistance, il répond d'un ton bourru.

- Le Seigneur Zinair du Dessi ? Il habite le quartier Nord, je crois, mais je ne connais pas l'adresse. Demandez donc à la milice, elle pourra vous renseigner...

Vous le remerciez d'un bref signe de tête et vous quittez l'auberge pour repartir le long de l'avenue. Vous arrivez sur la grand-place où vous repérez une patrouille chargée de la sécurité du marché. Suivant les conseils du tavernier, vous vous approchez pour leur demander assistance. Rendez-vous au [172](#).

43

En s'approchant, Seskétera réalise brusquement que vous n'êtes pas un Shadakine. Votre teint pâle et votre habillement Kaï révèlent que vous êtes un homme du Nord.

- Par le spectre d'Agarash ! gronde-t-il entre ses dents. Tu es un infidèle ! Ta présence est une insulte à la maison des Seskétera. Tu vas payer cet affront de ta vie !



43. « Par le spectre d'Agarash, gronde-t-il entre ses dents. Tu es un infidèle ! »

Seskétera prend sa lance de la main droite et la fait tournoyer au-dessus de sa tête : vous avez affaire à un combattant aguerri.

- A moi la vengeance ! hurle-t-il.

Si vous possédez un arc et si vous désirez en faire usage, rendez-vous au [274](#). Sinon, rendez-vous au [245](#).

44

Les villageois encerclent la fosse alors que vous êtes encore à mi-chemin du sommet et ils vous prennent pour cible sans la moindre pitié. Le corps criblé de flèches, vous retombez, mort, dans ce qui sera votre tombeau. Votre quête est terminée.

45

Le dernier geôlier lâche son gourdin et s'écroule enfin sur le sol crasseux de votre cellule. Titubant, vous vous adossez à la paroi pour reprendre souffle. Peu à peu, vous vous remettez de cet épuisant combat et vous traînez le corps des geôliers dans les coins sombres de la cellule, à l'abri des regards. Ce faisant, vous repérez une Clef de Fer accrochée au ceinturon d'un gardien (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* si vous la conservez). Vous refermez la cellule et vous verrouillez la porte derrière vous avant de foncer dans la salle des gardes pour récupérer votre équipement (vous pouvez à présent effacer les astérisques sur votre *Feuille d'Aventure*). Comme vous passez votre arme Kaï à votre ceinturon, des bruits de bottes résonnent dans l'escalier qui mène au couloir : le fracas du combat a sans doute attiré l'attention des gardes de l'étage supérieur. Sur le qui-vive, vous embrassez la salle des gardes du regard, cherchant une autre issue. Vous repérez finalement une lourde porte de chêne renforcée de ferrures. Vous foncez vers elle pour vous apercevoir qu'elle est solidement verrouillée. Sortant la Clef de Fer subtilisée au gardien, vous adressez une prière à Ishir pour que cette clef soit la bonne, alors que les bruits de pas se rapprochent. Rendez-vous au [125](#).

46

Votre organisme annule rapidement les toxines contenues dans le poison, mais cette tâche vous épuise et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Vous défiez du regard l'homme perché au sommet de son arbre et son visage se décompose quand il voit que vous êtes encore en vie. Si vous possédez un arc et si vous voulez prendre le guetteur pour cible, rendez-vous au [343](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [255](#).

47

Vous invoquez la magie de l'Ancien Royaume et vous prononcez les paroles du sortilège du Poing Invisible tout en désignant la créature. Le monstre titube sous la violence de votre attaque mais il retrouve vite ses esprits. Rendue folle de rage par la douleur, la bête tourne son regard haineux dans votre direction et pousse un hurlement strident. Vous vous emparez de votre arme Kaï et vous adoptez une position de défense pour parer l'attaque du monstre, mais il se détourne à nouveau de vous et repart à l'assaut de Gemulkin. Pendant ce temps, le capitaine est parvenu à se libérer de la barre, mais la créature bondit sur lui avant qu'il ne puisse s'échapper. Elle referme ses griffes sur la gorge de Gemulkin et le soulève de terre sans effort. En quelques bonds, vous franchissez les derniers mètres qui vous séparent du monstre, l'arme pointée sur son flanc. La créature se débarrasse du capitaine en le jetant par-dessus bord et se tourne vers vous en grognant. Votre lame s'enfonce dans sa poitrine, lui arrachant un cri effroyable, mais le monstre trouve vite la force de riposter et vous balaie d'un coup de patte rageur! La violence du choc vous propulse en arrière et vous roulez en direction d'une écoutille ouverte. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [307](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [266](#).

48

Vous concentrez toutes vos facultés psychiques sur le torrent afin de dévier le courant et d'envoyer le noyé sur la berge. Hélas, votre Grande Discipline de l'Élémentalisme n'est pas assez puissante pour contrôler les flots déchaînés et cet effort inutile draine une partie de votre énergie mentale et physique, vous faisant perdre 3 points d'**ENDURANCE**. Comprenant que vous ne pourrez pas venir en aide à cet homme avec vos seules facultés mentales, vous devez vous résoudre à employer des méthodes plus conventionnelles. Alors qu'il disparaît dans les eaux, sans doute pour la dernière fois, vous plongez dans le fleuve tumultueux et vous nagez résolument dans sa direction. Guidé par votre sixième sens, vous parvenez à empoigner le corps et à le ramener à la surface. Alourdi par ce fardeau, vous luttez contre le courant qui vous emporte à plus d'un mille en aval avant de rejoindre la berge. Comme vous traînez le noyé au sec, vous remarquez des huttes à distance. Au moment de le prendre sur l'épaule pour le conduire vers ce village, vous constatez que son cœur ne bat plus. Usant de vos Disciplines Magnakaï de la Science Médicale, vous lui appliquez les soins d'urgence et, grâce à un vigoureux massage cardiaque, vous parvenez à lui faire reprendre conscience. Des cris vous poussent brusquement à regarder vers les huttes. Un groupe d'indigènes vous désigne en gesticulant. Ils portent des tuniques et des pantalons de peau identiques aux vêtements de l'inconnu que vous avez sauvé de la noyade. D'un geste de la main, vous attirez leur attention. Ils seront sans doute ravis d'apprendre que vous avez sauvé un des leurs mais, comme ils s'approchent, vous comprenez qu'il n'en est rien ! Rendez-vous au [20](#).

49

Vous quittez la tour de Verité et vous empruntez la large esplanade qui descend en pente douce vers le canal circulaire qui entoure la cité d'Elzian. A cette heure matinale, les rues sont encore désertes et un silence paisible plane sur la ville. De longs rubans de brume recouvrent les embarcations à quai d'un voile

fantomatique scintillant aux premières lueurs de l'aube. Comme vous approchez du *Hazan*, le soleil perce la brume et la cité s'éveille doucement. Le capitaine Jenkshi et son équipage s'affairent aux derniers préparatifs avant de prendre la mer mais ils interrompent leur ouvrage pour vous saluer quand vous montez à bord. Jenkshi est un grand gaillard à la peau olivâtre, avec des yeux en amande qui lui mangent le visage. Ses longs cheveux noirs sont tirés au-dessus de son crâne à la manière suhnésienne, et tout l'équipage est coiffé de la même façon. Il ordonne à un de ses hommes de vous montrer votre cabine, à la proue du navire mais, avant de le suivre, vous vous retournez vers le Seigneur Rimoah pour le remercier, ainsi que tous les Anciens Mages, pour l'aide qu'ils vous ont apportée. Le navire est prêt à appareiller quand les brumes matinales se dispersent. Après une rapide inspection de votre cabine, vous retournez sur le pont pour profiter du soleil, accoudé au bastingage, tout en contemplant les fermes et les pâturages qui défilent lentement sous vos yeux. Sur plusieurs kilomètres, le canal ouvre un sillon régulier au milieu de la jungle australe du Dessi et, à l'est, une montagne solitaire occupe l'horizon, son pic enneigé se perdant dans les nuages.

- C'est le Kas-Kalahmout, dit un marin suhnésien. Dans notre langue, cela signifie le Trône Céleste. En milieu de journée, le canal débouche sur un estuaire et le *Hazan* pénètre dans le golfe de Tenta-rium. Le capitaine vient vous rejoindre et vous offre de partager son repas. Pendant le déjeuner, il vous apprend que la traversée va durer un peu plus de trois semaines, compte tenu des escales dans les ports qui bordent la côte. Comme vous l'interrogez sur les pirates shadakine qui infestent ces eaux, le capitaine vous répond d'un haussement d'épaules.

- Profitez de la traversée sans crainte, cher ami, lance-t-il en s'essuyant la bouche d'un revers de main. Je navigue sur ces eaux depuis toujours et mon équipage et moi n'avons jamais rencontré de boucaniers qui soient de taille à nous tenir tête ou que nous n'ayons pu semer. Croyez-moi, ces gueux ne vous causeront aucun souci.

Rendez-vous au [277](#).

50

A l'instant où vous pokezTe coup fatal, le corps de la créature explose en une myriade d'étincelles vertes qui disparaissent aussitôt, laissant dans l'air une écœurante odeur de décomposition. Vos sens Kaï décèlent une magie diabolique : cette créature a été engendrée pour récupérer la Pierre de Lune. Vous vous demandez qui peut bien avoir envoyé ce monstre, tout en récupérant votre arme Kaï, mais des préoccupations plus immédiates viennent accaparer votre esprit. La coque du *Vargas* cède sous l'assaut répété des vagues et l'eau s'engouffre dans les cales. Il faut sortir vite ou cette coque sera votre tombeau. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [127](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [248](#).

51

En vous approchant de la source du bruit, vous comprenez qu'il s'agit d'une sorte de longue plainte modulée dont les accents sinistres vous font frissonner. La mélodie est toute proche et, soudain, entre les arbres, vous distinguez une clairière où une tribu entière est réunie. Caché dans l'épaisseur du sous-bois, vous observez un homme aux traits aigus et vêtu d'une robe noire qui se dresse au milieu de la foule. Il psalmodie ce chant funeste devant un autel de pierre où gît un cadavre momifié entouré de bandelettes décomposées. Vos sens Kaï vous apprennent que l'homme en noir est un Shaman kitaesi, un nécromancien inféodé au mal et qui maintient cette tribu sous l'emprise de ses pouvoirs maudits. L'aura maléfique qu'il génère est de même nature que celle du Vampire Spectral qui a tué votre monture la nuit dernière. Le Shaman interrompt brusquement sa litanie et désigne l'endroit où vous vous trouvez avec un hurlement de rage. Votre cœur cesse de battre un instant : il a repéré votre présence. Aussitôt, il frappe l'autel de pierre d'un coup de poing et l'effroyable se produit. Le cadavre momifié se dresse lentement et s'anime ! Tandis que le Shaman murmure un

sombre sortilège, le Mort Vivant s'avance vers vous en étendant ses longs bras décharnés. Au même instant, des vagues d'énergie psychique submergent votre esprit. Abasourdi, vous ne songez plus à fuir. Vous faites appel à toute votre volonté pour contrer le puissant sortilège qui vous paralyse mais il est déjà trop tard : la créature vous a rejoint. D'instinct vous vous emparez du sac qui contient la Pierre de Lune, sentant confusément qu'elle seule pourra vous sauver des griffes de cette horrible momie. D'un geste, vous dévoilez la pierre magique et l'effet est immédiat... Rendez-vous au [167](#).

52

Vous réalisez que les Suhnésiens sont désarmés et qu'ils n'ont aucune expérience du combat. Les forcer à résister contre les gardes serait les condamner à une mort certaine. Dans un ultime sursaut, vous entraînez les marins à l'intérieur d'un bâtiment. Mais votre fuite est de courte durée : les gardes vous rattrapent et vous succombez sous le nombre. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Entourés par les soldats qui vous contiennent à la pointe de leurs lances, vous attendez jusqu'à ce que deux fourgons tirés par des chevaux arrivent pour vous conduire jusqu'aux geôles de la ville. La garde vous désarme avant de vous forcer à monter dans des cages d'une saleté repoussante. Vos armes, votre arme Kaï et votre sac à dos sont jetés dans un coffre sous le siège du conducteur (mettez un astérisque devant tous ces objets sur votre *Feuille d'Aventure* pour indiquer qu'ils vous ont été confisqués). Les Objets Spéciaux, eux, demeurent en votre possession. Sur l'ordre de l'officier de garde, les chariots s'ébranlent en grinçant et s'élancent à vive allure sur les pavés, vous ballottant de part et d'autre de la cage. Quelques minutes plus tard, le fourgon ralentit et grimpe lentement la rampe d'accès qui mène devant les gigantesques portes de la forterese de Ghol-Tabras. Un étendard flotte au-dessus de l'arche d'entrée et son blason représente un serpent noir s'enroulant autour d'un cimenterre d'argent. C'est l'emblème personnel de Seskétera, le tyran qui tient la cité sous sa coupe et dont la réputation est celle d'un être sans pitié. Rendez-vous au [265](#).

53

L'autre côté de la place donne sur une ruelle flanquée de taudis et de masures. Il est peu probable que le Seigneur Zinair vive dans un quartier vétusté aussi vous arrêtez-vous un instant pour chercher votre chemin. Vous devez trouver quelqu'un qui connaisse bien la ville et ait entendu parler de l'ambassadeur du Dessi. Vous observez les environs et deux solutions s'offrent à vous : la boutique d'un Devin ou bien une patrouille de la milice. Si vous voulez vous renseigner auprès du Devin, rendez-vous au [71](#). Si vous demandez votre chemin à la milice, rendez-vous au [172](#).

54

Pendant que la chaloupe poursuit vainement ses investigations, vous réparez la sangle de votre sac et vous vérifiez par la même occasion l'ensemble de votre équipement. Vous constatez alors la perte d'une arme. Rayez le premier objet inscrit sur la liste de votre sac à dos et l'arme de votre choix. A présent, rendez-vous au [171](#).

55

Un frisson d'angoisse vous parcourt l'échine quand vous entendez les villageois qui s'approchent prudemment entre les hautes herbes. La fosse est profonde mais, heureusement, de longues racines émergent de ses parois, ce qui en facilite l'escalade. Sans perdre un instant, vous vous accrochez aux lianes pour tenter de fuir ce piège mortel. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au nombre tiré. Si vous possédez une Corde, ajoutez 2. Si votre total d'**ENDURANCE** est inférieur ou égal à 10, ôtez 1. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 5 Rendez-vous au [44](#)

Supérieur à 5 Rendez-vous au [246](#)

56

Vous ravalez votre fierté et vous demandez poliment au capitaine de lâcher le marin. Votre requête est accueillie par un concert de cris et de rires avinés mais, devant votre calme et votre détermination, le capitaine accède à votre demande et laisse retomber le marin à demi étouffé sur le sol à ses pieds. D'un geste, vous signifiez aux hommes du *Hazan* que le temps est venu de quitter les lieux. Sans un mot, ils se lèvent de table et aident leur camarade à se relever. Vous vous éloignez de la taverne des Trois Capitaines sous les quolibets des marins d'Eldénor. Votre équipage écume de rage et de frustration, mais ils comprennent vite que, sans votre calme intervention, les événements auraient dégénéré en bataille sanglante dont ils ne seraient pas sortis vainqueurs. Rendez-vous au [268](#).

57

Le jeune vendeur prend une liste dans la poche de son tablier et annonce les prix au fur et à mesure que vous désignez les articles.

Un marteau 1 nobel
Un rouleau de corde 2 nobels
Un miroir en argent 2 nobels
Une couverture 1 nobel
Une gourde en acier 1 nobel
Un gobelet en étain 1 nobel

Tous les articles doivent être payés en nobels, les pièces d'or n'ayant pas cours ici. Achetez ce que vous voulez et modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Avant de partir, le vendeur vous salue et vous conseille d'aller vers les entrepôts pour avoir des nouvelles de Radyard. Vous le remerciez de son conseil et vous y allez de ce pas. Rendez-vous au [97](#).

58

Vous quittez le magasin en direction de la porte Ouest. Vous laissez Nhang derrière vous pour suivre la route marchande qui mène à la cité de Jazer, à une cinquantaine de kilomètres de là. Cette voie est très fréquentée par des voyageurs à pied, comme vous, et par de lourds chariots de marchandises traînés par des bœufs. Vous tentez de trouver une place parmi les convois mais vous devez vous résigner à poursuivre votre périple à pied. Vers midi, vous arrivez dans un village niché entre des collines boisées. Là, une auberge accueille les voyageurs. Une douzaine de chariots sont parqués devant l'entrée et des voyageurs à la mine austère mangent, assis sur des bancs. Si vous voulez entrer dans l'auberge, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [323](#).

59

Vous gravissez les marches en titubant et vous débouchez sur un palier où convergent plusieurs couloirs. Vous avez à peine le temps de repérer des mouvements de geôliers et de scribes de la citadelle que des bruits de bottes résonnent derrière vous dans la cage d'escalier ! Vous faites appel à vos Disciplines Magnakaï de l'Art de la Chasse et de l'Exploration afin de déterminer le meilleur chemin et, à votre grande surprise, vos pouvoirs vous révèlent la présence d'un passage secret dans la paroi. Vous manipulez une pierre en saillie et un pan de mur s'efface en silence, révélant un boyau obscur. Vous vous y faufilez et le mur se referme avec un léger cliquetis. Rendez-vous au [170](#).

60

Votre sixième sens Kaï vous apprend que le bandit n'a aucune intention de trancher la corde qui maintient le pont car il perdrait votre cheval et une monture vaut son pesant de nobels dans cette région du Shadaki. Vous décidez alors de prendre ces bandits à leur propre jeu. Vous levez les mains en signe de reddition et, quand le chef vous intime l'ordre de venir les

rejoindre, vous feignez ne rien comprendre. L'homme à la hache hurle à son complice dissimulé dans la crevasse de cesser d'agiter le pont et il obéit aussitôt. Les bandits s'avancent lentement derrière leur chef et s'arrêtent hors de portée d'épée pour vous signifier de déposer tout votre équipement. Vous ôtez lentement le petit sac que vous portez en bandoulière et, à peine avez-vous libéré votre épaule que vous empoignez la lanière pour l'abattre avec force sur la mâchoire du bandit d'un ample mouvement circulaire. La Pierre de Lune l'assomme pour le compte. Son plus proche compagnon hurle de rage et s'élançe pour vous frapper de son épée, mais vous esquivez son attaque et vous le propulsez hors du pont d'un coup d'épaule. Il disparaît en hurlant dans le gouffre. Vous bondissez aussitôt sur votre monture pour la lancer au grand galop. Les voix haineuses des bandits résonnent dans la faille tandis que vous foncez à bride abattue sur la piste qui court entre les arbres de la forêt. Rendez-vous au [205](#).

61

En pénétrant dans la grande herboristerie de Zhar-loum, vous demeurez un instant interloqué devant les centaines de bocaux et de flacons qui s'alignent le long des murs. Tous contiennent des essences rares, des poudres ou des racines aux noms étrangers. Vous vous promenez entre les rayonnages mais vous ne pouvez identifier que deux herbes en provenance du Summerlund : la Potion de Laumspur qui redonne 4 points d'ENDURANCE après un combat et la Potion d'Alether qui accroît votre HABILITÉ de 2 points si elle est prise avant le combat. Chaque Potion coûte 3 nobels (l'équivalent de 3 pièces d'or). Si vous désirez vous procurer une ou plusieurs Potions, modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Vous quittez la boutique. Rendez-vous au [168](#).

62

Les villageois décochent leurs flèches avec un ensemble parfait et la nuée meurtrière va se ficher dans les flancs du Dragon sans même pénétrer son épaisse cuirasse d'écaillé. Vous en appelez à tous vos pouvoirs Kaï pour générer une violente bourrasque qui percute la créature quand elle vous survole. Le monstre tressaille un instant mais il ne modifie pas pour autant sa course. Vous le voyez foncer à nouveau en piqué sur le village et s'acharner à longs jets de flammes sur les ruines calcinées de la maison commune. En observant les mouvements de la bête, votre sixième sens Kaï vous apprend que la destruction n'est pas son unique dessein : elle semble rechercher quelque chose entre les débris. Rendez-vous au [85](#).

63

Vous sautez du parapet sous une nuée de traits meurtriers. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au nombre tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

0 ou 1 Rendez-vous au [162](#)

De 2 à 6 Rendez-vous au [297](#)

Supérieur ou égal à 7 Rendez-vous au [256](#)

64

La Devineresse esquisse une moue méprisante lorsque vous refusez de payer la consultation et elle vous demande de quitter son échoppe. - Zinair est un homme connu, dit-elle comme vous vous dirigez vers la sortie. Interrogez la milice urbaine, elle vous renseignera gratuitement. Vous la remerciez pour son conseil et vous retournez sur la place. Votre unique option est de vous adresser à la milice et, bien que cela ne vous enchante guère,

vous vous approchez de la troupe chargée de la surveillance du marché. Rendez-vous au [172](#).

65

Grâce à cette Grande Discipline, vous concentrez toute votre énergie sur la tête des rivets qui maintiennent la serrure et vous provoquez leur vibration. C'est une tâche épuisante mais le métal chauffé à blanc finit par céder, ce qui vous permet de dégager la serrure en silence. La voie est libre, rendez-vous au [24](#).

66

Vous vous réveillez avec le soleil et vous réparez votre sac à dos rongé par les rats avant de vous diriger vers l'embarcadère tout proche. Le bac arrive à quai, transportant chariots, chevaux et près de cent passagers. Une queue s'est déjà formée à l'entrée du ponton où un homme est chargé de collecter le prix du passage. Il porte autour du cou une plaque de bois indiquant que la traversée coûte 2 nobels. Si vous pouvez supporter le prix de la traversée, rendez-vous au [188](#). Si vous ne possédez pas 2 nobels, rendez-vous au [287](#).

67

Vous bandez tous vos muscles pour défier ce monstre marin qui fond sur vous, menaçant de vous broyer dans ses mâchoires d'airain.

NIGUMU-SA HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 50

Cette créature est insensible à toute forme d'attaque psychique. A moins de maîtriser la Grande Discipline du Nexus, réduisez votre HABILITÉ de 4 points à cause du manque d'oxygène. Vous ne pouvez prendre aucune potion avant le combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [260](#).

68

Un tremblement convulsif vous agite le bras et une vague d'énergie en jaillit pour aller pulvériser les maillons de la chaîne. Les battants de la grille s'ouvrent en grand sous le souffle de l'explosion et vous en profitez tous deux pour prendre la poudre d'escampette. Vous émergez dans une rue commerçante qui borde le cirque et Melchar vous crie de le suivre. Fendant la foule, il se faufile dans un étroit passage entre deux échoppes. Rendez-vous au [6](#).

69

Pendant que Jenkshi eb-stfn équipage s'affairent à réparer la coque du navire, Grooja, le chef du village, s'approche de vous. Il connaît quelques rudiments de votre langue et il vous offre l'hospitalité dans sa demeure pour la nuit, déclarant qu'il serait fort honoré si vous acceptiez son invitation, ce que vous faites pour ne pas le froisser. Grooja habite la plus belle hutte du village : elle est pourvue d'une porte et son toit ne s'écroule pas avec les premières pluies. Vous partagez avec sa famille un repas composé de vautour rôti et d'un ragoût de serpents. Après ce festin inhabituel, mais fort savoureux, la femme de Grooja demande à ses vingt petits-enfants de vous divertir en interprétant une danse tribale. Cette danse consiste à tourner sur place jusqu'à ce que, pris de vertiges, les participants s'écroulent les uns après les autres, pour la plus grande joie des autres membres du clan. La cérémonie se termine bientôt, faute de participants et la femme de Grooja vient s'asseoir près de vous en vous gratifiant d'un large sourire édenté. Elle vous propose de rendre visite au temple de l'Oracle, bien connu dans la région pour dispenser de sages conseils à tous ceux qui l'interrogent. Si vous allez visiter le temple, rendez-vous au [299](#). Si vous préférez vous en abstenir, rendez-vous au [178](#).

Vous prononcez la formule qui libère le sortilège du Poing Invisible tout en désignant le guetteur perché à la cime des arbres. Il reçoit l'impact en pleine poitrine et vacille un instant avant de perdre l'équilibre. Après une chute vertigineuse, à peine amortie par les branchages, il s'écroule lourdement sur le sol et va se fracasser sur les racines apparentes qui émergent de l'humus. Vous vous précipitez sur le corps inerte pour vous apercevoir que sa nuque forme un angle bizarre avec ses épaules. Malheureusement, sa sabarcane et sa corne se sont brisées et elles sont inutilisables. Sans perdre de temps, vous dissimulez le cadavre dans l'épais sous-bois avant de repartir, attiré par ce bruit étrange et incessant qui résonne dans les profondeurs de la forêt. Rendez-vous au [51](#).

Vous pénétrez dans la boutique décorée de lourdes tentures ornées de signes cabalistiques et vous êtes accueilli par une grande femme à la peau laiteuse et aux longs cheveux noirs. Elle est vêtue d'une ample robe brune et une petite boule de cristal maintenue par une chaîne d'argent est pendue à son cou.

- Sois le bienvenu, étranger, dit-elle. Je suis Gio-laer, la Devineresse. Que puis-je pour ton service ? Vous lui demandez où se trouve la résidence du Seigneur Zinair, ambassadeur du Dessi et la femme consulte sa petite boule de cristal pendant quelques secondes avant de vous répondre.

- Je possède ce renseignement. Il t'en coûtera 5 nobels.

Si vous désirez payer 5 nobels (ou 5 pièces d'or), rendez-vous au [283](#). Si vous refusez de payer un tel prix ou si vous ne disposez pas de cette somme, rendez-vous au [64](#).

72

Vous vous rappelez brusquement la coutume des Guildes shadakines qui veut que l'on offre un verre de liqueur à tout client potentiel. Refuser de boire en compagnie du Maître de Guilde serait une grave offense et vous ne voulez en aucun cas le contrarier, mais vous ne désirez pas non plus faire attendre vos compagnons trop longtemps à l'extérieur, à cause du couvre-feu en vigueur. Si vous acceptez le verre de liqueur du Maître de Guilde, rendez-vous au [271](#). Si vous refusez en inventant une quelconque excuse pour prendre congé, rendez-vous au [95](#).

73

Vous prenez votre élan et, d'un bond audacieux, vous vous agrippez au sommet des grilles. Vous vous y hissez et vous tendez le bras pour aider Mel-char à vous rejoindre mais, tandis que vous forcez pour le soulever, un des acolytes se précipite et lui empoigne une jambe. Une lutte farouche et désordonnée s'ensuit, chacun s'efforçant de retenir le pauvre Melchar. Vous avez finalement le dessus et l'acolyte lâche prise. Vous retombez tous deux dans la rue, à l'hilarité générale de la foule présente et vous comprenez pourquoi en voyant que Melchar a perdu son pantalon dans la bataille. Rouge de confusion, le jeune homme fend la foule goguenarde et se faufile dans un étroit passage entre deux échoppes. Rendez-vous au [174](#).

74

Vous armez votre arc et vous décochez rapidement une flèche vers la tête scintillante de la créature. Le monstre prend aussitôt conscience du danger et détruit votre trait d'un rayon d'énergie jailli de son corps spectral. Bien résolu à sauver votre pauvre monture, vous vous emparez de votre arme Kai.

VAMPIRE SPECTRAL HABILITÉ : 48 ENDURANCE : 32

La créature est insensible à la Puissance Psychique mais pas au Foudroiement Psychique. Si vous possédez l'arme Kai Vaillance,

ajoutez 8 à votre HABILITÉ (au lieu de 5). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [149](#).

75

A l'instant de vous jeter dans le vide, vous murmurez la formule du sortilège Kaï de Lévitacion qui vous permet de contrôler la vitesse de la chute. Vous atterrissez sans encombre sur le parvis de marbre en contrebas du balcon pour vous enfuir en courant vers les portes laissées sans surveillance. Rendez-vous au [155](#).

76

Vous courez auprès du capitaine Gemulkin et vous le pressez de contourner cette effroyable tempête surnaturelle qui soulève des vagues tumultueuses. Craignant pour la sécurité de son équipage et pour sa cargaison, le capitaine ordonne de virer de bord, mais comme le navire repart en direction du cap Shuri, des formes à l'horizon le font changer d'avis. Rendez-vous au [100](#).

77

Vous quittez le parc en comprimant votre blessure et vous redescendez les ruelles en lacet qui mènent au port en contrebas. Quelque temps plus tard, après vous être assuré que les hommes ne vous ont pas suivi, vous vous arrêtez pour recourir à vos techniques Magnakaï. Vous soignez la plaie et vous vérifiez aussi que la lame maudite n'a laissé aucun poison dans votre organisme. La journée touche à sa fin. Comme vous retournez au navire, vous constatez que la cargaison se trouve déjà à bord du *Hazan* ! Le capitaine Jenkshi est fort satisfait de ses hommes et il pense qu'ils méritent une petite récompense pour l'effort qu'ils ont fourni. La moitié de l'équipage demande à passer la soirée à terre à la taverne des Trois Capitaines. Le tavernier qui est passé livrer les vivres cet après-midi a promis d'offrir la tournée à tous les marins qui lui rendraient visite. Jenkshi en donne la permission à une condition : que tous les hommes soient de retour à bord avant l'aube.

- Nous allons partir avec la marée du matin, dit-il. Et ne croyez pas que nous attendrons les retardataires !

Si vous désirez accompagner les marins à la taverne des Trois Capitaines, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez rester à bord avec Jenkshi et le reste de l'équipage, rendez-vous au [288](#).

78

Oriah vous conduit dans une autre antichambre et ouvre une porte dissimulée derrière une tapisserie. Vous suivez un petit passage éclairé de torches qui vous conduit devant une alcôve qui abrite une statue de marbre. Oriah touche la tête de la statue et l'alcôve pivote en silence, révélant une vaste pièce entourée d'un balcon. En vous approchant du parapet, vous apercevez l'entrée principale de la citadelle en contrebas. Le parvis de marbre se trouve à vingt pieds en dessous et les portes qui donnent accès à cette partie du palais sont gardées par deux soldats à la carrure impressionnante. Leur armure dorée scintille sous les premiers rayons du soleil qui pointent à l'horizon.

- Attendons quelques instants, murmure Oriah. C'est la garde de nuit, leur ronde est bientôt terminée mais il s'écoule toujours quelques minutes avant l'arrivée de la relève pendant lesquelles la porte reste sans surveillance. Tu pourras t'enfuir sans être vu.

Quelques minutes plus tard, les gardes abandonnent leur poste comme prévu. Oriah vous souhaite bonne chance et, comme elle s'avance pour déposer un baiser sur votre joue, une voix forte brise soudain le silence feutré de la pièce.

- Oriah ! Votre attitude me déçoit au plus haut point !

Vous faites volte-face pour voir un homme de haute taille, vêtu d'une robe de soie rouge avec un col en corolle. Il se tient près du parapet du balcon, à l'autre bout de la pièce.

- Seskétera ! gémit Oriah avant de s'évanouir dans vos bras.

Vous déposez doucement la jeune femme sur le sol tandis que le maître des lieux hurle à la garde. Hélas, il s'aperçoit vite que le parvis est désert. Pestant contre le laisser-aller de la troupe, il s'avance vers vous, empoignant au passage une lance d'apparat qui décorait un mur. Il s'approche, vous menaçant de la pointe acérée de l'arme, une lueur meurtrière dans son regard fou de jalousie. Si vous avez visité la cité de Bisutan lors d'une précédente aventure du Second Ordre Kaï, rendez-vous au [322](#). Sinon, rendez-vous au [43](#).

79

La boule de foudre explose au contact de votre épaule et la violence de l'impact vous propulse à terre. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Le chef du village pousse une exclamation de stupeur quand vous vous redressez en grognant pour vous emparer de votre arme Kaï ! Il tourne aussitôt les talons et s'enfuit à toutes jambes en direction des habitations en hurlant comme un possédé. Vous l'entendez appeler aux armes. Il crie à qui veut l'entendre que vous l'avez agressé sans aucune raison et ordonne aux siens de vous passer par le fil de l'épée. Sans perdre une seconde, vous vous précipitez vers la crête pour rejoindre le chemin. Il serait vain de tenter de raisonner ces hommes. Rendez-vous au [145](#).

80

Vous formulez la réponse, les sphères disparaissent et les brumes se dissipent, révélant une île volcanique recouverte d'une forêt luxuriante et surmontée d'une couronne de nuages. Un halo argenté baigne les côtes de l'île. Une force nouvelle s'empare de tout votre être quand vous sentez à nouveau l'océan vivre sous votre canot et une brise légère vous pousser vers la rive. Vous avez triomphé de l'ultime épreuve et vous allez pouvoir savourer votre victoire en posant le pied sur le royaume légendaire des divins Shianti. Rendez-vous au [15](#).

81

Grâce à vos techniques de camouflage Kaiï, vous passez inaperçu malgré les torches qui vous éclairent. Vous vous faufilez dans la salle de garde et vous récupérez votre équipement (vous pouvez à présent effacer les astérisques sur votre *Feuille d'Aventure*). A l'instant où vous glissez l'arme Kaiï dans votre ceinturon, vous entendez les gardes qui reviennent sur leurs pas. Vous balayez la pièce du regard : l'unique issue est une porte de chêne renforcée de lourdes ferrures. Si vous possédez une Clef en Fer, rendez-vous au [125](#). Sinon, rendez-vous au [314](#).

82

D'un mouvement coulé, vous abattez votre arme Kaiï vers la nuque du monstre mais il réagit avec une vitesse stupéfiante et referme ses griffes sur votre avant-bras. Les pointes acérées plongent douloureusement dans vos chairs et vous manquez lâcher votre arme. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Soudain, une vague prend le navire de côté et le monstre perd l'équilibre. Il desserre son emprise et vous parvenez à dégager le bras. Sans attendre, vous vous enfuyez vers la soute. Rendez-vous au [344](#).

83

L'homme marmonne un vague juron entre ses dents et se fond dans la foule des consommateurs. Vous quittez l'auberge pour prendre la direction des grands entrepôts de Masala. Vous pénétrez dans une vaste bâtisse où s'entassent d'incroyables quantités de matières premières telles que des métaux, des céréales, des étoffes, du bois et du cuir. Vous errez quelque temps entre les ballots et les caisses avant de découvrir plusieurs balles frappées de l'étoile et de la couronne, les emblèmes du Syrien. Votre intuition vous dit qu'il s'agit d'une partie de la cargaison de Radyard. Le responsable des entrepôts s'approche de vous et vous demande avec un sourire mielleux quelle est la nature de vos affaires. Comme vous lui demandez des nouvelles du capitaine Radyard, son attitude change brusquement. - Il en

coûtera trois nobels pour cette information, tranche-t-il. Payez ou partez ! Si vous achetez cette information (1 nobel = 1 pièce d'or), rendez-vous au [315](#). Si vous refusez de payer, rendez-vous au [217](#).

84

Le capitaine succombe à votre puissante suggestion psychique et, sans savoir pourquoi, il ordonne à son équipage de virer en direction de la tache à l'horizon. Vous vous approchez. L'homme gît inconscient sur un radeau de fortune, fait de tronçons de mâts et de cordages. Un marin le remonte à bord et vous le transportez dans votre cabine, où vous l'enveloppez dans une couverture. Votre maîtrise de la Science Médicale fait merveille et il reprend bientôt conscience. Vous apprenez qu'il se nomme Grégor Luggs. Il était marin sur un navire lourdanien et est le seul survivant d'une attaque pirate qui, il y a trois jours, a provoqué le naufrage de son navire et la mort de tout l'équipage. - Ce sont les Shadakines qui ont fait cela ! gronde-t-il en tremblant de rage. Ils se sont approchés de nuit, tous feux éteints. Ils ont surgi de l'ombre et, après avoir embarqué notre cargaison, ils ont canonné notre navire à bout portant. Nous n'avions aucune chance de nous en sortir. Grégor se confond en remerciements. S'il était resté dans l'eau quelques heures de plus, il mourait d'épuisement. En signe de gratitude, il vous remet une Broche en Argent finement ciselée (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*) et il insiste pour vous dédommager de sa présence à bord. Il vous propose 10 pièces d'or pour la nourriture et la cabine (si vous les acceptez, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). A présent, rendez-vous au [339](#).

85

Vous magnifiez votre vision pour scruter parmi les débris fumants de la maison commune. Bien que vous ne puissiez rien distinguer clairement, vous sentez qu'un objet est enfoui sous les cendres. Vous faites part de votre découverte au chef du village et une lueur d'effroi éclaire son regard. Il vous affirme que dans le

camp rien ne saurait intéresser le monstre, mais vous avez la certitude qu'il ment. Un groupe de villageois résolu et armés de longues lances se précipitent vers la hutte et tentent de frapper le Dragon. Le monstre crache son souffle enflammé et se cabre en agitant nerveusement ses longues ailes membraneuses. Profitant de cette diversion, vous quittez votre poste au sommet de la crête pour accourir vers les ruines, bien décidé à trouver ce que cherche le Dragon. Guidé par votre sixième sens, vous découvrez une statuette de bronze ensevelie sous les cendres. Pendant ce temps, le Dragon a repris son vol et il fond sur les hommes, balayant d'un formidable coup de serre les lances dressées. La panique s'empare des rangs. Le monstre se pose devant la hutte. Vous dégainez votre arme Kaï et vous vous immobilisez : le Dragon parle et sa voix est humaine ! Il vous supplie de lui remettre la statuette et il prétend qu'elle est la seule à pouvoir annuler la malédiction qui l'a transformé en monstre. Vos sens Kaï vous apprennent qu'il dit vrai, vous sentez qu'il dégage une aura bénéfique, contrairement à ce que le chef du village vous a laissé croire. Justement, le chef et ses hommes accourent dans votre direction. En concentrant votre attention sur lui, vous constatez une étrange transformation : ce n'est plus un frêle vieillard, mais un jeune homme robuste aux traits déformés par une haine farouche. Vos sens Kaï ont déjà perçu une énergie maléfique semblable, elle émanait du Shaman Ulonga et vous n'êtes pas loin de croire que le chef de ce village est également un Nécromancien. Il ordonne à ses hommes de vous abattre et ils décochent leurs flèches. Le Dragon vous supplie de fuir avec lui pendant que c'est encore possible. Vous vous précipitez pour grimper entre ses ailes tandis qu'une deuxième volée de flèches s'envole en sifflant. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au nombre tiré. Si vous possédez une Corde, ajoutez 2. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [311](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [134](#).

86

Les grognements cessent et vous comprenez que les bêtes vont passer à l'attaque. Vous vous emparez de votre arme au moment où deux créatures semblables à des Loups bondissent vers vous depuis le fond de la cave.

LOUPS DU KHOLO HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 28

Ces créatures sont particulièrement sensibles aux attaques psychiques. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et si vous l'employez, vous doublez la valeur de tous les bonus que vous avez. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [101](#).

87

Mû par vos instincts Kaï, vous plongez au sol, la fléchette passe à quelques centimètres de votre crâne et va se ficher à la base d'une plante à larges feuilles. Un liquide noirâtre suinte à l'endroit où le dard disparaît et la plante jaunit et se racornit à vue d'oeil ! Si vous possédez un arc et si vous voulez en faire usage contre votre agresseur, rendez-vous au [343](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [255](#).

88

Vous plongez dans l'espace de la porte ouverte à l'instant où vous percevez le souffle de la lance. Votre prompte réaction vous sauve la vie mais, hélas, la pointe de métal vous effleure l'épaule et l'impact vous fait basculer au pied de l'escalier. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [59](#).

89

Les deux Hommes de Main s'emparent de leur épée et la foule assemblée s'écarte, prise de panique. Un cercle se forme autour de vous. Melchar ramasse une bouteille vide abandonnée par un spectateur et la jette à la tête du truand le plus proche qui s'écroule, assommé, le front en sang. Son partenaire fait tournoyer son épée et s'élançe à la charge en hurlant comme un damné.

HOMME DE MAIN HABILITÉ : 30 ENDURANCE : 30

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [331](#).

90

La boule de foudre vous percute de plein fouet. Environné d'une intense lumière blanche, vous perdez connaissance pendant quelques instants ce qui vous coûte 8 points d'ENDURANCE. Vous luttez pour vous relever, encore sous le choc. Votre vision est brouillée et des images se mêlent devant vous en un spectacle terrifiant. La créature spectrale s'est accrochée à l'encolure de votre cheval, véritable Vampire de cauchemar, et l'animal terrorisé est incapable de lutter contre cette sangsue qui absorbe son énergie vitale. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au 19. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens, rendez-vous au [122](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [169](#). Si vous ne possédez aucune Grande Discipline citée ou si vous ne voulez pas en employer, rendez-vous au [349](#).

91

Vous plongez à couvert à la proue du navire à l'instant où les boulets ennemis fracassent la mâture du *Hazan*. Un formidable craquement retentit au-dessus de vous et vous voyez avec horreur la partie supérieure du grand mât qui s'écroule sur le pont, à l'endroit même où vous vous trouvez ! Utilisez la *Table de*

Hasard. Ajoutez 2 au chiffre obtenu si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 3 Rendez-vous au [28](#)

De 4 à 6 Rendez-vous au [348](#)

Plus de 6 Rendez-vous au [231](#)

92

Vous êtes à environ un kilomètre de la côte, ce qui ne pose aucun problème pour un nageur de votre condition, aguerri aux disciplines Kai. Vous dites adieu au capitaine Radyard qui vous est reconnaissant de votre altruisme. Il ordonne à ses marins d'affaler les voiles et de hisser un drapeau blanc pour signifier sa reddition à Seskétera. Le *Triasus* met une chaloupe à la mer pour vous récupérer dans laquelle un officier et six soldats armés de piques et de pistolets bor ont embarqué. Radyard vous suggère de vous rendre près de la passerelle pour vous livrer à l'officier.

Mais vous n'avez pas l'intention de vous soumettre à Seskétera et avant même que le capitaine n'ait le temps de réagir, vous enjambez le bastingage pour plonger dans les eaux claires. Rendez-vous au [128](#).

93

Vous quittez la taverne et vous reprenez votre route à travers bois. L'humidité et la chaleur sont extrêmes et, comble de désagrément, des nuées de petits moustiques s'acharnent sur toutes les parties exposées de votre corps. A en juger par le nombre de piqûres dont vous êtes couvert, ces insectes doivent adorer votre peau. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le soleil descend peu à peu à l'horizon. Vous traversez un vaste plateau désertique avant de redescendre vers les eaux scintillantes du détroit de Jazer. La cité de Jazer se niche au cœur d'une petite baie environnée de bois et vous arrivez en vue de la porte Est peu avant la nuit. Un placard affiché à l'entrée vous apprend que vous

avez manqué le dernier bac qui traverse le détroit et transporte les voyageurs sur l'autre rive pour rallier la route de Tiklu. Le prochain partira demain matin, à l'aube. La température nocturne est très agréable, vous errez par les rues, sous un ciel parsemé d'étoiles en vous demandant où passer la nuit. Si vous partez à la recherche d'une chambre, rendez-vous au [138](#). Si vous voulez dormir à la belle étoile, rendez-vous au [203](#).

94

Vous mettez pied à terre pour vous précipiter vers le village. L'incendie le plus grave ravage le toit de la maison commune qui domine les autres constructions et c'est là que vous allez concentrer tous vos efforts. Grâce à votre Discipline Magnakaï du Nexus, vous parvenez à contenir les flammes afin que les villageois puissent s'approcher avec leurs baquets d'eau. Mais vous devez vous approcher de la fournaise et, si votre Discipline vous protège, il n'en est pas de même pour votre sac à dos. Il s'enflamme et le feu détruit deux objets (rayez ceux de votre choix sur votre *Feuille d'Aventure*). Quand tous les feux sont éteints, le chef du village vient vous remercier de votre aide. Il vous apprend que ces feux ont été allumés délibérément par un Dragon qui vit dans les monts Hulhuk. - La malédiction est tombée sur notre village, dit-il en secouant tristement la tête. Nous craignons qu'il ne revienne à la nuit tombée pour achever sa besogne et nous tuer tous.

En apercevant l'arme Kaï qui pend à votre côté, le visage du chef s'éclaire et il vous supplie de passer la nuit au village pour les aider à se débarrasser de la malédiction. Si vous restez pour leur prêter main-forte, rendez-vous au [267](#). Sinon, rendez-vous au [213](#).

95

Le Maître de Guilde est offensé de votre refus de trinquer et il range la carafe dans le meuble d'un geste brusque. Il vous demande de quitter les lieux et de ne pas vous présenter à

nouveau à la Guilde. Vous rejoignez vos compagnons au plus vite et vous foncez à travers les rues désertes en direction du port. Les remparts qui l'entourent sont en vue quand une patrouille de gardes en cotte de mailles apparaît au détour d'une rue, la lance au repos, sur l'épaule. En vous apercevant, l'officier vous somme de faire halte et de lever les bras. Si vous obéissez à cet ordre, rendez-vous au [228](#). Si vous forcez le passage en direction du port, rendez-vous au [330](#).

96

Dans quelques instants, la créature aura trouvé votre cachette. Vous décidez donc de lancer une attaque surprise. Grâce à votre Grande Discipline, vous créez un bruit qui semble partir de deux baquets d'eau douce. Le monstre s'élançe immédiatement et fouette l'air d'un violent coup de griffes à l'endroit du son. Puisqu'il vous tourne le dos, vous jaillissez de votre cachette et vous l'attaquez par-derrière.

ZHÛRC HABILITÉ : 52 ENDURANCE : 40

Vous avez l'initiative du combat : ne tenez pas compte des points d'ENDURANCE que vous pourriez perdre au premier Assaut. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [50](#).

97

Vous pénétrez dans une vaste bâtisse où s'entassent d'incroyables quantités de matières premières : céréales, étoffes, bois et cuir. Vous errez quelque temps entre les ballots et les caisses avant de découvrir plusieurs balles frappées de l'étoile et de la couronne, les emblèmes du Syrien. Votre intuition vous dit qu'il s'agit d'une partie de la cargaison de Radyard. Le responsable des entrepôts s'approche avec un sourire mielleux pour connaître la nature de vos affaires. Vous lui demandez des nouvelles du capitaine Radyard et son attitude change brusquement :

Il vous en coûtera trois nobels pour cette information, tranche-t-il. Payez ou partez ! Si vous achetez cette information (1 noble = 1 pièce d'or), rendez-vous au [315](#). Si vous refusez de payer, rendez-vous au [217](#).

98

L'avenue débouche sur une vaste place de marché où circule une foule bigarrée. Les camelots vous interpellent au passage pour proposer leurs produits. Cela va des légumes aux articles manufacturés, mais rien qui soit susceptible de vous intéresser. Un herboriste vend des potions et des onguents. Vous reconnaissez une Potion de Laumspur proposée pour 2 nobels (chaque dose de Potion de Laumspur permet de regagner 4 points d'ENDURANCE lorsqu'elle est bu après un combat). Vous pouvez bien entendu acheter cette Potion si vous le voulez. Par ailleurs, si vous demandez au vendeur l'adresse du Seigneur Zinair, rendez-vous au [238](#). Si vous traversez le marché pour gagner l'autre côté de la place, rendez-vous au [53](#).

99

Le vieux marchand esquisse une grimace quand vous lui demandez de baisser ses prix mais, comme vous faites mine de sortir, il accepte de vous la céder pour 7 pièces d'or. Vous déposez votre argent sur le comptoir et le vieil homme emballe la poupée avec un soin extrême dans une pièce de tissu. Il empoche l'argent d'une main hésitante et vous glissez votre acquisition dans votre sac à dos. Notez la Poupée Nhang dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* et rayez 7 pièces d'or par la même occasion. Vous quittez la boutique. Rendez-vous au [204](#).

100

Trois navires pirates font route dans votre direction, leurs longues coques noires fendent les eaux de la mer des Vents, voiles écarlates gonflées à se rompre, ils voguent à une allure déconcertante. Le capitaine Gemulkin doit prendre une décision : affronter les terribles pirates ou braver les éléments déchaînés.

Il hésite un instant, puis il choisit la tempête et le *Vargas* vire à nouveau de bord. Voyant que votre navire s'éloigne du cap Shuri, les pirates ralentissent leur allure, attendant que l'orage fasse son œuvre destructrice. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [25](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [147](#).

101

Vous essuyez votre lame sur la fourrure des Loups et, tirant les cadavres par la queue, vous les traînez hors de la caverne. Le combat avec ces bêtes sauvages a été terriblement éprouvant et vous passez une nuit agitée, sursautant au moindre bruit en provenance de la toute proche jungle. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre 1 Repas (sinon vous perdez 3 points d'ENDURANCE). Rendez-vous au [146](#).

102

Le Dragon atterrit dans son antre au cœur des montagnes et il s'accroupit pour vous permettre de descendre. Vous déposez avec précaution la statuette entre ses pattes griffues et vous assistez alors à une surprenante transformation. Le monstre décroît et reprend forme humaine, celle d'un homme de fière et noble stature. Il se nomme Cresosa, chef de la tribu des Rivorzha qui vivent sur les contreforts orientaux des monts Hulhuk. Contrairement aux villageois, son peuple a pu résister à l'emprise maléfique d'Ulonga, mais il a dû fuir la côte pour trouver refuge dans les montagnes. La statuette vient d'annuler le maléfice que lui avait lancé Ulonga et il va pouvoir retrouver les siens et les aider à reconquérir leurs maisons. Avant de prendre congé, Cresosa vous remet deux doses de Potion de Laumspur (chacun de ces Objets Spéciaux permet de reprendre 4 points d'ENDURANCE après un combat). Il vous indique aussi la direction à prendre pour retrouver la route, à l'endroit où un pont enjambe une rivière aux berges escarpées. D'après votre carte, il s'agit d'un affluent de la rivière Ito et vous décidez d'y faire halte pendant

une heure avant de reprendre cette pénible marche qui vous mènera à Caeno. 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 [300](#).

103

Un concert de cris et de rires avinés accueille votre requête mais, devant votre calme et votre détermination, le capitaine accède à votre demande et il laisse retomber le marin à demi étouffé sur le sol. D'un geste, vous signifiez aux hommes du *Hazan* que le temps est venu de quitter les lieux. Sans un mot, ils se lèvent de table et aident leur camarade à se relever. Vous vous éloignez de la taverne des Trois Capitaines sous les quolibets des marins d'El-dénor. Votre équipage écume de rage et de frustration, mais ils comprennent que, sans votre calme intervention, les événements auraient dégénéré en une bataille sanglante dont ils ne seraient pas sortis vainqueurs. Rendez-vous au [268](#).

104

Grâce à la Grande Discipline de la Connaissance des Simples, vous savez que ces petites fleurs d'aspect inoffensif sont de la Liéra. On peut extraire de leurs pétales un narcotique puissant. Cette poudre rend perméable à toute forme de suggestion mentale et de contrôle psychique. Il y a assez de plantes pour produire deux doses de Liéra. Si vous désirez en fabriquer une ou deux, ajoutez-les aux objets de votre sac à dos, sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [205](#).

105

Vous empoignez votre arme Kaï par la lame et, quand le pillard s'avance en brandissant son poignard, vous la lancez. Elle s'enfonce profondément dans sa poitrine. L'homme pousse un cri d'agonie et s'effondre lourdement sur le sol. En le voyant s'écrouler devant eux, ses compères repoussent Chinn et foncent sur vous, une lueur meurtrière dans le regard.

PILLARDS HABILITÉ : 34 ENDURANCE : 29

Pendant le premier Assaut, vous affrontez les pillards sans arme (donc sans les points supplémentaires d'HABILITÉ qu'elle vous procure). Si vous possédez une deuxième arme, vous pourrez l'utiliser au deuxième Assaut. Si vous remportez ce combat, vous récupérez votre arme Kai. Rendez-vous au [257](#).

106

Seskétera évite votre flèche, fonce sur vous à une vitesse stupéfiante et, d'un ample moulinet latéral, il sectionne votre arc en deux (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*). Vous reculez d'un bond pour esquiver le fer de lance qui virevolte dans les airs, menaçant de vous décapiter. Vous vous emparez de votre arme Kai et le fracas du métal résonne dans la pièce quand vous parez une à une les attaques furieuses de Seskétera. Soudain, le son lointain d'une cloche dans la citadelle vient faire écho à celui des armes. L'alerte est donnée, annonçant votre évasion des geôles. Seskétera possède un Médaillon de la Science des Armes.

SESKÉTERA HABILITÉ : 53 ENDURANCE : 42

Menez ce combat de la manière habituelle pendant deux Assauts. Si vous êtes encore en vie passé ce délai, rendez-vous au [215](#).

107

A l'instant où votre canot s'engouffre dans les brumes vous avez la sensation de ne plus voguer sur un océan liquide. Le ciel et les eaux se mêlent en une surface lumineuse d'un bleu profond sans horizon ni limite, un espace hors du temps. Par instants, vous repérez des ombres vagues qui passent rapidement et des échos lointains, comme des murmures étouffés qui disparaissent avant qu'on ne les comprenne. Soudain, des masses sombres se contractent et forment des sphères ténébreuses qui viennent danser autour de votre embarcation. Vos sens Kai décèlent leur origine maléfique. Les envahisseurs démoniaques ont pénétré ce royaume de brumes surnaturelles, les sphères croissent et

forment une spirale d'où jaillissent des ricanements et des murmures malsains. Votre canot ralentit et s'arrête tout à fait : ces globes de ténèbres vous retiennent prisonnier. Soudain, une vague de sons s'empare de votre esprit et se cristallise en phrases cohérentes.

- Tu as prouvé ton courage et ta témérité, imprudent disciple du Kai. A présent, il va falloir faire appel à tes capacités mentales si tu désires rejoindre l'île de Lorn.

La voix surnaturelle éclate d'un rire sardonique et vous rassemblez tous vos pouvoirs de concentration pour répondre au défi qui vous est lancé.

- Combien de bustes ornent l'arche d'entrée du port de Suhn ?

Si vous connaissez la réponse, rendez-vous au paragraphe qui lui correspond. Si vous ne connaissez pas cette réponse, rendez-vous au [158](#).

108

Vous tapotez votre bourse pour faire tinter la monnaie et vous demandez au tavernier de servir à boire à vos compagnons.

- Tu as des problèmes d'audition, mon gars ! hurle-t-il à vos oreilles. Je t'ai dit de vider les lieux !

Il se tourne vers quelques consommateurs à la mine sombre, accoudés à l'extrémité du comptoir. Ils posent leur chope et avancent lentement vers vous, leurs mains tapotant leurs armes. Pendant un instant, vous craignez que la bagarre n'éclate mais une voix autoritaire s'élève d'une alcôve, près de la scène.

C'est assez ! Je désire m'entretenir avec l'homme du Nord.

Vous embrassez du regard la pièce sombre et enfumée avant de distinguer un colosse barbu, seul à une table. Il vous fait signe de

le rejoindre mais, comme vous avancez vers lui, suivi par votre équipage de Suhnésiens, il frappe sur la table et les désigne.

Je veux te parler à toi, pas à cette bande de corbeaux ! Si tu désires faire affaire avec moi, il faudra qu'ils attendent dehors.

Si vous vous soumettez à cette condition, rendez-vous au [164](#). Si vous refusez de vous séparer des Suhnésiens, rendez-vous au [121](#).

109

La traversée dure deux jours et se déroule sans incident notable. Vous arrivez en vue du port de Nhang aux premières heures de la matinée, le troisième jour. Vous êtes accueillis par les quatre-vingts fameuses statues de granit, appelées les Guerriers de Nhang, qui s'avancent en deux colonnes dans la mer. Le navire pénètre lentement dans le port sous la surveillance étroite de leurs visages farouches et va s'amarrer aux quais. Avant de débarquer, le capitaine Longhi vous conseille de rester sur vos gardes lorsque vous serez en ville. Les habitants ont conservé toute leur loyauté à la mémoire de Shasa-rak et de récentes émeutes ont suscité l'instauration d'un couvre-feu. Il vous demande d'aller à la cité de Tiklu et de prendre contact avec son cousin Gemulkin qui fait régulièrement la navette entre Tiklu et le port de Suhn. Il vous remet un rouleau de parchemin (notez-le dans la section Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*), une lettre portant son sceau qui demande à son cousin de vous prendre à son bord. Vous remerciez le capitaine pour son amabilité et vous posez le pied sur les quais de Nhang. Vous vous éloignez de la zone portuaire par l'avenue de la Pleine Lune qui traverse toute la ville et se termine devant la porte Ouest. Vos premières impressions de cette cité sont plutôt mitigées. L'architecture est étonnante par sa variété mais les habitants affichent une mine sombre et la quantité de mendiants dans les rues et le sentiment de pauvreté générale laissent supposer que la cité pourrait s'embraser à tout instant. Vous passez devant de nombreuses échoppes vétustés et sans intérêt avant d'arriver à

un bâtiment triangulaire à la croisée de deux rues. Il ne porte aucune enseigne mais les articles variés qui s'étalent dans ses vitrines montrent qu'il s'agit d'un magasin. Si vous désirez le visiter, rendez-vous au [156](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [281](#).

110

Comme prévu, vous retrouvez Melchar et vous partagez un maigre petit déjeuner dans la salle de l'auberge avant de vous mêler à la foule qui se presse par les rues jusqu'au grand cirque de Caeno. Ce magnifique édifice domine les quartiers Est de la ville et propose ses courses spectaculaires depuis plus d'un siècle. Contrairement aux courses hippiques qui ont lieu à Slovia ou à Lourden, le Derby de Caeno oppose des Guanzas, gigantesques lézards bipèdes que l'on entraîne dans toutes les terres australes. Des sommes faramineuses sont mises et le propriétaire du Guanza vainqueur remporte le prix de 100 000 nobels. Vous pénétrez sur le champ de course, mais votre compagnon insiste pour se rendre d'abord au haras. Melchar veut parier sur Forlu-Zhan, le favori de la course, mais il tient à voir les autres concurrents avant de placer ses mises auprès de Wrok le preneur de paris. Convaincu de son bon choix, Melchar se précipite aux guichets tandis que vous observez les bêtes. Comme Forlu-Zhan passe à votre hauteur, votre discipline Magnakaï du Contrôle Animal vous apprend qu'il n'est pas dans son état normal. Il est sous l'effet d'un narcotique puissant et n'a aucune chance de remporter la course dans cet état. Vous fendez la loule qui se presse autour des guichets pour avertir Melchar de votre découverte. Il allait placer sa mise mais il se ravise. Wrok vous foudroie du regard et fait un geste en direction de ses hommes de main. Les brutes vous encerclent aussitôt et vous entraînent dans les vestiaires sous les gradins. Vous dégainez votre arme pour les affronter.

6 HOMMES DE MAIN HABILITÉ : 38 ENDURANCE : 36

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [206](#).



111. *Une rangée de canons lâchent une bordée dans un nuage de fumée blanche.*

Tandis que vous vous approchez de l'épave en flammes, vos sens Kaï vous avertissent de l'imminence d'un danger. Vous prévenez le capitaine qui ordonne d'affaler la grand-voile pour ralentir. Cette sage décision est récompensée : un navire de guerre shadakine quitte l'abri d'un îlot rocheux pour se diriger à pleines voiles sur le *Hazan*. Jenk-shi ordonne le branle-bas de combat et fait hisser toute la voilure mais, à cet instant, les vents changent et gênent les manœuvres de fuite. Vous concentrez toute votre attention sur le navire pirate qui s'approche, ses voiles écarlates gonflées à se rompre et vous remarquez que son tirant d'eau est au plus bas : ses cales doivent être remplies du butin arraché au navire en flammes. Jenkshi navigue par vent contraire, il doit donc tenter une ruse et il ordonne au barreur de faire cap vers une passe étroite entre deux îlots. Il espère que son navire plus léger pourra s'éloigner vers la haute mer tandis que le vaisseau pirate devra contourner les îles. C'est une manœuvre délicate car, pendant un temps, le *Hazan* offre son flanc au vaisseau ennemi. Les sabords du navire pirate s'ouvrent et une rangée de canons lâchent une bordée dans un nuage de fumée blanche. Dans un fracas de tonnerre, les boulets chauffés au rouge s'envolent vers la mâture de votre navire désarmé. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [218](#). S'il est compris entre 7 et 9, rendez-vous au [91](#).

La trappe dissimule un compartiment secret pour les objets de contrebande. Cette cache est vide mais trop petite pour que vous puissiez vous y glisser. La créature apparaît dans l'embrasure de la porte à l'autre extrémité de la pièce. Inutile de vous cacher maintenant. Votre sixième sens vous dit que ce monstre veut s'emparer de la Pierre de Lune et qu'il fera tout pour parvenir à ses fins. Si vous affrontez la créature, rendez-vous au [270](#). Si vous tentez de vous enfuir par l'échelle qui mène sur le pont, rendez-vous au [242](#).

113

Vous dites adieu au capitaine Radyard qui se montre reconnaissant de votre abnégation. Il ordonne à ses marins d'affaler les voiles et de hisser un drapeau blanc pour signifier sa reddition à Seskétera. Le *Triasus* met aussitôt une chaloupe à la mer pour vous récupérer. La troupe chargée de vous arrêter est composée d'un officier et de six soldats armés de piques et de pistolets bor. Vous vous présentez à l'officier qui vous attache les mains dans le dos avant de vous conduire dans la chaloupe. Radyard et son équipage vous regardent vous éloigner d'un air sombre. Quatre soldats se sont installés aux rames mais vous demeurez sous l'étroite surveillance de l'officier et des deux soldats restants qui vous tiennent en respect sous la menace de leurs piques. Votre regard se pose sur la jungle qui borde la côte, à moins d'un mille de distance et un plan jaillit dans votre esprit. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [37](#). Sinon, rendez-vous au [312](#).

114

La salle de l'auberge est bondée et toutes les tables sont occupées par des voyageurs en train de se restaurer. Des serveuses affairées traversent la pièce portant de lourds plateaux chargés de chopes de bière et de plats fumants.

- C'est complet, vous ne voyez pas ? grommelle une serveuse en vous bousculant.

Elle dépose son plateau au centre d'une table, faisant sursauter les pèlerins harassés.

- Si vous voulez manger, il en coûte 4 nobels... et vous allez dehors !

Le prix du repas est exorbitant mais votre estomac crie famine et il vous reste encore une demi-journée de marche pour arriver à la ville de Jazer. Si vous voulez prendre un repas à l'auberge, rendez-vous au 29. Dans le cas contraire, rendez-vous au 93.

115

Grâce à cette Grande Discipline, vous concentrez toute votre énergie sur la tête des rivets qui maintiennent la serrure et vous les faites vibrer. C'est une tâche épuisante et de longue haleine qui vous coûte 3 points d'ENDURANCE mais, finalement, le métal chauffé à blanc finit par céder, ce qui vous permet de dégager la serrure en silence. La voie est libre, rendez-vous au [24](#).

116

A peine êtes-vous entré sur le marché qu'une foule de camelots vous interpelle au passage pour proposer leurs produits. Il y a toutes sortes de marchandises, mais vous ne trouvez rien qui soit susceptible de vous intéresser. Vous passez devant un herboriste qui vend des potions et des onguents. Vous reconnaissez une Potion de Laumspur proposée pour 2 nobels. Chaque dose de Laumspur permet de regagner 4 points d'ENDURANCE lorsqu'elle est bue après un combat et vous pouvez en acheter si vous le voulez. Si vous demandez au vendeur l'adresse du Seigneur Zinair, rendez-vous au [238](#). Si vous traversez le marché pour gagner l'autre côté de la place, rendez-vous au [53](#).

117

Vous mettez pied à terre pour vous précipiter vers le village. L'incendie le plus grave ravage le toit de la maison commune qui domine les autres constructions. C'est sur ce point que vous exercerez au mieux votre Grande Discipline. Progressivement, vous étouffez les flammes en les comprimant et vous les contenez afin que les villageois puissent s'approcher avec leurs baquets d'eau. Quand tous les feux sont éteints, le chef du village vient vous remercier de votre aide. Il vous dit que ces feux ont été allumés délibérément par un Dragon qui vit dans les monts Hulhuk.

- La malédiction est tombée sur notre village, dit-il en secouant tristement la tête. Nous craignons qu'il ne revienne à la nuit tombée pour achever sa besogne et nous tuer tous.

En apercevant l'arme Kaï qui pend à votre côté, le visage du chef s'éclaire et il vous supplie de passer la nuit au village et de les aider à se débarrasser de la malédiction. Si vous restez pour leur prêter main-forte, rendez-vous au [267](#). Sinon, rendez-vous au [213](#).

118

Le Seigneur Rimoah vous souhaite une bonne nuit sur le-pas de votre porte et vous rappelle qu'il viendra vous chercher une heure avant l'aube. Vous allez vous coucher mais, absorbé par l'idée de votre quête, vous demeurez éveillé pendant près d'une heure. Vous venez à peine de vous endormir, semble-t-il, que des coups frappés à la porte vous réveillent en sursaut. Vous rassemblez vos armes et votre paquetage pour suivre Rimoah au long des couloirs éclairés de torches qui mènent à l'entrée de la tour. Comme vous approchez de la porte principale, Rimoah désigne une pièce. - Voici l'armurerie de la tour, Grand Maître, dit-il. Vous pouvez y prendre tout ce que vous jugerez bon avant d'embarquer.

Si vous acceptez l'offre de Rimoah, rendez-vous au [152](#). Si vous la déclinez, rendez-vous au [49](#).

119

La femme en bleu vous guide à travers les ruelles de Masama jusqu'à sa demeure, à la périphérie des beaux quartiers de la ville. C'est un bâtiment de deux étages, modeste en comparaison des palaces environnants, mais avec des serviteurs, des écuries et un verger. On vous conduit à l'étage dans une chambre aux volets clos où repose une jeune fille. Elle a de la fièvre, le teint grisâtre et les traits tirés qui la font paraître le double de son âge. Vous reconnaissez les symptômes de la fièvre de Mysua, une maladie propagée par les moustiques des marécages et peu fréquente dans cette région boisée du Shadaki. Grâce à vos techniques Magnakaï de la Science Médicale auxquelles s'ajoutent les influx

bienfaisants de la Pierre de Lune, vous parvenez à neutraliser l'infection qui rongait la jeune fille.

Quelques heures plus tard, la fièvre a disparu et son visage a repris des couleurs. Elle présente tous les signes d'un rétablissement total et sa mère se confond en remerciements. Elle insiste pour que vous soyez son hôte et vous fait préparer une chambre donnant sur la rivière. Au cours du dîner, vous apprenez qu'elle se nomme Tiosanna. Elle est la veuve d'un riche marchand qui a péri en mer avec son navire lors d'une attaque des boucaniers. Lorsque son unique enfant est tombée malade, elle a cru la perdre, elle aussi. D'ordinaire, elle se rend rarement au marché, mais une étrange attirance l'a poussée à y aller aujourd'hui et, en vous apercevant, elle a su tout de suite que vous seriez le sauveur de sa fille. Vous vous retirez de bonne heure pour savourer une nuit entière de sommeil qui vous permet de reprendre 6 points d'ENDURANCE. Au matin, vous vous levez frais et dispos, prêt à reprendre vaillamment votre périple vers l'île de Lorn. En remerciement de vos soins, Tiosanna vous a fait préparer une monture et vous acceptez ce présent de bon cœur. Vous prenez congé pour partir au galop en direction de la Queue du Dragon, nom donné par les habitants de la région à la route qui relie Masama à Kitaesi à travers les terres. Après avoir consulté votre carte, vous estimez qu'il ne faudra guère plus de deux jours pour rejoindre Kitaesi. Le temps est clément et la route est aussi bien tracée que son nom le laisse entendre. En fin d'après-midi vous avez déjà parcouru près de cinquante milles, ce qui vous comble de satisfaction. Après une rangée de collines boisées, vous arrivez à une bifurcation. Une pancarte indique que les deux voies mènent à Kitaesi mais sans donner la moindre indication sur le chemin le plus rapide. Si vous voulez suivre la route de gauche, rendez-vous au [196](#). Si vous préférez prendre celle de droite, rendez-vous au [289](#).

120

Comme vous formulez la réponse, les sphères disparaissent et les brumes se dissipent, révélant une île volcanique recouverte d'une forêt luxuriante surmontée d'une couronne de nuages. Un halo argenté baigne les berges de l'île. Une force nouvelle s'empare de tout votre être quand vous sentez à nouveau l'océan vivre sous votre canot et une brise légère vous pousser vers la rive. Vous avez surmonté l'ultime épreuve et vous allez pouvoir savourer votre victoire en posant le pied sur le royaume légendaire des divins Shianti. Rendez-vous au [15](#).

121

- Je n'ai pas de temps à perdre avec les imbéciles ! rétorque-t-il devant votre refus. Allez, fichez-les dehors !

Les consommateurs prennent aussitôt vos compagnons pour cible et vous devez quitter la taverne sous les jets de bière et d'aliments. Vous vous éloignez au plus vite et vous foncez à travers les rues désertes, en direction du port. Les remparts qui entourent les quais sont en vue quand une patrouille de gardes en cotte de mailles apparaît au détour d'une rue, la lance au repos sur l'épaule. En vous apercevant, l'officier vous somme de faire halte et de lever les bras. Si vous obéissez à cet ordre, rendez-vous au [228](#). Si vous forcez le passage en direction du port, rendez-vous au [330](#).

122

Vous prononcez le mot de Pouvoir. La créature tressaille et se tétanise un instant sous l'impact du sortilège de l'Ancienne Magie, mais elle se remet vite de cette attaque et reprend son infâme besogne. Votre monture s'affaiblit à vue d'œil. Bien résolu à la sauver, vous vous emparez de votre arme Kai pour vous ruer à l'assaut.

VAMPIRE SPECTRAL HABILITÉ : 48 ENDURANCE : 32

La créature est insensible à la Puissance Psychique mais pas au Foudroiement Psychique. Si vous possédez l'arme Kaï Vaillance, ajoutez 8 à votre HABILITÉ (au lieu de 5). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [149](#).

123

Radyard repousse en riant la poignée de pièces d'or que vous lui proposez en paiement de votre passage pour Masama. La place ne manque pas sur son navire et il est heureux de vous offrir l'hospitalité. Il remplit à nouveau votre chope et propose un toast auquel vous souscrivez de bon cœur.

- A l'amitié sans faille qui unit les peuples du Sum-merlund et de Syien !

Rendez-vous au [239](#).

124

La porte de l'auberge s'ouvre en grinçant et vous pénétrez dans une petite salle chichement éclairée. Il règne une forte odeur de chandelle au suif et les quelques consommateurs présents boivent en silence leur vin de riz. Le tenancier, manchot, vous gratifie d'un large sourire édenté.

- Une chambre ? demande-t-il.

Pour toute réponse, vous plaquez les deux nobels sur le comptoir et il vous remet une clef marquée du chiffre 1 avant de vous conduire. Votre chambre est située à l'arrière du bâtiment, près des cabinets communs. Vous faites appel à vos capacités Kaï pour supprimer votre sens de l'odorat et vous allez coincer une chaise branlante sous la poignée de la porte. Hormis cette chaise, le seul mobilier est une paille nue. Qu'importe, la nuit est douce et vous n'avez nul besoin de couverture. Vous vous allongez sur le matelas et vous utilisez vos sacs comme oreiller avant de plonger dans un profond sommeil. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le

résultat obtenu est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [341](#). Si le résultat est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [223](#).

125

D'une main fébrile, vous faites tourner la clef dans la serrure et vous poussez un soupir en entendant jouer le mécanisme. L'huis s'ouvre en grinçant sur un escalier obscur qui monte en colimaçon vers les étages supérieurs. Vous gravissez rapidement les marches et vous débouchez sur un palier d'où partent plusieurs couloirs. Vous avez à peine le temps de repérer les mouvements des geôliers et des scribes de la citadelle que des bruits de bottes résonnent derrière vous, venant de la cage d'escalier ! Vous faites appel à vos Disciplines Magnakaï de l'Art de la Chasse et de l'Exploration afin de déterminer le meilleur chemin et, à votre grande surprise, vos pouvoirs vous révèlent la présence d'un passage secret dans le mur au sommet des marches. Vous manipulez une pierre en saillie et un pan du mur s'efface en silence révélant un boyau obscur. Vous vous y faufilez et le mur se referme derrière vous avec un léger cliquetis. Rendez-vous au [170](#).

126

La ruelle obscure vous conduit sur une petite place entourée de maisons vétustés et de boutiques abandonnées. Seule une échoppe semble encore ouverte et un panneau cloué sur l'huis de bois vermoulu annonce : MAISON DULGH, CURIOSITÉS. La porte s'ouvre en grinçant et un courant d'air confiné s'échappe de cette obscure boutique comme vous y pénétrez. En dépit de son aspect délabré, vous découvrez vite que cette échoppe regorge d'objets étranges et fascinants. Une poupée de porcelaine attire votre attention.

- Vous venez du Sommerlund et vous êtes connaisseur à ce que je vois, dit une voix aux accents grêles. Un vieillard vient d'apparaître derrière une vieille armure rouillée et s'avance vers vous.

- Elle date de l'époque Nhang. Elle fait partie des cent poupées fabriquées pour l'empereur Hyunstai. C'est une pièce rarissime et je rechigne à m'en séparer mais, que voulez-vous, les temps sont difficiles... Elle est à vous pour 10 pièces d'or. Si vous acceptez de payer 10 pièces d'or, rendez-vous au [21](#). Si vous voulez marchander, rendez-vous au [99](#). Si vous ne voulez pas acheter la poupée, vous pouvez quitter le magasin, rendez-vous au [204](#).

127

Vous vous rendez au pied de l'échelle et vous prononcez la formule du sortilège de Lévitacion. Aussitôt, vous vous élevez dans les airs et vous émergez à l'air libre, survolant l'écouille. Vous annulez le sortilège, de crainte de demeurer prisonnier des débris de mâts et de l'enchevêtrement de cordages qui encombre le pont dévasté. Le navire a perdu toute sa mâture et la proue s'enfonce dangereusement sous les vagues. Vous balayez le pont du regard sans rencontrer le moindre survivant. Soudain, vous repérez une main qui cherche à s'extirper d'un amas de décombres et vous rampez dans sa direction quand une déferlante s'abat sur le navire, vous entraînant à sa suite dans les eaux bouillonnantes. Rendez-vous au [4](#).

128

Les eaux sont tièdes et suffisamment limpides pour que vous puissiez apercevoir la gigantesque masse sombre de la coque du *Triasus*. Vous avez empli vos poumons d'air avant de plonger et vous pouvez donc rester immergé en nageant vers la côte. Après avoir dépassé l'ombre du *Triasus*, vous remontez à la surface pour reprendre votre souffle. Ce faisant, vous remarquez l'équipage du *Triasus* rassemblé sur le pont et cherchant à vous repérer. Soudain, un marin vous désigne et, à votre stupéfaction, l'équipage s'esclaffe et manifeste bruyamment sa joie. Vous vous demandez la raison de leur hilarité quand vous recevez un coup violent dans le dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez un nombre impair, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous

obtenez un nombre pair, vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [243](#).

129

Parvenu à la limite du piège, vous bondissez dans les airs en direction de la rangée d'arbres qui se dresse de l'autre côté de la fosse. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au nombre tiré. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [9](#). Si vous obtenez un résultat supérieur à 3, rendez-vous au [183](#).

130

Vous vous emparez de la torche qui éclaire le couloir et vous la projetez contre le mur du fond. Grâce à vos techniques Kaï de camouflage, vous vous mêlez aux ombres dans un renfoncement du mur et vous demeurez parfaitement immobile. Alertés par le bruit et par la soudaine obscurité qui règne dans le couloir, les gardes font irruption en brandissant les torches de la salle. A l'instant où ils s'avancent, votre cachette se trouve éclairée par les flammes. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au nombre tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [222](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [81](#).

131

Vous murmurez la formule magique du sortilège de la Main de Feu et vous attendez que le fourmillement bien connu coure le long de votre bras avant de vous dresser pour désigner la créature. Aussitôt, une boule d'énergie étincelante jaillit de vos doigts et s'en va exploser sur le cou du monstre. La violente décharge le propulse contre la coque et l'assomme à demi mais sans le mettre hors d'état de nuire. Avant qu'il ne recouvre ses esprits, vous dégainez votre arme Kaï et vous vous élancez à la charge.

ZHURC HABILITÉ : 50 ENDURANCE : 38

Vous avez l'initiative du combat : ne tenez pas compte des points d'ENDURANCE que vous pourriez perdre au premier Assaut. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [50](#).

132

En dépit de toutes vos précautions, l'impact est trop violent à l'instant où vous touchez le sol et vous atterrissez avec une épaule meurtrie et un poignet foulé. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous faites appel à vos techniques de la Science Médicale pour mieux supporter la douleur et, boitillant d'un pied, vous foncez vers les portes ouvertes du palais. Rendez-vous au [155](#).

133

Vous tentez de plonger sur le bas-côté mais, hélas, vous ne pouvez éviter le dard meurtrier qui se fiche profondément dans votre bras. Vous arrachez la fléchette avec une grimace de douleur et votre estomac se noue en voyant l'épais sirop noir qui recouvre la pointe. Une série de violentes nausées confirme vos pires craintes. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science Médicale, rendez-vous au [46](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [236](#).

134

Vos réflexes Kaiï associés à votre vitesse vous permettent d'esquiver l'essaim de flèches qui vous était destiné et vous vous envolerez dans le ciel nocturne, porté par le grand Dragon. Rendez-vous au [102](#).

135

La dague fend l'air dans votre direction, sa lame scintillant sous le soleil. Vous plongez sur le côté au dernier moment mais cette dague est maudite et elle vire pour vous atteindre à l'épaule, à travers votre tunique ! Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [77](#).

136

De crainte que Hiojin ne mette sa menace à exécution, vous tentez une dernière fois de le raisonner.

- Capitaine, pensez-vous qu'un assassin s'en irait demander à la milice l'adresse de sa future victime ? demandez-vous d'un ton rassurant. Hiojin marque un temps d'arrêt et vous sentez que votre argument a porté mais, plutôt que d'admettre son erreur, il se met à bafouiller.

- Je dois réfléchir à la question. Vous allez rester en garde à vue jusqu'à... jusqu'à ce que je termine cette enquête.

Hiojin appelle la troupe qui vous conduit en cellule. Rendez-vous au **33**.

137

Vous rejoignez une piste qui traverse la jungle à environ trois kilomètres du village. Vous cheminez toute la nuit sans vous accorder le moindre répit afin de mettre le maximum de distance entre vous et les indigènes hostiles. Peu avant l'aube, vous atteignez le sommet d'une crête boisée et vous apercevez le port de Masama au loin, au bord d'une large rivière où naviguent de nombreux navires marchands et des bateaux de pêche. Comme vous gagnez les abords de la ville, vos vêtements maculés de boue et dépenaillés attirent l'attention des gamins des environs qui vous suivent bientôt en vous abreuvant de quolibets. Il est vrai que vous avez besoin d'un bon bain, aussi gagnez-vous les berges de la rivière pour faire votre toilette. Ce faisant, vous remarquez que les deux moitiés de la ville sont reliées entre elles par une série de ponts de bois. La rive opposée de la rivière abrite le quartier des affaires. Là s'alignent les appontements et les entrepôts, masqués par la forêt de mâts des navires à quai. Le *Lutin des Mers* devait rallier ce port et, bien que vous ne l'aperceviez pas parmi la multitude de vaisseaux amarrés, vous décidez de visiter la ville à la recherche de Radyard et de son équipage. Vous traversez la rivière et le pont débouche sur une

vaste place bordée de commerces, de halles et d'auberges. Vous vous frayez un passage parmi la foule bigarrée des marins venant de tous les horizons et, tandis que vous observez les abords grouillant d'activité, vous décidez de l'endroit où porter vos recherches. Si vous allez au grand magasin de Ljama, rendez-vous au [180](#). Si vous visitez les grands entrepôts de Masama, rendez-vous au [97](#). Si vous tentez votre chance à l'auberge des Libres Marchands, rendez-vous au [30](#).

138

Les placards affichés dans toute la ville vous conduisent dans la zone portuaire, à proximité du bac. Là, vous trouvez une auberge en front de mer qui pratique des prix très abordables. D'après le panneau cloué sur la porte d'entrée, il vous en coûtera 2 nobels pour avoir le gîte et le couvert. Si vous pouvez payer ce prix et si vous désirez entrer, rendez-vous au [124](#). Si vous n'avez pas les moyens ou si vous préférez dormir dehors, rendez-vous au [36](#).

139

De retour à la hutte de Grooja, vous retrouvez Tolshi, le timonier, qui vous attend. Il déclare que le capitaine réclame votre aide pour les réparations du navire. Son intervention arrive à point nommé et vous prenez rapidement congé du chef et de sa famille en les remerciant de leur hospitalité. - Le capitaine n'a pas vraiment besoin de vous, annonce-t-il avec un large sourire tandis que vous empruntez en hâte les ruelles crasseuses qui conduisent au port, éclairé pour l'occasion de nombreuses torchères. Il pensait qu'il vous faudrait une bonne raison pour ne pas devoir passer la nuit dans ces taudis infestés de vermine ! De retour sur le navire, vous remerciez le capitaine de son initiative et, pour ne pas être en reste, vous l'aidez à colmater la brèche dans la coque. Aux premières lueurs de l'aube, toutes les réparations sont terminées et la cargaison est à nouveau transportée à bord. Jenkshi remet à Grooja quelques lingots de cuivre en paiement des efforts fournis par sa tribu et vous pouvez reprendre la mer. Deux jours durant, le *Hazan* longe les côtes,

voguant vers le sud en direction de Ghol-Tabras. Le temps est clément et le navire file, ce qui vous permet d'entrer dans le port peu avant la tombée de la nuit. Rendez-vous au [200](#).

140

Les oscillations du pont redoublent de violence et il vous est de plus en plus difficile d'empêcher votre monture paniquée de lancer de violentes ruades. Soudain, un groupe de bandits indigènes émergent de la jungle et se déploient à l'entrée du pont. Leur chef, une brute colossale, brandit une hache. Il empoigne un des filins qui soutiennent le pont et menace de le trancher. La voix s'élève à nouveau de la crevasse, vous intimant l'ordre de jeter toutes vos possessions. Si vous disposez d'un arc, rendez-vous au [247](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [60](#).

141

Vos connaissances vous indiquent que cet homme est très malade et vous comprenez à son teint qu'il est victime d'un empoisonnement dû à une exposition constante aux émanations qui proviennent de certaines poudres ou essences qu'il conserve en magasin. Vous lui proposez de soigner son mal mais il se montre dubitatif. Il a déjà dépensé des centaines de nobels à consulter les médecins de la région et leurs remèdes ne lui ont rien fait. Mais il change d'avis quand vous lui annoncez que vous allez le soigner gratuitement. Vous posez la main droite sur sa poitrine et l'autre sur son front puis vous vous concentrez pour projeter dans son corps votre fluide curatif. Peu à peu, vous sentez disparaître les toxines qui lui empoisonnent le sang et les tissus atteints se régénérer. L'homme retrouve un teint frais et rose. Stupéfait et ravi de cette guérison miraculeuse, le marchand enlève le précieux Médaillon en Émeraude qu'il portait autour du cou et insiste pour vous le donner en gage de gratitude (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux si vous désirez le conserver). Rendez-vous au [58](#).

142

Vous vous roulez en boule à l'instant de toucher le sol de marbre du parvis afin d'amortir le choc de ce bond vertigineux. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [132](#). Si le résultat est supérieur à 4, rendez-vous au [198](#).

143

Vous vous enfuyez par le passage ménagé dans la cloison et vous pénétrez dans la deuxième partie de la cale où s'entassent les provisions de bord et les tonneaux d'eau douce. Aussitôt, vous repérez au fond de la pièce la silhouette d'une échelle menant à une écoutille, mais votre sixième sens Kaï décèle aussi la présence d'une trappe ménagée dans le sol au pied de la cloison. Un fracas de planches brisées retentit derrière vous : la créature est parvenue à arracher ses griffes de la cloison. Son souffle rauque envahit l'atmosphère et vous savez que, dans quelques secondes, elle sera là. Si vous vous cachez parmi les caisses de vivres et les tonneaux d'eau douce, rendez-vous au [254](#). Si vous préférez gravir l'échelle qui mène sur le pont, rendez-vous au [31](#). Si vous voulez ouvrir la trappe située au pied de l'échelle, rendez-vous au [112](#).

144

Vous entrez dans la taverne des Trois Capitaines en compagnie d'un équipage d'excellente humeur. Le tavernier, un petit homme replet au visage étonnamment poupin, vous accueille à bras ouverts et ordonne à son fils de vous offrir une tournée de bière. L'établissement est doté de trois comptoirs où se pressent de nombreux consommateurs et, à chaque coin de la salle, un ménestrel et un jongleur sont chargés de divertir les clients. Vous apprenez que ces piètres musiciens appartiennent tous à la famille du patron. Vous savourez ces instants de détente quand l'ambiance joviale de la taverne se trouve ternie par l'arrivée

inopinée d'un équipage originaire d'Eldénor et de leur capitaine. Cette bande de ruffians braillards se taille une place au comptoir principal et se met à tenir des propos médisants sur les Suhnésiens. Stoïque, l'équipage choisit d'ignorer ces provocations dans l'espoir que ces rustres vont se lasser et partir, mais les insultes continuent à pleuvoir et un marin Suhnésien, n'y tenant plus, apostrophe les importuns pour qu'ils cessent d'aboyer. Un silence pesant s'abat sur la salle et le capitaine eldénorien empoigne le marin par le col et le soulève sans ménagement de son siège.

- Tu vas voir ce que l'on fait chez moi aux roquets qui montrent les dents ! grogne-t-il en resserrant sa prise sur la gorge du marin.

Si vous intervenez pour que le capitaine cesse immédiatement, rendez-vous au [173](#). Si vous préférez présenter vos excuses et lui demander poliment de relâcher votre compagnon, rendez-vous au [103](#).

145

Vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule tout en dévalant la crête en direction du chemin, et vous apercevez tous les membres de la tribu au sommet de la colline. Ils sont armés d'arcs et s'arrêtent de temps à autre pour décocher leurs flèches. La végétation qui pousse de part et d'autre du chemin ne vous offre aucune protection et vous devez continuer à fuir vers l'orée des bois. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [292](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [285](#).

146

Les pluies cessent avec l'aube et vous pouvez reprendre votre périple. En sortant de la caverne, vous constatez que les deux cadavres de Loups ont disparu et, d'après les traînées laissées sur le sol boueux, ils ont été emportés par les prédateurs nocturnes qui rôdent dans cette jungle inexplorée. Les pluies diluviennes ont transformé le sentier en un lit boueux sur lequel il est difficile

de marcher. Malgré tout, cette voie tracée reste le plus sûr chemin à travers ce territoire hostile et elle vous conduit sur les berges du fleuve Ocka. Il existait un pont en cet endroit, mais vos talents de pisteur Kaï vous apprennent qu'il a disparu durant la nuit, emporté par les eaux boueuses. Vous vous apprêtez à longer la berge, à la recherche d'un gué quand vous entendez un appel à l'aide. Vous voyez passer un homme, entraîné par les flots tumultueux. Il disparaît par instants, englouti par les vagues déchaînées et il n'a guère de chances d'échapper à la noyade. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Elémentalisme et si vous voulez l'employer, rendez-vous au [48](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [284](#).

147

Gemulkin ordonne que l'on réduise la voilure et que l'on ferme les écoutilles avant que le *Vargas* ne plonge au cœur de la tourmente. Bien que vous vous soyez préparé à affronter les éléments déchaînés, l'extrême virulence de la tempête vous prend de court. La première déferlante soulève le navire comme un fétu de paille. A l'instant où il retombe, vous êtes projeté avec violence en travers du pont et vous allez vous fracasser contre une rambarde. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. (Les vagues s'écrasent sur le navire et, à travers un rideau d'écume, vous voyez, impuissant, le timonier emporté par un paquet de mer. Gemulkin lutte contre les éléments et parvient à gagner la barre. Pour éviter d'être balayé à son tour, il s'y arrime solidement et dirige le navire au cœur d'une impressionnante lame pour ne pas être pris par le travers. De lourds paquets de mer s'abattent sur le pont mais l'action héroïque de Gemulkin permet d'éviter le pire et sauve le navire du naufrage. Gardant le cap, Gemulkin parvient à quitter la zone des tempêtes et à guider le navire vers des eaux plus calmes. Vous adressez une prière à Ishir pour avoir survécu à cette terrible épreuve, mais vous avez le sentiment que cette tempête n'était que le prélude à une menace plus grande encore. Rendez-vous au [230](#).

148

Vous réalisez que les Suhnésiens sont désarmés et qu'ils n'ont aucune expérience du combat. Les forcer à résister contre les gardes serait peut-être les condamner à la mort. Dans un ultime sursaut, vous entraînez les marins à l'intérieur d'un bâtiment mais votre fuite est de courte durée. Les gardes vous rattrapent et vous succombez sous le nombre. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Entourés par les soldats qui vous contiennent à la pointe de leurs lances, vous attendez que deux fourgons cellulaires tirés par des chevaux arrivent pour vous conduire jusqu'aux geôles de la ville. La garde vous désarme avant de vous forcer à monter dans des cages d'une saleté repoussante. Vos armes, votre arme Kaï et votre sac à dos sont jetés dans un coffre sous le siège du conducteur (mettez un astérisque devant tous ces objets sur votre *Feuille d'Aventure* pour indiquer qu'ils ont été confisqués). Les Objets Spéciaux demeurent en votre possession. Sur l'ordre de l'officier de garde, les fourgons s'ébranlent en grinçant et s'élancent à vive allure sur les pavés, vous ballottant de part et d'autre de la cage. Quelques minutes plus tard, le chariot ralentit et grimpe lentement la rampe d'accès qui mène aux gigantesques portes de la forteresse de Ghol-Tabras. Un étendard flotte au-dessus de l'arche d'entrée et son blason représente un serpent noir s'enroulant autour d'un cimeterre d'argent. C'est l'emblème personnel de Seskétera, le tyran qui tient la cité sous sa coupe et qui possède la réputation d'un être impitoyable. Rendez-vous au [265](#).

149

Comme vous lui portez le coup fatal, la créature se désintègre en une myriade de particules étincelantes qui s'élèvent et disparaissent dans le ciel nocturne comme autant de lucioles. Vous courez auprès de votre monture qui gît, inerte, entre les rochers pour découvrir, hélas, qu'il est trop tard pour la sauver. Hanté par la crainte et l'incertitude, vous attendez que l'aube se lève. La créature qui a tué votre cheval n'était pas de ce monde : c'était un être créé par une magie diabolique. En proie à une

terreur sourde, vous repartez avec les premiers rayons de soleil pour suivre le sentier en direction de l'ouest. Une vie exubérante anime la végétation mais plus vous vous enfoncez au cœur de la forêt plus les bruits se font rares et distants. En milieu de journée, alors que vous avez parcouru une vingtaine de kilomètres, vous arrivez dans un lieu où plane un silence total. Vous cheminez encore pendant quelque temps dans cette ambiance irréelle quand vos instincts de chasseur Kaiï décelent un bruit diffus. Il provient de la droite du chemin, derrière les grands arbres. Prudemment, vous quittez le sentier pour vous enfoncer dans le sous-bois en direction de ce bruit insolite. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, rendez-vous au [335](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [296](#).

150

La maison de Tzai est en bordure de la grand-place de la ville, face aux bâtiments municipaux. C'est une vaste bâtisse dont tout le rez-de-chaussée est occupé par un magasin ^{et un} entrepôt. Tzai est ravi de vous présenter à sa famille, son frère Chinn, sa femme Tuvei, ses deux filles Leadu et Leiga ainsi que son jeune fils **Undai**. La femme et les enfants de Tzai semblent enchantés de votre présence mais son frère vous réserve un accueil froid et distant. Manifestement, il n'aime guère les étrangers. Au dîner, vous mentionnez le cousin du capitaine Leonghi, Gemulkin, Que vous devez contacter. Vous tendez à Tzai la lettre que le capitaine vous a remise et il la donne aussitôt à son frère qui, dit-il, possède de nombreuses relations au port. Celui-ci secoue la tête avec une moue négative après avoir à peine jeté un coup d'œil sur le parchemin. Il prétexte ensuite une vague excuse pour prendre congé. Alors qu'il quitte la table, votre sixième sens Kaiï vous donne la certitude qu'il connaît fort bien Gemulkin. Après le dîner, Tzai vous invite à descendre pour visiter son magasin. Alors que vous vous émerveillez des objets de toute provenance alignés sur les présentoirs, vous entendez des éclats de voix montant de la grand-place. Une foule vociférante s'est rassemblée pour réclamer à hauts cris la démission de Dhanchai, le maire de la ville, et revendiquer le retour au pouvoir de Kooga,

l'ancien seigneur de la guerre shadakine. La milice urbaine arrive pour disperser la manifestation et une lutte farouche s'engage au beau milieu de la grand-place. Soudain, les portes du magasin s'ouvrent avec fracas et une douzaine de pillards, armés de gourdins et de poignards, **font** irruption dans la pièce et entreprennent de dévaliser les étals. Alerté par le bruit, Chinn descend en toute hâte. Il est armé d'une matraque et il se rue en hurlant sur les voleurs. D'un revers de gourdin, l'un d'eux lui arrache la matraque des mains tandis qu'un autre l'immobilise d'une solide clef au bras. Tzai pousse un hurlement d'angoisse en voyant un troisième larron avancer vers son frère en jouant avec un poignard. Si vous possédez un arc et si vous voulez l'employer maintenant, rendez-vous au [233](#). Sinon, rendez-vous au [105](#).

151

Vous murmurez la formule du sortilège de la Main de Feu en désignant le mur qui se trouve à l'opposé de la porte d'entrée. Votre bras se met à trembler et un faisceau d'énergie incandescente jaillit de vos doigts. La décharge ouvre une brèche dans le mur de bambou et vous vous précipitez aussitôt à la charge, détruisant d'un coup d'épaule ce qui reste du mur et vous vous fondez parmi les ombres du village. Rendez-vous au [308](#).

152

Des râteliers de chêne sont alignés le long des murs et présentent des armes superbes. Elles sont toutes d'une facture ancienne, datant de plusieurs siècles mais elles sont parfaitement entretenues. Cette pièce ressemble davantage à un musée qu'à une armurerie et il est évident que les Anciens Mages n'ont pas besoin de recourir à ce type d'armement. Vous remarquez certaines armes d'une qualité exceptionnelle : une lance, un glaive, une masse d'armes, un marteau de guerre, un arc et une épée. Si vous désirez prendre une de ces armes, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* (n'oubliez pas que vous ne pouvez transporter plus de deux armes ordinaires). Pour quitter l'armurerie, rendez-vous au [49](#).

153

Les festivités se poursuivent pendant toute la nuit mais vous trouvez malgré tout un endroit calme pour prendre quelques heures de repos avant que l'aube ne se lève sur la ville libérée. Les indigènes se montrent déçus quand ils apprennent que vous devez partir. Ils vous proposent de devenir leur chef mais vous finissez par les persuader de choisir un des leurs. En remerciement, ils vous offrent une mule et l'équivalent de 3 Repas. Grâce à cette monture, le voyage de Kitaezi jusqu'à la ville de Caeno ne devrait pas durer plus de trois jours. La route est criblée de nids de poule mais votre mule progresse d'un pas sûr. Dans l'après-midi du deuxième jour, alors que vous atteignez les contreforts des monts Hulhuk, vous apercevez une colonne de fumée noire qui s'élève dans le ciel. Elle provient d'une colline basse située à quelque distance du chemin. Des cris et des lamentations qui vous parviennent, portés par le vent, vous poussent à aller voir ce qui se passe. En rejoignant le sommet de la colline, vous découvrez un petit village indigène en proie à un gigantesque incendie. Plusieurs huttes sont en feu et les villageois tentent désespérément de sauver leurs bêtes et de circonscrire le sinistre. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de FÉlémentalisme, rendez-vous au [117](#). Sinon, rendez-vous au [94](#).

154

Le monstre détruit rageusement les tonneaux et les caisses entassés dans la cale jusqu'à ce qu'il découvre votre cachette. Vous vous emparez de votre arme et vous vous repliez précipitamment pour aller vous plaquer dos à la cloison. Le monstre s'avance avec lenteur en faisant jouer ses griffes, les babines retroussées sur des crocs acérés. Soudain, il fond sur vous en hurlant de rage.

ZHÛRK HABILITÉ : 52 ENDURANCE : 40

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [50](#).



154. *Le monstre s'avance vers vous, les babines retroussées sur des crocs tranchants.*

Vous franchissez au pas de course le large pont de pierre qui enjambe les douves asséchées de la forteresse. Une grande place s'ouvre devant vous, flanquée sur trois côtés de bâtiments municipaux et de boutiques et, sur le quatrième, de baraquements et d'écuries. La cloche qui sonne l'alarme réveille les habitants de la place. Des visages apparaissent aux fenêtres et vous apercevez des hommes qui se précipitent à l'intérieur des écuries. Soudain, une des portes s'ouvre et un cavalier en surgit au galop. C'est un garde de la forteresse qui fonce sur vous, lance en avant. Vous faites halte pour concentrer toute votre attention sur la monture. Grâce à vos techniques Magnakaï du Contrôle Animal, vous ordonnez au cheval de bondir dans les airs. Le cheval stupéfait se cabre et rue, éjectant son cavalier qui atterrit inanimé sur le sol. Vous faites à nouveau appel à vos talents pour calmer la bête et, d'un bond, vous montez en selle pour quitter la place au triple galop. L'appel incessant de la cloche résonne dans les rues endormies de Ghol-Tabras et, bien que vous soyez déjà en vue du port, à plus d'un kilomètre de la citadelle, vous pouvez encore l'entendre clairement. En regardant par-dessus votre épaule, vous voyez qu'une douzaine de cavaliers vous ont pris en chasse. Les troupes de la citadelle ont reçu l'ordre de vous arrêter coûte que coûte. En longeant le mur qui entoure le port, votre cœur cesse de battre en voyant qu'une troupe de soldats garde l'accès du *Hazan* ! Vous passez devant eux en fouettant votre monture sans leur laisser une chance de décocher la moindre flèche, mais vous êtes bloqué à l'extrémité du quai. Le pont qui enjambe l'entrée du port ne peut être franchi à cheval, vous bondissez donc de votre monture pour le traverser à pied. Comme vous atteignez le milieu de l'édifice, vous voyez un navire marchand qui passe en dessous et s'apprête à quitter le port. Brusquement, une flèche déchire le pan de votre cape et vous vous figez sur place. Les soldats vous prennent pour cible et ils bloquent tous les accès au pont. Ils s'avancent de chaque côté, sans cesser un instant de décocher leurs flèches et vous n'avez d'autre solution que d'enjamber le parapet pour bondir sur le navire en contrebas. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la

Magie des Anciens et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [193](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [26](#). Sinon, rendez-vous au [63](#).

156

Dès l'entrée, vous êtes accueilli par le propriétaire de l'établissement. C'est un homme au visage osseux, rongé par une barbe clairsemée et une fine moustache qu'il roule en permanence entre les doigts. Il a le teint pâle et crayeux et paraît plus que son âge. Plusieurs articles retiennent votre attention :

Épée : 2 nobels Fouet : 2 nobels
Hache : 2 nobels Loupe : 3 nobels
Arc : 3 nobels Plume d'Oie : 1 nobel
6 Flèches : 2 nobels Flacon d'Encre : 2 nobels

Le marchand vous demande poliment si vous ne désirez rien vendre. Il est intéressé par les articles en provenance de Kitaezi et serait prêt à payer **104** nobels pour de la Poudre de Seota, 15 nobels pour un Talisman de Défiance et 20 nobels pour un Œil de Lhaz. Si vous désirez acheter ou vendre certains objets, procédez aux modifications qui conviennent sur votre *Feuille d'Aventure*. Puis, si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science Médicale, rendez-vous au [141](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [58](#).

157

Vos talons résonnent sur le pavé des rues silencieuses tandis que vous pressez le pas en direction du port. Les remparts qui entourent les quais sont en vue quand une patrouille de gardes en cotte de mailles apparaît soudain au détour d'une rue, la lance au repos sur l'épaule. En vous apercevant, l'officier responsable vous somme de faire halte et de lever les bras. Si vous obéissez à cet ordre, rendez-vous au [228](#). Si vous forcez le passage en direction du port, rendez-vous au [330](#).

158

Les sphères entament une danse macabre autour de votre canot et des rires démentiels se répercutent en écho dans la brume. La Pierre de Lune et le sac disparaissent tandis qu'un froid glacial s'empare de vous. Ces entités démoniaques ont pris possession de votre être, vous condamnant à errer sans fin dans cet océan de brume hors du temps. Votre mission se solde par un échec à quelques pas du but.

159

Vos instincts Kaï révèlent que cet homme est un charlatan, un petit escroc vivant d'expédients qui cherche à vous attirer dans un piège. Plutôt que de le suivre, vous lui criez que vous avez changé d'avis et que vous ne voulez plus retrouver le capitaine Radyard. L'homme jure entre ses dents et file sans attendre dans une ruelle proche du port. Vous le regardez disparaître avant de traverser la grande place en direction des grands entrepôts de Masala. Rendez-vous au [97](#).

160

Vous émergez péniblement des décombres de la mâture pour vous apercevoir que le brave capitaine Jenkshi a pris la barre. L'air décidé, il maintient le cap entre les deux îlots, tout en maugréant contre ces maudits pirates shadakine qui canonent de plus belle. Heureusement, une rafale de vent gonfle la voile du *Hazan* et l'éloigné du lourd navire pirate. Une nouvelle bordée est tirée mais, cette fois, les boulets passent au large et s'enfoncent dans les flots. La manœuvre audacieuse de Jenkshi porte finalement ses fruits et l'équipage hurle sa joie en voyant le vaisseau pirate virer de bord pour ne pas s'échouer sur les récifs, laissant le *Hazan* poursuivre sa route entre les îles. Enjambant les débris qui encombrant le pont, vous vous précipitez pour féliciter le capitaine de la maîtrise et du sang-froid dont il a fait preuve. Jenkshi accueille vos compliments et les vivats de ses hommes avec un sourire bourru. Pourtant, sans les qualités dont

il a fait preuve sous le feu de l'ennemi, le navire et tout l'équipage seraient sans doute par le fond. Mais, comme le navire quitte la passe, vous comprenez qu'il faudra plus que la bravoure d'un capitaine pour que les hommes puissent raconter un jour leur sinistre rencontre avec les boucaniers du Shadaki. Rendez-vous au [262](#).

161

Un tremblement convulsif agite votre bras et une vague d'énergie en jaillit qui explose sur la chaîne dans un éclair aveuglant. Hélas, les lourds maillons de fer sont tordus, mais toujours en place. Rendez-vous au [73](#).

162

Le pont du navire s'approche à une allure vertigineuse quand un éclair blanc vous aveugle et vous sombrez dans le néant. Une flèche vient de vous transpercer la nuque et la mort est immédiate. Votre quête connaît une issue tragique sous le pont du port de Ghol-Tabras.

163

L'officier s'énerve devant votre refus de présenter le contenu de votre sac. Il frappe son bureau d'un coup de poing rageur et menace d'appeler les gardes. S'il le faut, il emploiera la force pour vous obliger à coopérer. Si vous tentez de le soudoyer en échange de votre liberté, rendez-vous au [316](#). Sinon, rendez-vous au [136](#).

164

Vous prenez vos compagnons à part pour leur demander de vous attendre au-dehors. Ils obéissent, la mine sombre, mais vous les assurez que vous ne serez pas long. Vous prenez place en face du barbu, im capitaine de commerce de Lunarlia. Il est intéressé par l'achat de cuivre, mais il vous propose 4 pièces d'or par lingot, la moitié de la somme escomptée. Vous lui dites que vous devez en

référer .m capitaine Jenkshi avant de conclure un accord. Au moment de partir il vous retient : il n'achète pas seulement du cuivre. Il vous propose 8 pièces d'or pour chaque Objet Spécial dont vous disposez (à l'exception de la Pierre de Lune qui n'est pas à vendre), il accepte d'acheter les armes pour 2 pièces d'or et il donne 1 pièce d'or pour un des objets de votre sac à dos. Si vous désirez vendre certains articles, procédez aux ajustements qui conviennent sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous prenez congé du marchand en lui souhaitant bonne nuit et il répond d'un clin d'œil amusé. Comme vous vous éloignez, il vous rappelle que vous le trouverez au matin, si Jenkshi accepte de vendre ses lingots de cuivre pour 4 pièces d'or. Rendez-vous au [5](#).

165

Vous prenez appui contre le plat-bord, vous encochez une flèche et vous visez lentement la tête du monstre. La créature sent la menace à l'instant où le trait s'envole et elle fouette l'air de sa patte griffue pour tenter de le dévier. La pointe d'acier s'enfonce dans la paume du monstre qui hurle de douleur tandis qu'une humeur verdâtre s'écoule de la blessure mais, à votre stupéfaction, il referme les mâchoires sur la flèche et recrache les morceaux brisés d'un mouvement de tête rageur dans votre direction. Rendez-vous au [219](#).

166

Quelques instants plus tard, vous brisez la surface des eaux pour reprendre souffle. La créature referme alors ses impressionnantes mâchoires sur les pans de votre cape et vous entraîne dans son sillage à une allure vertigineuse tout autour du navire de Seskétera. Le monstre plonge bientôt vers les profondeurs. Dans un effort désespéré pour échapper à sa terrible emprise, vous frappez la créature dans le dos avant de vous emparer de votre arme Kai.

NIGUMU-SA HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 50

Cette créature est insensible à toute forme d'attaque psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [260](#).

167

Le Mort Vivant implose sous l'aveuglante lumière de la Pierre de Lune. Le vide formé par cette brusque destruction aspire l'air et la poussière environnante. Vous devez vous accrocher au sol pour ne pas être englouti à votre tour par ce vortex avide. Brusquement, le tourbillon formé s'élève dans les airs et disparaît dans les nuages. Le Shaman pousse un cri de terreur et s'enfuit dans la jungle, tous ses pouvoirs annihilés. La tribu rassemblée titube et vacille comme si tous se réveillaient d'une profonde torpeur puis ils tombent à genoux et vénèrent votre pouvoir qui a su mettre à mal le Shaman. Vous les laissez vous escorter jusqu'à Kitaesi, leur cité portuaire où vous êtes accueilli en héros. Vous y apprenez que Kitaesi était un port prospère avant l'arrivée d'Ulonga le Shaman. Le malfaisant avait utilisé ses pouvoirs pour défaire les chefs et asservir la tribu. Il avait forcé les marchands à s'enfuir et, pendant plus d'une année, la ville et ses malheureux habitants avaient vécu au rythme de ces odieuses pratiques. A présent qu'il s'est enfui, les indigènes sont pressés de célébrer le retour de la liberté. La foule en liesse met à bas et détruit toutes les statues qu'Ulonga avait fait dresser à sa gloire tandis que des chants et des cris de joie résonnent dans toute la ville. Une grande cérémonie est organisée sur la place principale et après que la foule vous a couvert de guirlandes fleuries, le chef du village vous remet trois présents : un pochon de Poudre de Séota qui permet de regagner 10 points d'ENDURANCE en une seule prise, un Talisman de Défiance qui confère 9 points supplémentaires d'HABILETÉ et un Œil de Lhaz qui permet de contrôler les serpents venimeux. Ces trois présents sont des Objets Spéciaux que vous conserverez dans les poches de votre vêtement. Notez-les avec leurs propriétés sur votre *Feuille d'Aventure*. Ceci fait, rendez-vous au [153](#).

Vous arrivez enfin devant le Consulat lourdanien et le garde de faction vous autorise à pénétrer dans la cour intérieure pour attendre à l'ombre des arbres. Quelques minutes plus tard, un assistant du Consul, un petit homme replet nommé Cheary, vous rejoint. L'annonce de l'attaque du navire par les pirates le laisse sans voix et il presse Grégor de l'accompagner à l'intérieur pour consigner tout cela par écrit. L'ensemble des formalités administratives prendra plusieurs heures, voire un jour ou deux et vous décidez de prendre congé de votre compagnon. Avant de vous quitter, Grégor vous remercie une fois encore de tout ce que vous avez fait pour lui et il espère qu'un jour prochain vos chemins se croiseront à nouveau.

- Si un jour tu te rends à Pforodon, dit-il. Arrête-toi à l'auberge du Mouton qui Chante, dans la rue des Pics. Si je suis absent, on te dira où me trouver. Vous souhaitez un bon voyage de retour à Grégor et vous quittez le Consulat pour retourner vers le port. La chaleur et la poussière des rues ont attisé votre soif. Vous vous arrêtez pour vous désaltérer à une fontaine, près d'un temple en ruine. Le vacarme qui règne dans les rues de la ville devient vite oppressant et vous cherchez du regard un endroit calme pour vous reposer avant de retourner au navire. Deux endroits pourraient convenir à votre besoin de solitude. Le premier est un parc public à flanc de colline qui surplombe le port, le second est une ruelle déserte qui serpente vers les vieux quartiers. Si vous désirez visiter le parc, rendez-vous au [291](#). Si vous voulez explorer la vieille ville, rendez-vous au [126](#).

Vous faites appel à la Puissance Psychique pour forcer la créature à lâcher votre malheureuse monture. Mais vous comprenez vite que votre attaque n'a eu aucun effet sur ce monstre surnaturel qui doit posséder une résistance innée à l'énergie psychique. Bien résolu cependant à sauver le cheval qui s'affaiblit à chaque

seconde, vous vous emparez de votre arme Kaï pour vous ruer à l'assaut.

VAMPIRE SPECTRAL HABILITÉ : 48 ENDURANCE : 32

La créature est insensible à la Puissance Psychique mais pas au Foudroiement Psychique. Si vous possédez l'arme Kaï Vaillance, ajoutez 8 à votre HABILITÉ (au lieu de 5). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [149](#).

170

Le passage secret est tapissé de toiles d'araignée. Manifestement, personne ne l'a emprunté depuis des décennies. Vous suivez cet étroit boyau qui serpente sur plusieurs centaines de mètres avant d'être interrompu par une paroi de plâtre. Vous inspectez ce mur pendant de longues minutes et vous découvrez un levier près du plafond, noyé sous les toiles d'araignée. Vous activez le mécanisme et le panneau de plâtre pivote sur lui-même, révélant une pièce somptueuse aux murs ornés de tapisseries aux couleurs chatoyantes. De l'encens brûle dans des coupes d'argent disposées sur de petits meubles de marqueterie et le gazouillis cristallin d'oiseaux exotiques s'élève de cages dorées. Vous avancez à pas feutrés dans cet environnement luxueux pour vous apercevoir que cette pièce est une antichambre donnant sur une vaste salle. Une jeune femme aux longs cheveux noirs, vêtue d'une robe de soie blanche, est assise, tête basse, sur un fauteuil au centre de la pièce. Elle semble bouleversée et sanglote en silence. Si vous avez déjà visité la cité de Barrakeesh dans une précédente aventure du Second Ordre Kaï, rendez-vous au 39. Sinon, rendez-vous au [253](#).

171

La chaloupe abandonne bientôt ses recherches et s'en retourne vers le *Triasus*. Les deux navires hissent à nouveau les voiles et s'éloignent de la côte, le *Triasus* en direction du nord et le *Lutin des Mers*, vers le sud. Seskétera doit être satisfait de vous avoir vu périr sous les coups du terrible Niguma-sa. Votre seul regret

est que le capitaine Radyard et son équipage croient eux aussi à votre mort. Lorsque les deux navires disparaissent au loin, vous déroulez votre carte sur le sable et, grâce à vos techniques Kai d'orientation, vous estimez que vous vous trouvez à l'extrême limite de la péninsule, en face de l'île de Kobra. La plus proche cité est Masama mais elle se trouve à près de trois cents kilomètres au sud-ouest, à travers une vaste étendue de jungle et de collines. L'angoisse vous saisit à la pensée de devoir traverser cette contrée inexplorée mais vous avez déjà survécu à l'attaque d'un monstre marin et la Pierre de Lune se trouve toujours en votre possession. Tous ces pénibles événements ont eu raison de vos forces. 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 [209](#).

172

La milice vous accueille avec un regard lourd de suspicion et un ensemble de visages obtus vous toise de la tête aux pieds. Vos allures d'homme du nord, vos vêtements de voyage maculés de poussière ne leur disent rien qui vaille et, plutôt que de répondre à votre question, le sergent entame l'interrogatoire. Il veut savoir ce que vous transportez dans votre sac à dos et pourquoi vous vous promenez en armes sur une place publique, contrairement à la loi suhn. Comme vous hésitez à répondre, il vous déclare en état d'arrestation. Pendant un instant, vous songez à prendre la fuite mais vous abandonnez vite cette idée suicidaire en remarquant les arbalètes des soldats. Rendez-vous au [221](#).

173

Vous bondissez de votre siège et vous faites un pas en direction du capitaine d'Eldénor, mais son équipage est prompt à réagir et plusieurs marins s'interposent, la main sur la garde de leur épée : cet incident a toutes les chances de dégénérer en une bataille sanglante et inégale entre les hommes d'Eldénor, tous munis de couteaux ou d'épées et votre équipage désarmé. Une rixe compromettrait fortement le succès de votre mission et mettrait

en danger de nombreuses vies innocentes. Il faut absolument apaiser les esprits. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et si vous voulez y faire appel, rendez-vous au [327](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art des Bardes, rendez-vous au [14](#). Si vous ne maîtrisez pas ces Grandes Disciplines ou si vous ne désirez pas y faire appel, rendez-vous au [56](#).

174

Vous vous élancez à la suite du jeune homme qui fuit sous les quolibets et les cris outragés de la populace. Melchar doit retrouver un pantalon au plus vite sans quoi les acolytes de Wrok vont pouvoir vous suivre à la trace, guidés par les exclamations de la foule. Si vous possédez une couverture, rendez-vous au [216](#). Sinon, rendez-vous au [298](#).

175

Après plus d'une heure d'efforts acharnés, la serrure finit par céder. Vous poussez lentement l'huis de votre geôle pour avancer, silencieux comme un chat, dans le couloir en direction de la salle de garde. Vous devez absolument récupérer votre équipement sans donner l'alerte si vous voulez conserver une chance de sortir en vie de cette forteresse. Un rapide coup d'œil dans la salle révèle la présence de trois gardes occupés à jouer aux cartes qui utilisent comme table le coffre de bois où votre équipement est conservé. Pour le récupérer, vous allez devoir les éloigner de cette salle. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Supérieur Kai, rendez-vous au [234](#). Si vous possédez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [302](#). Si vous ne maîtrisez pas ces Grandes Disciplines ou si vous n'avez pas atteint le rang suffisant, rendez-vous au [130](#).

176

D'un geste coulé, vous dégainez votre arme pour l'abattre sur la tête du monstre.

ZHÛRC HABILITÉ : 51 ENDURANCE : 39

Vous avez l'initiative du combat : ne tenez pas compte des points d'ENDURANCE que vous pourriez perdre au premier Assaut. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [338](#).

177

Un hurlement horrible vous arrache du sommeil au beau milieu de la nuit. Votre cheval est terrifié, il se cabre et se débat, luttant contre les rênes qui l'empêchent de prendre la fuite. En quelques secondes, vous êtes debout, sur le qui-vive, scrutant l'obscurité, attentif au moindre signe de menace. Tous vos sens Kaï en alerte, vous sentez l'imminence d'un danger, l'approche d'un ennemi invisible, chargé d'une forte aura maléfique. Vous vous emparez aussitôt de votre arme Kaï et vous allez vous accroupir derrière un rocher. Brusquement l'air vibre devant vous et prend forme, vous laissant interdit. Une présence semble naître des ténèbres elles-mêmes et vous discernez les contours encore vagues de sa tête et de ses membres. La créature scintille et disparaît par instants, comme si elle se débattait entre deux univers parallèles. Brusquement, un éclair illumine la nuit et un arc d'énergie jaillit de la créature spectrale pour fondre sur vous ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [41](#). Sinon, rendez-vous au [90](#).

178

Tolshi se présente soudain devant la hutte de Grooja. Il déclare que le capitaine réclame votre aide pour effectuer les réparations du navire. Son intervention arrive à point nommé et vous prenez rapidement congé du chef et de sa famille en les remerciant de leur chaleureuse hospitalité. - Le capitaine n'a pas vraiment besoin de vous, annonce-t-il avec un large sourire tandis que

vous empruntez en hâte les ruelles crasseuses qui conduisent au port, éclairé pour l'occasion de nombreuses torchères. Il pensait qu'il vous faudrait une bonne raison pour ne pas avoir à passer la nuit dans ces taudis infestés de vermine ! De retour sur le navire, vous remerciez le capitaine de son initiative et, pour ne pas être en reste, vous l'aidez à colmater la brèche dans la coque. Aux premières lueurs de l'aube, toutes les réparations sont terminées et la cargaison est à nouveau transportée à bord. Jenkshi remet à Grooja quelques lingots de cuivre en paiement des efforts fournis par sa tribu et vous pouvez reprendre la mer. Deux jours durant, le *Hazan* longe les côtes, voguant vers le sud en direction de Ghol-Tabras. Le temps est clément et le navire file bon train, ce qui vous permet d'entrer dans le port peu avant la tombée de la nuit. Rendez-vous au [200](#).

179

La foule devient plus importante à mesure que vous approchez de la porte principale et votre progression s'en trouve fâcheusement ralentie. Wrok se démène à grands gestes rageurs et signale votre présence à deux de ses complices qui occupent une plate-forme surplombant l'entrée. Comme vous arrivez à leur hauteur, ils sautent dans la foule et tentent de vous barrer le chemin. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Élémentalisme, rendez-vous au [318](#). Sinon, rendez-vous au [89](#).

180

Vous pénétrez dans le grand magasin bondé, émerveillé par la multitude de produits proposés. Votre regard est attiré par de superbes pièces d'argenterie de Lancia, d'épices du Mhytan et de fourrures du Karnali austral. Vous remarquez même de la poterie et de la ferronnerie de votre pays au long des vastes présentoirs qui quadrillent le magasin. Vous vous dirigez vers un comptoir occupé par un jeune garçon au visage lunaire portant un tablier de cuir. Vous lui demandez s'il sait où vous pourrez trouver Radyard, le capitaine du *Lutin des Mers*. Le vendeur n'a jamais entendu prononcer ce nom mais, en bon commerçant, il vous

invite à regarder les rayonnages pendant qu'il se renseigne. De nombreux objets excitent votre convoitise mais vous n'en trouvez que six à la mesure de vos moyens : un marteau, un rouleau de corde, un miroir en argent, une couverture, une gourde en acier et un gobelet en étain. Le jeune homme revient bientôt mais, à son air dépité, vous comprenez qu'il n'a rien appris concernant Radyard. Si vous lui demandez le prix des articles que vous avez remarqués, rendez-vous au [57](#). Si vous ne désirez rien acheter ici, rendez-vous au [278](#).

181

La créature s'approche inexorablement de Gemulkin. Dans un ultime sursaut d'énergie, le capitaine parvient à se détacher de la barre, mais la bête bondit sur lui tel un fauve affamé avant qu'il n'ait pu s'éloigner. Elle referme ses griffes sur la gorge de Gemulkin et le soulève de terre sans effort. En quelques bonds, vous franchissez les derniers mètres qui vous séparent du monstre, l'arme pointée sur son flanc. La créature pousse un hurlement exaspéré et se débarrasse du capitaine en le jetant pardessus bord avant de se tourner vers vous en grognant. Votre lame s'enfonce dans sa poitrine, il pousse un cri effroyable mais il trouve vite la force de riposter et il vous balaie d'un coup de patte rageur ! La violence du choc vous propulse en arrière et vous roulez en direction d'une écoutille ouverte. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [307](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [266](#).

182

Grâce à cette Grande Discipline, vous concentrez toute votre énergie sur l'encadrement de pierre de votre porte, à l'endroit où la serrure s'emboîte. La pierre se met à vibrer lentement. La sueur perle à votre front sous l'effort de concentration. C'est une tâche épuisante et de longue haleine qui vous coûte 3 points d'ENDURANCE mais, finalement, sous l'effet de cette vibration constante, la pierre se fissure autour de la serrure et vous pouvez la dégager sans bruit. La voie est libre, rendez-vous au [24](#).

183

D'un bond audacieux, vous vous envollez dans les airs et vous franchissez le piège avant de disparaître entre les arbres, sous une nuée de flèches qui passe en sifflant autour de vous pour aller se fichier dans les troncs. Rendez-vous au [38](#).

184

Le temps redevient clément et, porté par des vents constants, le *Hazan* vogue pleines voiles sur les eaux de jade du golfe de Tentarium. Peu avant midi, le jour suivant, la vigie annonce la proximité des côtes et, une heure plus tard, le navire pénètre lentement dans le grand port de Zharloum. Des étendards couleur émeraude flottent au sommet des plus hautes tours de la cité aux toits scintillants où une foule affairée circule le long des vastes avenues. Cette vieille ville possède une longue histoire de port franc et de cité marchande. Distante de la capitale et des cités du sud où se joue le pouvoir, elle a toujours su conserver un statut autonome malgré les tyrans sanguinaires qui se sont succédé à la tête du pays. Le navire accoste en face d'un entrepôt contenant la cargaison de cuivre et de fer qu'il doit convoier à Suhn. Tandis que l'équipage s'affaire au chargement, vous décidez d'aller visiter cette cité grouillante d'activité. Mais, au bout d'une heure, le vacarme qui règne dans les rues devient vite oppressant et vous cherchez du regard un endroit calme pour vous reposer avant de retourner au navire. Deux endroits pourraient combler vos désirs de solitude. Le premier est un parc public à liane de colline qui surplombe le port et le second est une ruelle déserte qui serpente vers les vieux quartiers. Si vous désirez visiter le parc, rendez-vous au [291](#). Si vous voulez explorer la vieille ville, rendez-vous au [126](#).

185

Vous vous concentrez avant de lancer votre attaque psychique vers le fond de la caverne. Les créatures lapies dans l'ombre se révèlent particulièrement sensibles à cette agression et, prises de panique, elles s'enfuient à grands bonds pour disparaître au cœur de la jungle. Certain que la nuit sera calme, vous installez une litière de fortune au fond de la caverne. Rendez-vous au [220](#).

186

Zinair a fait armer un bateau pour votre voyage vers l'île de Lorn. Le fabuleux pays des Shianti est situé à près de cent vingt milles au large de Kuhn et, depuis des milliers d'années, ce peuple divin a su se protéger de la curiosité des hommes en entourant son domaine d'un écran de brume parcouru de vents surnaturels.

- Seule l'aura bénéfique de la Pierre de Lune vous permettra de franchir l'obstacle final, dit-il. Je me suis mis en contact télépathique avec les Shianti et ils sont prêts à vous accueillir.

Vous sentez que Zinair, malgré toute la confiance qu'il vous porte, tente de dissimuler une légère appréhension et vous lui demandez ce qui ne va pas.

- La Pierre de Lune va favoriser votre traversée de la mer des Songes, Grand Maître, mais vous devez savoir que d'autres périls vous attendent. Les Shianti n'ont plus le contrôle total de cette région enchantée et, jusqu'à ce que vous ayez atteint les côtes de Lorn, vous ne pourrez compter que sur vous-même.

Cette nouvelle est inquiétante mais elle ne saurait ébranler votre résolution.

- Je suis prêt, monseigneur, dites-vous d'un ton confiant. Plus rien ne saura m'arrêter à présent.

- Qu'il en soit ainsi, Grand Maître, répond-il avec le sourire. Je vous conseille maintenant de prendre une bonne nuit de repos. Nous lèverons l'ancre demain à la première heure.

Rendez-vous au [214](#).

187

Enjambant les cadavres des geôliers, vous foncez dans la salle de garde pour récupérer votre équipement (vous pouvez à présent effacer les astérisques sur votre *Feuille d'Aventuré*). Comme vous passez l'arme Kai à votre ceinturon, des bruits de bottes résonnent dans l'escalier qui mène au couloir, le fracas du combat a sans doute attiré l'attention des gardiens de l'étage supérieur. Sur le qui-vive, vous embrassez la salle du regard : l'unique issue est une porte de chêne renforcée de lourdes ferrures. Si vous possédez une Clef en Fer, rendez-vous au [125](#). Sinon, rendez-vous au [314](#).

188

Vous acquittez le prix de la traversée et le passeur vous assigne une place à l'avant du bac. Tandis qu'il se prépare à repartir, vous allez vous accouder au bastingage pour observer les autres passagers. La majorité est composée de paysans et de marchands avec leurs attelages chargés de denrées et d'articles destinés au marché de Tiklu. La traversée est rapide et l'embarcadère de l'autre rive se profile bientôt. Les marchands se préparent à débarquer. Durant les manœuvres de déchargement, une petite carriole se retourne et déverse son contenu sur le ponton. Les autres marchands le dépassent en grognant mais vous allez prêter main-forte à l'infortuné voyageur en calmant son cheval et en l'aidant à recharger sa cargaison. Le marchand vous remercie <le votre assistance et vous propose de vous prendre avec lui pour rallier Tiklu, ce que vous acceptez de bonne grâce. Rendez-vous au [197](#).

189

Soudain, votre sixième sens Kaï vous avertit d'un danger quelque part, dans les hauteurs. Scrutant l'enchevêtrement de lianes et de feuillages, vous repérez la silhouette d'un homme allongé sur la plus haute branche de l'arbre voisin. Son corps tout entier est peint de motifs aux couleurs de la forêt qui le rendent pratiquement invisible. Vous percevez un léger souffle et votre sang se glace quand vous reconnaissez le bruit caractéristique d'une sarbacane. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [133](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [87](#).

190

- Fort bien, réplique brusquement le Maître de Guilde. Si vous désirez procéder ainsi, je vous attendrai demain matin pour discuter de cette affaire. Bonne nuit.

Le gardien vous repousse vers l'extérieur et referme les portes du bâtiment avec fracas. La nuit est tombée et vous vous pressez le long des ruelles désertes, conscient d'enfreindre le couvre-feu en vigueur. Si vous retournez au *Hazan*, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez tenter votre chance à la taverne du Poisson Volant, rendez-vous au [319](#).

191

Vous avez recours au sortilège de Détection du Mal et vous comprenez que cet orage grondant n'a rien de naturel : il a été mis en œuvre par un puissant maléfice. Vous courez en avertir le capitaine Gemulkin et vous le pressez de contourner cette effroyable tempête surnaturelle qui soulève des vagues tumultueuses. Craignant pour la sécurité de son équipage et pour sa cargaison, le capitaine ordonne de virer de bord mais, comme le navire repart en direction du cap Shuri, des formes à l'horizon le font changer d'avis. Rendez-vous au [100](#).

192

Vous prononcez aussitôt la formule du sortilège de Silence que vous envoyez en direction du guetteur. Il souffle dans sa corne à pleins poumons, sans en tirer le moindre bruit ! Étonné, il la regarde un instant et se met à hurler sans obtenir plus de résultats. La panique le gagne et, en vous voyant avancer vers son arbre, il esquisse un mouvement de recul. Il perd l'équilibre, fait une chute vertigineuse à peine amortie par les branchages, s'écroule lourdement sur le sol et va se fracasser sur les racines apparentes qui émergent de l'humus. Vous vous précipitez sur le corps inerte pour vous apercevoir que sa nuque forme un angle bizarre avec ses épaules. Malheureusement, sa sarbacane et sa corne n'ont pas résisté à la chute et elles sont inutilisables. Sans perdre de temps, vous dissimulez le cadavre dans l'épais sous-bois avant de repartir, attiré par ce bruit étrange qui s'élève des profondeurs de la forêt. Rendez-vous au [51](#).

193

En vous jetant dans le vide depuis le parapet du pont, vous murmurez la formule du sortilège Kaï du Bouclier pour vous protéger contre les flèches qui passent en sifflant autour de vous. Cette précaution vient sans doute de vous sauver la vie puisque, l'instant d'après, un trait ricoche contre la barrière HIT visible, à hauteur de votre tête. Rendez-vous au [280](#).

194

Vous vous engagez dans l'avenue marchande grouillante d'activité, admirant au passage les nombreuses boutiques et les devantures chargées de produits divers, jusqu'à ce que vous arriviez devant un grand établissement, la taverne de la Lune Rieuse. A partir de cet endroit, l'avenue tourne pour traverser le labyrinthe de ruelles de la vieille ville. Si vous voulez vous arrêter à la taverne, rendez-vous au [23](#). Si vous continuez à suivre l'avenue, rendez-vous au [98](#).

195

Comme votre navire S[^]approche de l'épave en flammes, vos sens Kaï vous avertissent de la présence d'un danger et vous faites part de vos craintes au capitaine. Mais toute son attention est concentrée sur la recherche d'éventuels survivants et il reste sourd à vos avertissements. Mal lui en prend car un navire de guerre shadakine quitte l'abri d'un îlot rocheux pour se diriger à pleines voiles sur *YHazan*. Jenkshi ordonne le branle-bas de combat. Il fait hisser toute la voilure mais, à cet instant, le vent tourne et les manœuvres de fuite s'en trouvent ralenties. Vous concentrez toute votre attention sur le navire pirate qui s'approche, ses voiles écarlates gonflées à se rompre et vous remarquez que son tirant d'eau est au plus bas. Ses cales sont sûrement remplies du butin arraché au navire en flammes. Puisqu'il navigue par vent contraire, Jenkshi doit tenter une ruse et il ordonne au barreur de faire cap vers une passe étroite entre deux îlots. Il espère que son navire, plus léger, pourra s'éloigner vers la haute mer alors que le lourd vaisseau pirate devra contourner les îles. C'est une manœuvre délicate, car pendant un temps, le *Hazan* offre son flanc au vaisseau ennemi. Votre sang ne fait qu'un tour quand les sabords du navire pirate s'ouvrent et qu'une rangée de canons lâche une bordée assourdissante dans un nuage de fumée blanche. Avec un fracas de tonnerre, les boulets chauffés au rouge s'envolent vers la mâture de votre navire désarmé. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [218](#). S'il est compris entre 4 et 9, rendez-vous au [91](#).

196

Peu après la bifurcation, le chemin contourne un escarpement rocheux et grimpe à travers une forêt montagneuse jusqu'à une faille qu'enjambe un solide pont de corde. Le plateau du pont est composé de solides madriers assez larges pour permettre le passage d'une charrette. Vous vous y engagez à cheval mais, à mi-chemin, le pont est agité de soubresauts et se met à tanguer dangereusement. Vous sautez de cheval, vous empoignez les

rênes de votre monture, mettant en œuvre vos capacités de Contrôle Animal pour calmer la bête effrayée. Le pont oscille sans raison apparente mais, en vous penchant sur le côté, vous repérez une corde reliée à une crevasse en contrebas et elle est tirée sans relâche par une force invisible. Une voix impérieuse résonne contre les parois de la faille.

- Jette ta bourse et toutes tes possessions dans la gorge !

Vous marquez un temps d'hésitation et la voix reprend :

- Obéis où tu ne quitteras jamais ce pont vivant ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous désirez l'employer, rendez-vous au [332](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et si vous voulez y recourir, rendez-vous au [251](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous désirez l'employer, rendez-vous au [34](#). Si vous ne vous trouvez dans aucun de ces cas, rendez-vous au [140](#).

197

Tzai, votre compagnon de route, se montre fort loquace durant tout le voyage et vous apprenez ainsi de nombreuses choses sur l'histoire locale, sur ses légendes, ses héros et sur les heures sombres, pas si lointaines, où Shasarak, l'infâme roi-sorcier de Shadaki, régnait encore en maître. En aussi bonne compagnie, le voyage se déroule sans que vous vous en rendiez compte et vous arrivez aux abords de Tiklu en milieu d'après-midi. Tiklu est un port très actif, ouvert sur la mer des Vents et son importance se situe juste après Shadaki. Les gardes en faction aux portes de la ville saluent Tzai quand votre chariot passe sous l'arche monumentale. Il est clair que votre compagnon est connu et apprécié en ville. Vous vous engagez sur l'avenue pavée qui mène au centre de la cité quand Tzai vous demande si vous avez un point de chute à Tiklu et, comme vous n'avez encore aucune certitude à ce sujet, il insiste pour que vous passiez la nuit chez lui. Rendez-vous au [150](#).

198

Vos efforts pour minimiser les conséquences d'une telle chute portent leurs fruits et vous vous relevez avec seulement une épaule meurtrie. Sans attendre, vous bondissez sur vos pieds pour vous enfuir en courant vers les portes restées sans surveillance. Rendez-vous au [155](#).

199

Vous parvenez à éviter la charge de foudre. Le chef du village pousse une exclamation de stupeur en vous voyant vous emparer de votre arme Kaï ! Il tourne brusquement les talons et s'enfuit en direction des habitations en hurlant comme un possédé. Vous l'entendez appeler aux armes, criant à qui veut l'entendre que vous l'avez agressé sans aucune raison et ordonnant aux siens de vous tuer sur-le-champ. Sans perdre une seconde, vous vous précipitez vers la crête pour rejoindre le chemin. Il serait vain de tenter de raisonner ces hommes, mieux vaut s'enfuir au plus vite. Rendez-vous au [145](#).

200

Un silence inquiétant plane sur la grande cité de Ghol-Tabras quand le *Hazan* franchit les tours qui marquent l'entrée du port. Le navire accoste le long de la grande jetée de pierre. Les rues sont vides et les seules présences visibles sont les soldats de la milice portuaire qui accourent, à peine le navire amarré. Un sergent au visage aigu informe le capitaine Jenkshi que le couvre-feu a été instauré et qu'une taxe d'amarrage de 100 pièces d'or par jour est réclamée pour tous les navires qui se présentent à la nuit tombée. Le capitaine s'insurge avec force contre cette taxe exorbitante, mais le sergent demeure sourd à ses protestations, affichant un sourire narquois.

- Il faut payer ou bien votre bateau sera saisi, rétorque-t-il.

Jenkshi demande à payer le lendemain : il doit vendre une partie de la cargaison pour s'acquitter d'une pareille somme. Le sergent refuse :

- La taxe doit être payée maintenant grommelle-t-il. En or, je ne veux pas de marchandises. Jenkshi acquitte la taxe, de mauvaise grâce, y laissant jusqu'à son dernier sou. Il n'a plus rien pour payer l'équipage ni pour acheter du ravitaillement.

Il doit donc faire affaire au plus vite pour se procurer l'argent nécessaire car il ne peut se permettre de rester un jour de plus dans ce port. Jenkshi choisit quelques hommes de confiance et leur demande de l'accompagner à terre pour trouver un éventuel acheteur pour le cuivre. Vous proposez votre aide et il vous suggère de partir également avec quelques hommes. Jenkshi vous demande de refuser toute offre inférieure à 8 pièces d'or par lingot et il vous donne deux adresses pour rencontrer des acheteurs : la taverne du Poisson Volant et la Guilde des Chaudronniers. Vous partez chacun de votre côté et vous convenez de vous retrouver au bateau à l'aube. Si vous allez à la taverne du Poisson Volant, rendez-vous au [319](#). Si vous préférez visiter la Guilde des Chaudronniers, rendez-vous au [282](#).

201

Vous commandez au tavernier un plat du jour et une chope de sa meilleure bière. Il vous sert avec un large sourire et vous lui remettez 2 nobels (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*). Tout en savourant votre plat debout près du comptoir, vous lui demandez s'il sait où réside le Seigneur Zinair. - Le Seigneur Zinair, répète-t-il en réfléchissant une seconde. C'est l'ambassadeur du Dessi, si je ne m'abuse, docteur. Je crois bien qu'il habite le quartier nord. Pour plus de renseignements, adressez-vous au Devin qui se trouve sur la grand-place. Il est au courant de tout, même des événements qui ne se sont pas encore produits ! Vous le remerciez d'un signe de tête et vous terminez tranquillement votre repas avant de quitter l'auberge pour repartir le long de l'avenue. Vous arrivez sur la grand-place et

vous trouvez le cabinet du Devin, à l'autre extrémité. Suivant les conseils du tavernier, vous allez lui demander assistance. Rendez-vous au [71](#).

202

Comme vous plongez, la pique de l'officier vous érafle les côtes et va se planter dans votre bras : vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Les bras liés dans le dos, vous coulez à pic mais, en faisant appel à votre technique Magnakaï du Nexus, vous parvenez à vous défaire de vos entraves et à vous éloigner vers la côte. Vous n'osez refaire surface pour reprendre votre souffle qu'après avoir dépassé l'ombre du *Triasus*. A ce moment, vous remarquez son équipage rassemblé sur le pont qui cherche à vous repérer. Soudain, un marin vous désigne et, à votre stupéfaction, les autres hommes d'équipage s'esclaffent et manifestent bruyamment leur joie. Vous vous demandez la raison de leur hilarité quand vous recevez un coup violent dans le dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez un nombre impair, vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous obtenez un nombre pair, vous perdez 5 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [243](#).

203

En suivant les panneaux placardés dans toute la ville, vous arrivez bientôt dans la zone portuaire, à proximité du bac. Un chantier de charpenterie marine, flanqué d'un entrepôt ouvert rempli de planches entassées, se trouve à côté de l'embarcadère. L'odeur du bois fraîchement débité vous rappelle vos forêts natales qui entourent le monastère Kaï et une légère nostalgie s'empare de vous. Le chantier est désert et vous décidez de passer la nuit dans l'entrepôt. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [211](#). Si le résultat est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [13](#).

204

Vous rebroussez chemin le long des ruelles étroites de la vieille ville et vous retrouvez bientôt les avenues encombrées et bruyantes qui entourent le port. La journée touche à sa fin quand vous retournez au navire et vous constatez que l'ensemble de la cargaison se trouve déjà à bord du *Hazan* ! Le capitaine Jenkshi est satisfait de ses hommes et il pense qu'ils méritent une petite récompense pour l'effort fourni. La moitié de l'équipage demande à passer la soirée à terre à la taverne des Trois Capitaines. Le tavernier qui est passé livrer les vivres l'après-midi a promis une bière gratuite à tous les marins qui lui rendraient visite. Jenkshi donne la permission, à condition que tous les hommes soient de retour à bord avant l'aube.

- Nous partirons avec la marée du matin, dit-il. Et ne croyez pas que nous attendrons les retardataires !

Si vous désirez accompagner les marins à la taverne des Trois Capitaines, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez rester à bord avec Jenkshi et le reste de l'équipage, rendez-vous au [288](#).

205

Vous chevauchez sur le sentier pendant plus d'une heure avant d'arriver à un passage à gué qui permet de traverser une rivière grondant en contrebas. Là, vous laissez reposer votre monture et vous la faites boire à satiété. Vous reprenez ensuite votre périple qui vous conduit dans une région de collines boisées. La nuit venant, vous faites halte et vous installez votre campement à l'abri d'un amas de rochers à proximité de la route. La région est couverte d'herbe grasse dont votre cheval pourra se rassasier. Après avoir solidement attaché les rênes de votre monture à un rocher, vous vous préparez à dormir. Si vous ne possédez pas la maîtrise de la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre 1 Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [177](#).

206

Les brutes gisent dans leur sang et vous vous livrez à une fouille rapide de leurs cadavres. Vous découvrez 3 dagues, 3 épées et 8 nobels (prenez ce que vous voulez). Aidé par Melchar, vous dissimulez les corps et vous quittez les vestiaires pour rejoindre le champ de course. La compétition est déjà terminée et Forlu-Zhan, le favori, est arrivé bon dernier. Si la foule est dépitée, Wrok ne cache pas sa satisfaction. Cette course truquée lui rapporte une fortune ainsi qu'à ses complices. Il commence à s'inquiéter de ne pas voir revenir ses gardes du corps et, en jetant un coup d'oeil vers les vestiaires, il vous aperçoit en compagnie de Melchar. Aussitôt, il fait signe à ses hommes de main et leur ordonne, d'un geste sans équivoque, de ne pas vous laisser quitter les lieux. Plusieurs brutes se précipitent vers vous. Empoignant Melchar par le bras pour ne pas le perdre, vous l'entraînez dans la foule qui se presse vers les sorties. Si vous tentez de fuir par la porte principale, rendez-vous au [179](#). Si vous préférez essayer une des sorties latérales, rendez-vous au [347](#).

207

Malheureusement, vos tentatives pour crocheter la serrure sont bruyantes et elles attirent l'attention des trois gardiens postés dans la salle de garde à l'extrémité du couloir. Vous les voyez s'avancer vers votre cellule, armés de gourdins, et vous pouvez lire sur leur visage qu'ils ont la ferme intention de vous faire passer toute envie d'évasion. A peine la porte est-elle ouverte qu'ils se ruent sur vous. Vous allez devoir les affronter à mains nues.

GEÔLIERS HABILITÉ : 36 ENDURANCE : 36

Puisque vous êtes sans armes, vous n'avez droit à aucun point supplémentaire d'HABILITÉ. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [45](#).

208

Le monstre vous frappe en plein vol et ses griffes acérées vous lacèrent le mollet, provoquant votre chute : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Grimaçant de douleur, vous étendez le bras pour récupérer votre arme Kaï et vous vous levez d'un bond. Le monstre a recouvré ses esprits. Il se redresse en hurlant de rage, prêt à fondre sur vous.

ZHÛRC HABILITÉ : 52 ENDURANCE : 40

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [50](#).

209

Vous longez la côte, en gardant en vue les eaux du golfe des Serpents pour estimer votre progression. La jungle luxuriante qui borde la plage grouille de vie mais vous ne repérez aucun signe de présence humaine et après votre rencontre avec la tribu de Dlash-da-Ralzuha, vous estimez que c'est mieux ainsi. Vous passez votre première nuit sur la plage avant de partir dans les terres le lendemain. Le temps est clément, le gibier et les cours d'eau sont abondants, ce qui facilite votre progression. Le quatrième jour, vous retrouvez un ancien sentier qui serpente entre les collines et qui en rejoint un autre, plus récent. Vos talents de pisteur vous révèlent des traces de pas humains mais votre enthousiasme retombe quand vous comprenez qu'elles ont plus de six mois. Le sentier monte progressivement dans les collines et, après quelques heures de marche, vous n'apercevez plus les eaux du golfe. A la tombée de la nuit, une pluie diluvienne se met à tomber et, en moins d'une heure, le sentier se transforme en un torrent de boue. Vous ne pouvez plus continuer, il vous faut absolument trouver un abri pour la nuit. Vos talents de pisteur vous conduisent aux abords d'une grotte mais, en entrant, vous constatez que vous n'êtes pas le seul à y avoir trouvé refuge. Des yeux d'ambre étincellent au fond de la caverne et un grognement sourd s'élève, assez puissant pour couvrir les bruits du déluge au-dehors. Votre instinct vous

apprend qu'il y a deux créatures tapies au fond de la grotte. Elles sont affamées et effrayées donc, potentiellement dangereuses. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal et si vous désirez y recourir, rendez-vous au [346](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et si vous voulez y faire appel, rendez-vous au [185](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art des Bardes et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [269](#). Si vous ne possédez pas ces Grandes Disciplines ou si vous ne voulez pas les employer, rendez-vous au [86](#).

210

De la pointe de votre épée, vous fracturez la porte d'un bâtiment et vous poussez les marins à l'intérieur. Mais votre ruse est de courte durée : un locataire alerté par le bruit hèle la garde d'une fenêtre du premier étage. La troupe fait irruption et vous succombez sous le nombre. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Escortés par les soldats qui vous contiennent à la pointe de leurs lances, vous attendez deux fourgons cellulaires tirés par des chevaux qui vous conduiront jusqu'aux geôles de la ville. La garde vous désarme avant de vous faire monter dans des cages d'une saleté repoussante. Vos armes, l'arme Kaï et votre sac à dos sont jetés dans un coffre sous le siège du conducteur (mettez un astérisque devant tous ces objets sur votre *Feuille d'Aventure* pour indiquer qu'ils ont été confisqués). Les Objets Spéciaux, eux, demeurent en votre possession. Sur l'ordre de l'officier de garde, les chariots s'ébranlent en grinçant et s'élancent à vive allure sur les pavés, vous ballottant de part et d'autre de la cage. Quelques minutes plus tard, le chariot ralentit et grimpe lentement la rampe d'accès qui mène devant les gigantesques portes de la forteresse de Ghol-Tabras. Un étendard flotte au-dessus de l'arche d'entrée et son blason représente un serpent noir s'enroulant autour d'un cimenterre d'argent. C'est l'emblème personnel de Seskétera, le tyran qui règne d'une main de fer sur la cité. Rendez-vous au [265](#).

211

Vous vous réveillez avec le soleil et vous vérifiez machinalement votre équipement avant de vous diriger vers l'embarcadère. Bientôt, le bac s'approche, transportant chariots, chevaux et près de cent passagers. Une queue s'est déjà formée à l'entrée du ponton où un homme est chargé de collecter le prix du passage. Il porte autour du cou une plaque de bois indiquant le prix du passage : 2 nobels. Si vous pouvez payer le prix de la traversée, rendez-vous au [188](#). Si vous ne possédez pas 2 nobels, rendez-vous au [287](#).

212

Votre maîtrise de cette Grande Discipline et vos sens Kaiï vous informent que la nourriture qui se trouve dans le bol de bois est droguée. Le personnage décharné émet des vibrations néfastes, tout son être exprime le mal au point de vous arracher un frisson ! Allez-vous jeter à terre le bol de nourriture (rendez-vous au [305](#)) ou bien éviter toute querelle et quitter le parc (rendez-vous au [342](#)) ?

213

Vous dites au chef que votre voyage est très important et qu'il ne saurait souffrir de délai. Vous êtes désolé, mais vous ne pouvez pas venir en aide à son village. Vous retournez vers votre mule, talonné par le chef qui vous supplie de changer d'avis. Comme vous refusez une fois encore, une étrange transformation s'opère devant vos yeux. Le visage du chef se tord de rage et une aura maléfique vous assaille. Vous la reconnaissez aussitôt : elle est identique à celle d'Ulonga le Shaman. Il arrache brusquement l'amulette qui pendait à son cou et la pointe sur votre mule. L'air se charge d'énergie crépitante, une boule de feu jaillit de sa main pour exploser à la tête de votre monture, l'assommant aussitôt. Le chef part d'un rire démoniaque et dirige l'amulette vers votre visage ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï, rendez-vous au [17](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [229](#).

214

Le lendemain peu avant l'aube, le Seigneur Zinair vient vous réveiller et vous aide à réparer votre équipement. Vous quittez bientôt le Consulat pour chevaucher à travers la ville endormie jusqu'au port. Un bateau de pêche d'apparence banale attend de prendre la mer. Son équipage est entièrement composé du personnel de l'ambassade et le bateau s'éloigne des côtes de Suhn, voguant vers le sud comme s'il partait pour une campagne de pêche dans les eaux poissonneuses de la péninsule d'Azanam. Bientôt, la côte disparaît à l'horizon et le bateau fait halte. Un petit canot à voile est mis à la mer. Vous y prenez place, Zinair vous demande de sortir la Pierre de Lune et vous défaites les liens qui ferment le sac pour tenir le précieux objet au creux de vos paumes jointes. Aussitôt, une brise surnaturelle se lève, vous emportant vers l'écran de brumes qui baigne la mer des Songes. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [107](#). Si le résultat est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [2](#).

215

Votre deuxième riposte a entaillé la joue de Seské-tera. Il s'agit d'une blessure superficielle mais elle suffit à lui faire abandonner le combat. Il recule en titubant, la main gauche pressée contre sa joue. Un filet de sang s'échappe entre ses doigts. Vous percevez alors l'écho d'une bousculade à l'autre extrémité du balcon et trois gardes font irruption à l'entrée de la pièce.

- Tuez-le ! rugit Seskétera en se plaquant contre le mur pour leur laisser l'accès. En regardant en contrebas, vous constatez que les portes du palais sont encore sans surveillance malgré l'appel de la cloche d'alarme. Avant que votre unique chance de fuir se soit envolée, vous rangez votre arme Kaï pour enjambrer le balcon. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [75](#). Sinon, rendez-vous au [142](#).

Melchar s'enveloppe dans la couverture et vous entraîne par une série de passages obscurs et de ruelles discrètes qui vous permettent de regagner l'auberge du Chant de l'Étoile d'Argent. Vous pénétrez dans la salle bondée et Melchar ne cache pas sa joie d'avoir échappé aux acolytes de Wrok. Le tavernier lui demande s'il a gagné à la Grande Course pour être aussi jovial. Melchar lui répond que, sur vos conseils avisés, il n'a pas parié, ce qui lui a évité de perdre et il lui narre aussi la véritable raison de son allégresse. En entendant le récit de votre mésaventure, le tavernier fronçe les sourcils d'un air préoccupé.

- Wrok déteste que l'on contrecarre ses plans et il n'hésitera pas à se venger par tous les moyens. Je vous conseille d'aller vous cacher au grenier. Wrok a sûrement déjà lancé ses tueurs sur vos traces... Suivant l'avis du tavernier, vous passez la soirée et la nuit dans une chambre sous les combles et vous quittez discrètement l'auberge par la porte des cuisines peu avant l'aube. Le temps est venu de prendre congé de Melchar.

- Le vaisseau du capitaine Longhi est amarré aux docks, dit-il. Il se nomme *Y Ambassadeur*. Je souhaite que la traversée vous soit favorable jusqu'à Nhang, Grand Maître. Je n'oublierai pas de sitôt la Grande Course de Caeno et j'espère vous revoir un jour dans le Sommerlund.

Rendez-vous au [244](#).

- Si tu refuses de payer, tu ne sauras rien, déclare le responsable des entrepôts en désignant la sortie. Tu paies ou tu t'en vas !

Vous décidez de partir et, en regagnant la place, vous remarquez une certaine agitation au bout d'une rue proche des embarcadères. En vous approchant, vous débouchez sur un vaste marché où les femmes de Masama vendent leurs productions sur des étals en bois décorés de couleurs vives. Contrairement aux

magasins et aux entrepôts du port, clients et consommateurs sont tous originaires de la région. En passant devant un étal, vous surprenez une conversation entre deux ménagères à propos d'un endroit nommé Kitaezi. La première affirme que cette ville est l'objet d'une malédiction. Vous êtes sur le point de demander pourquoi quand une femme de haute stature s'arrête devant vous, drapée dans une robe bleue qui lui tombe jusqu'aux pieds. Elle vous demande d'une voix anxieuse si vous êtes guérisseur et, pendant qu'elle parle, ses grands yeux gris reviennent sans cesse sur le sac que vous portez en bandoulière, comme si elle savait qu'il contient la Pierre de Lune. Votre sixième sens Kaï vous rassure sur ses intentions. Elle semble en proie à un grand trouble et, quand vous lui demandez quel est son problème, elle vous répond que sa fille, Harni, est gravement malade. Elle vous supplie de lui venir en aide et, même si vous niez être guérisseur, vous vous sentez obligé de répondre à son appel désespéré. Rendez-vous au [119](#).

218

D'un bond résolu, vous plongez à couvert à la proue du navire à l'instant où les boulets ennemis fracassent la voilure du *Hazan*. Un enchevêtrement de mâts et de cordages s'affale lourdement sur le pont mais, fort heureusement, vous survivez à ce bombardement mortel. Le capitaine Jenkshi évalue les dégâts d'un bref coup d'œil et se précipite à la barre. L'air décidé, il maintient le cap entre les deux îlots en maugréant des jurons contre ces maudits pirates shadakine qui canonnent de plus belle. Heureusement, une rafale de vent gonfle la voilure du *Hazan* et l'éloigné du lourd navire pirate. Un nouveau tir retentit mais, cette fois, les boulets passent au large et s'enfoncent dans les îlots. La manœuvre audacieuse de Jenkshi porte finalement ses fruits et l'équipage hurle sa joie en voyant le vaisseau pirate virer brusquement de bord pour éviter de s'échouer sur les bas-fonds, laissant le *Hazan* poursuivre sa route entre les îles. Enjambant les débris qui encombrant le pont, vous vous précipitez pour féliciter le capitaine de la maîtrise et du sang-froid dont il a fait preuve. Jenkshi accueille vos compliments et

les vivats de ses hommes avec un sourire bourru. Pourtant, sans les qualités dont il a fait preuve sous le feu de l'ennemi, le navire et tout l'équipage seraient sans doute par le fond. Mais, comme le navire quitte la passe, vous comprenez qu'il faudra plus que la bravoure d'un capitaine pour que les hommes puissent un jour raconter leur sinistre rencontre avec les Boucaniers du Shadaki. Rendez-vous au [262](#).

219

Rendue folle de rage par la douleur, la bête tourne un regard haineux dans votre direction et pousse un hurlement strident. Vous rangez l'arc et vous vous emparez de votre arme Kaï pour affronter le monstre. Mais il se détourne à nouveau et repart à l'assaut de Gemulkin. Pendant ce temps, le capitaine est parvenu à se libérer de la barre, mais la créature bondit sur lui comme un fauve affamé avant qu'il puisse s'échapper. Elle referme ses griffes sur la gorge de Gemulkin et le soulève de terre sans effort. En quelques bonds, vous franchissez les derniers mètres qui vous séparent du monstre, l'arme pointée sur son flanc. La créature se débarrasse du capitaine en le jetant par-dessus bord et se tourne vers vous en grognant. Votre lame s'enfonce dans sa poitrine, lui arrachant un cri effroyable. Mais le monstre trouve la force de riposter et vous balaie d'un coup de patte rageur ! La violence du choc vous propulse en arrière et vous roulez en direction d'une écoutille ouverte. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [307](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [266](#).

220

Vous vous réveillez à l'aube pour constater que la pluie torrentielle a cessé. Devant l'entrée de la caverne, vous trouvez plusieurs fruits, semblables à des oranges, arrachés aux arbres voisins par le déluge nocturne et éparpillés dans la boue. Ils sont comestibles et vous vous en rassasiez pour votre petit déjeuner. Vous pouvez en ramasser l'équivalent de 3 Repas. La pluie a rendu le sentier boueux et il est difficile d'y marcher. Malgré tout,

cette voie tracée demeure le plus sûr chemin à travers ce territoire hostile et elle vous conduit sur les berges du fleuve Ocka. Il existait un pont à cet endroit, mais vos talents de pisteur Kai vous apprennent qu'il a disparu durant la nuit, emporté par les eaux boueuses. Vous vous apprêtez à longer la berge à la recherche d'un gué, quand un appel à l'aide retentit. Vous voyez passer un homme, entraîné par les flots tumultueux. Il disparaît par instants, englouti par les vagues roulantes et il n'a guère de chances d'échapper à la nomade. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Elémentalisme et si vous voulez l'employer rendez-vous au [48](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [284](#).

221

La patrouille vous déleste de vos armes (y compris votre arme Kai) et vous êtes conduit hors du marché sous bonne escorte. Vous arrivez bientôt en vue d'une austère citadelle que les gardes nomment la Maison de Correction, bâtiment lugubre érigé par Dame Magri, le précédent gouverneur de Suhn, sous le règne tyrannique du Roi-Sorcier Shasarak. La troupe vous mène devant un officier de la garde, nommé Hiojin, personnage pompeux et imbu de ses prérogatives, qui refuse tout net de croire que vous êtes un messenger venu d'Elzian pour rencontrer le Seigneur du Dessi. Il est persuadé que vous êtes un assassin.

- Nous vivons une période troublée, déclare-t-il. De nombreuses personnes cherchent à nous nuire. Ma tâche est d'assurer la sécurité de tous les ambassadeurs en poste dans notre belle cité.

Comme vous refusez de changer votre version des faits, l'officier vous toise d'un oeil torve en se grattant le menton.

- Avez-vous seulement une preuve de ce que vous avancez ? demande-t-il en lorgnant sur le sac qui contient la Pierre de Lune.

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, rendez-vous au [279](#). Sinon, rendez-vous au [163](#).

222

Les geôliers armés de gourdins vous aperçoivent, accroupi contre le mur du couloir et ils s'élancent à l'attaque. Vous devez les affronter à mains nues.

GEÔLIERS HABILITÉ : 36 ENDURANCE : 36

Comme vous êtes sans arme, vous n'avez droit à aucun point supplémentaire d'HABILITÉ. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [187](#).

223

Vous vous réveillez péniblement. Un grand soleil pénètre par la fenêtre de votre chambre. Vous avez mal au crâne et une odeur bizarre stagne dans la pièce. Vous reconnaissez aussitôt l'arôme caractéristique d'un puissant soporifique. La chaise que vous aviez placée contre la porte n'y est plus. Vous vérifiez l'état de vos possessions. Comme vous le craigniez on vous a drogué et volé durant la nuit et votre bourse est vide, un Objet Spécial manque dans votre sac à dos (rayez la totalité de vos pièces d'or et l'Objet Spécial de votre choix, hormis la Pierre de Lune, sur votre *Feuille d'Aventure*). Vos soupçons se portent aussitôt sur le tenancier de l'auberge mais, en regardant par la fenêtre, vous voyez que le bac s'approche du ponton d'embarquement. Sans perdre un instant, vous empoignez votre équipement et vous bondissez par la fenêtre pour courir vers le front de mer. Rendez-vous au [295](#).

224

Vous vous emparez de votre arme Kaï et vous vous ruez en hurlant sur la créature, bien résolu à la couper en deux.

VAMPIRE SPECTRAL HABILITÉ : 48 ENDURANCE : 32

La créature est insensible à la Puissance Psychique mais pas au Foudroiement Psychique. Si vous possédez l'arme Kaï Vaillance, ajoutez 8 à votre HABILITÉ (au lieu de 5). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [149](#).

225

Pressant le pas, vous suivez le Seigneur Rimoah jusqu'aux derniers étages de la tour de la Vérité où le glas résonne, et vous débouchez sous le dôme. Les membres du Conseil des Anciens Mages sont réunis et forment le cercle autour de la dépouille du Seigneur du Dessi, paré d'une robe blanche et reposant sur un lit de cristaux scintillants. Un bain de lumière enveloppe la fragile silhouette de l'Ancien Mage défunt, éclairant le visage de ses proches d'une lueur surnaturelle. Rimoah prend sa place dans le cercle et, devant cette scène irréelle, l'enseignement de Loup Solitaire vous revient en mémoire. Les Anciens Mages sont les descendants d'un peuple doté de fabuleux pouvoirs qui a été envoyé sur terre, il y a dix mille ans, par les dieux Kaï et Ishir pour combattre Agarash le maudit, le premier champion de Naar. Ce peuple a triomphé du mal mais une épidémie a balayé leurs rangs et les quelques centaines de survivants de cette catastrophe ont trouvé refuge en terre du Dessi. Les Anciens Mages ont toujours aidé le Sommerlund et ils se sont montrés des alliés fidèles du Kaï. Mais l'ancien pouvoir s'est éteint peu à peu et ceux qui ont survécu à la Grande Épidémie ne sont plus qu'une centaine à peine. Soudain, le tintement funèbre de la cloche s'interrompt et la frêle silhouette du Seigneur Casis s'estompe peu à peu. Son temps est terminé sur le Magnamund et il s'en va rejoindre le Monde de la Lumière domaine éternel des dieux Kaï et Ishir. Silencieux, les Anciens Mages quittent lentement la pièce. Passant près de vous, le Seigneur Rimoah vous enjoint à le suivre. - Vous êtes le premier guerrier Kaï à pouvoir témoigner de l'ascension d'un Ancien, dit-il en vous menant à votre chambre. Hélas, notre pouvoir décline au fil des années. Nous vivons le crépuscule de notre existence sur la terre du Magnamund. Tel est notre destin et, tandis que nous disparaissions peu à peu, le Second Ordre Kaï gagne en force et



225. *Les Anciens Mages sont réunis autour de la dépouille du Seigneur du Dessi.*

en puissance. Voici l'aube de votre règne, Grand Maître. Que vous et vos frères mènent une lutte sans merci contre Naar et soient victorieux. Rendez-vous au [310](#).

226

Vous creusez à mains nues le sol meuble de la hutte, au pied du mur de bambous. C'est une tâche longue et éprouvante qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Mais cette méthode se révèle efficace et vous parvenez bientôt à vous frayer un passage à l'extérieur. Sans perdre un instant, vous vous fondez parmi les ombres du village. Rendez-vous au [308](#).

227

Vous bondissez par-dessus la créature assommée pour récupérer votre arme mais elle ressent votre présence et fouette l'air au jugé de sa patte griffue. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si votre total d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 14, retranchez 1. Si votre total d'ENDURANCE est supérieur ou égal à 15, ajoutez 1. Si le résultat final est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [208](#). S'il est supérieur à 3, rendez-vous au [11](#).

228

Sous l'étroite surveillance des soldats qui vous contiennent à la pointe de leurs lances, vous attendez dans la rue deux fourgons cellulaires tirés par des chevaux pour vous conduire jusqu'aux geôles de la ville. La garde vous désarme avant de vous forcer à monter dans des cages d'une saleté repoussante. Vos armes, l'arme Kaï et votre sac à dos sont jetés dans un coffre sous le siège du conducteur (mettez un astérisque devant tous ces objets sur votre *Feuille d'Aventure* pour indiquer qu'ils ont été confisqués). Les Objets Spéciaux, eux, demeurent en votre possession. Sur l'ordre de l'officier de garde, les chariots s'ébranlent en grinçant et s'élancent à vive allure sur les pavés,

vous ballottant de part et d'autre de la cage. Quelques minutes plus tard, le fourgon ralentit et grimpe lentement la rampe d'accès qui mène devant les gigantesques portes de la forteresse de Ghol-Tabras. Un étendard flotte au-dessus de l'arche d'entrée. Son blason représente un serpent noir s'enroulant autour d'un cimenterre d'argent : c'est l'emblème personnel de Seskétera, le tyran qui règne d'une main de fer sur la cité et dont la réputation est d'être sans pitié. Rendez-vous au [265](#).

229

Vous bondissez vers la gauche à l'instant où une deuxième charge d'énergie jaillit de la main du chef. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au nombre tiré. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [79](#). Si vous obtenez un résultat supérieur à 3, rendez-vous au [199](#).

230

Une créature de cauchemar émerge des nuages noirs et une clameur terrifiée parcourt l'équipage. La monstrueuse apparition atterrit sur le pont. Une impressionnante musculature roule sous sa peau scintillante aux reflets verdâtres et son regard haineux se pose sur les marins terrorisés. Elle replie lentement ses longues ailes membraneuses et émet un sifflement lugubre, révélant une impressionnante rangée de crocs acérés. L'instant d'après, elle s'élance à l'attaque et se fraie un passage sanglant parmi l'équipage pétrifié de terreur. De nombreux marins paniqués se jettent à la mer pour éviter les griffes mortelles du monstre, aiguës comme des couperets. Véritable moissonneur de cauchemar, la bête traverse le navire et grimpe sans hâte les quelques marches qui mènent à l'arrière-pont, ses yeux diaboliques fixés sur Gemulkin. Le capitaine tente frénétiquement de défaire la ceinture qui l'attache à la barre tandis que la créature s'approche à pas lents. Vous devez intervenir rapidement pour éviter un odieux massacre. Si vous possédez un arc et si vous voulez l'employer, rendez-vous au [165](#).

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous voulez y avoir recours, rendez-vous au [47](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous désirez l'employer, rendez-vous au [313](#). Sinon, rendez-vous au [181](#).

231

Vous roulez sur le côté dans une tentative désespérée pour éviter d'être écrasé sous le mât. Votre prompte réaction vous sauve la vie et la poutre s'écrase sur le pont, pulvérisant une partie du bastingage. Malheureusement, vous ne pouvez esquiver la masse de cordages qui l'accompagne et qui s'abat lourdement sur vos jambes. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [160](#).

232

Vous placez les nobels dans votre bourse et le vendeur se déclare fort satisfait de votre transaction. Avant que vous ne partiez, il vous conseille de vous rendre à la taverne pour avoir des nouvelles de Radyard. Vous quittez le magasin pour vous diriger vers la taverne des Libres Marchands. Vous poussez la porte à double battant pour pénétrer dans une salle bruyante. Vous marquez un temps d'arrêt devant cette foule hétéroclite. Jamais vous n'avez vu autant de nationalités différentes rassemblées dans un même endroit et il vous faut quelque temps pour vous remettre de cette surprise. Votre arrivée passe inaperçue et les consommateurs vous accordent à peine un regard tandis que vous vous frayez un passage parmi les tables en direction du comptoir. Vous apostrophiez le tavernier et vous lui demandez s'il a jamais entendu parler du capitaine Radyard. L'homme hoche la tête en riant de bon cœur.

- Radyard, oui, oui... Il est venu il y a deux jours avec son équipage. De bons gars, bons buveurs, très sympathiques. Ils viennent toujours ici quand ils arrivent à Masama !

Hélas, il ne les a pas revus depuis. Il vous suggère d'aller visiter les entrepôts de Masama : d'ordinaire c'est là que le capitaine

vend sa marchandise. Vous le remerciez et vous traversez à nouveau la salle. Comme vous atteignez la porte, un homme au visage de fouine vous retient par l'épaule.

- J'ai entendu que vous cherchiez le capitaine Radyard, dit-il. Je le connais bien et je peux vous mener jusqu'à lui mais... j'ai grand soif. Que diriez-vous de m'offrir une bière avant d'aller le retrouver ? Si vous acceptez de lui offrir à boire, rendez-vous au [264](#). Si vous préférez partir, rendez-vous au [83](#).

233

Vous décochez une flèche sur le pillard armé d'un poignard et il vacille, arrêté dans son élan, la poitrine transpercée. En le voyant s'écrouler devant eux, ses compères repoussent Chinn dans les étalages et foncent sur vous pour le venger. Abandonnant votre arc, vous vous emparez de l'arme Kaï, prêt à les accueillir.

PILLARDS HABILITÉ : 34 ENDURANCE : 29

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [257](#).

234

Grâce à vos techniques de Camouflage Kaï, vous avancez dans le couloir en vous mêlant aux ombres et vous allez vous cacher dans un renforcement. Là, vous mettez en pratique les nouvelles possibilités de votre Grande Discipline pour générer un grondement sourd à l'extrémité du couloir. Les gardes réagissent aussitôt et quittent la salle au pas de course, arme au poing. Vous vous faufilez dans la pièce et récupérez votre équipement (vous pouvez à présent effacer les astérisques sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous glissez l'arme Kaï dans votre ceinturon quand vous entendez les gardes qui reviennent sur leurs pas. L'unique issue est une porte de chêne renforcée de lourdes ferrures. Si vous possédez une Clef en Fer, rendez-vous au [125](#). Sinon, rendez-vous au [314](#).

235

Melchar vous prie de l'excuser un moment et il se rend à une autre table pour discuter avec un grand barbu portant un tricorne. Quelques instants plus tard, il revient, le sourire aux lèvres. - Le capitaine Leonghi me doit un petit service, dit-il en désignant le barbu. Il ne pourra pas vous conduire à Suhn, mais il se propose de vous prendre gratuitement à son bord jusqu'au port de Nhang. Tenter le passage par les terres serait une folie : les monts Kol-tain sont un véritable repaire de bandits de grands chemins et vous seriez sûr d'y perdre la vie. Vous remerciez chaleureusement Melchar pour l'aide qu'il vous apporte et vous acceptez l'offre du capitaine Leonghi. Le jeune homme vous dit que son bateau lèvera l'ancre dans deux jours et il vous invite à l'accompagner à la Grande Course du lendemain. Il a gagné deux billets la veille, aux dés, et il est ravi de vous en offrir un. Vous acceptez et vous convenez de vous retrouver le lendemain matin pour le petit déjeuner avant de partir pour la course. Rendez-vous au [110](#).

236

Vous titubez pendant quelques mètres et le sous-bois se met à danser autour de vous. La cime des arbres s'éloigne et s'assombrit. Vous luttez contre la torpeur qui vous gagne et cherche à vous entraîner dans un tourbillon d'oubli. Hélas, c'est un sommeil dont vous ne vous réveillerez jamais car le poison mortel de la fléchette a déjà envahi votre organisme. Votre quête se termine ici, au plus profond de la forêt du Shadaki.

237

Comme vous refusez sa nourriture, l'homme au crâne rasé hurle de rage et vous maudit dans un dialecte inconnu. Rien qu'à l'entendre, un frisson glacé vous parcourt l'échine ! L'homme reprend sa harangue, mais il vous dénonce cette fois comme un agent du Conseil envoyé pour espionner cette réunion. Il termine son discours en ordonnant à l'assistance de vous attaquer et de

vous mettre à mort. Les hommes présents réagissent avec peine, comme s'ils luttaienent contre le sommeil. Vous n'avez aucune envie d'affronter ces pauvres misérables et vous préférez battre en retraite jusqu'à l'entrée du parc. En vue des grilles, vous vous retournez pour voir que l'homme au regard fou s'apprête à lancer une dague dans votre direction. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse ainsi que celle du Nexus, ajoutez 3 au nombre que vous obtenez. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [241](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [135](#).

238

Le camelot n'a jamais entendu parler du Seigneur Zinair, mais il vous conseille de vous adresser à la boutique du Devin, de l'autre côté de la place. Vous le remerciez et vous partez dans la direction indiquée. Rendez-vous au [71](#).

239

Lorsque vous regagnez le pont principal du *Lutin des Mers* en compagnie du capitaine, le port de Ghol-Tabras n'est plus qu'une petite tache blanche à l'horizon. Votre fuite audacieuse est encore sur toutes les lèvres et chaque homme d'équipage s'empresse de vous serrer la main tandis que Radyard vous fait les honneurs de son navire. Les Syienois sont un peuple amical doté d'un solide sens de l'humour et vous vous réjouissez de passer les trois prochains jours en leur compagnie. L'après-midi du quatrième jour, Radyard mouille l'ancre à proximité de la côte, dans une passe nommée la porte de Kastrow, petit bras de mer entre la jungle et l'île de Kobra. La nuit est calme et la brise tiède qui souffle sur le golfe annonce une belle journée mais, en dépit de ces heureux présages, vous vous réveillez le lendemain matin avec un fâcheux pressentiment. Comme vous vous apprêtez à quitter votre cabine, un cri retentit qui vous glace le sang. - Alerte générale ! Tout le monde sur le pont ! hurle la vigie.

Rendez-vous au [16](#).

240

Les villageois décochent leurs flèches avec un ensemble parfait et la nuée meurtrière va se ficher dans les flancs du Dragon, sans même pénétrer son épaisse cuirasse d'écaillés. Concentré à l'extrême, vous prononcez les paroles du sortilège de la Main de Feu et une boule d'énergie crépitante va exploser contre l'abdomen du monstre. La créature tressaille un instant, sans pour autant modifier sa course. Le Dragon fonce à nouveau en piqué sur le village et s'acharne à longs jets de flammes sur les ruines calcinées de la maison commune. En observant les mouvements de la bête, votre sixième sens Kaï vous apprend que la destruction n'est pas son unique dessein : elle semble rechercher quelque chose entre les débris. Rendez-vous au [85](#).

241

La dague fend l'air dans votre direction, sa lame scintillant au soleil. Vous plongez sur le côté au dernier moment, mais cette dague est maudite et elle vire pour vous atteindre sous le genou droit, ouvrant une belle estafilade ! Vous perdez 3 points **d'ENDURANCE**. Si vous survivez, rendez-vous au [77](#).

242

Vous agrippez les montants de l'échelle pour vous hisser vers le panneau de l'écoutille. Vos semelles de cuir glissent sur les barreaux usés et votre ascension s'en trouve ralentie. Un grondement retentit derrière vous : le monstre se trouve juste en dessous. Soudain, le navire tangue brusquement, heurté de flanc par une autre vague. Un vacarme assourdissant emplit la cale et le panneau de l'écoutille cède, libérant un déluge d'eau salée qui vous emporte ! Vous heurtez la tête du monstre, l'assommant un peu, et une puissante vague vous entraîne à fond de cale. Vous cherchez d'un geste frénétique à vous emparer de votre arme mais vous constatez avec horreur qu'elle n'est plus à votre côté ! Elle vous a échappé quand les tombereaux d'eau vous ont entraîné. Vous balayez la pièce du regard avant de l'apercevoir,

qui glisse vers le monstre. Si vous voulez récupérer votre arme Kaï, rendez-vous au [227](#). Si vous préférez affronter le monstre avec une arme ordinaire avant qu'il ne recouvre tous ses esprits, rendez-vous au [176](#).

243

La violence du choc vous coupe le souffle et vous sombrez vers les eaux profondes. Vous faites appel à vos techniques Kaï pour amoindrir la douleur et reprendre vos esprits. Heureusement, vous êtes encore entier, mais le sac qui contient la Pierre de Lune n'est plus accroché à votre épaule ! La lanière s'est brisée sous le choc et vous le voyez s'enfoncer vers le récif de corail, cinq brasses plus bas. Vous vous retournez, sur vos gardes, en sentant des remous près de vous. Un monstre marin fonce sur vous après avoir fait volte-face. Il ressemble à un gigantesque crocodile avec une tête massive et un corps entièrement recouvert d'écaillés grises. Comme il s'approche, il ouvre une gueule terrifiante, révélant des rangées de dents acérées comme des poignards. Si vous voulez remonter à la surface pour reprendre votre souffle, rendez-vous au [166](#). Si vous vous emparez de votre arme Kaï pour affronter le monstre marin, rendez-vous au [67](#).

244

Vous gagnez rapidement les docks pour trouver le vaisseau du capitaine Longhi amarré à l'extrémité du quai. C'est un lourd navire de commerce qui aurait bien besoin d'une nouvelle couche de peinture mais qui est malgré tout en état de tenir la mer. L'homme de quart attendait votre arrivée et il vous invite à monter à bord. Le capitaine vous accueille avec un sourire gêné : il a eu vent de votre mésaventure lors de la Grande Course de la veille et il insiste pour que vous demeuriez caché jusqu'à ce que le vaisseau ait quitté le port. Comprenant ses craintes, vous accédez à sa requête et vous descendez dans votre cabine. Si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre 1 Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [109](#).



243. *Le monstre ouvre une gueule terrifiante, révélant des rangées de dents acérées.*

245

Seskétera fonce sur vous à une vitesse stupéfiante et ses amples moulinets vous forcent à vous éloigner d'Oriah, étendue sur le sol. Vous vous emparez de votre arme Kaï et le fracas du métal résonne dans la pièce, quand vous parez une à une les attaques furieuses de Seskétera. Soudain, le son lointain d'une cloche dans la citadelle vient faire écho à celui des armes. L'alerte est donnée, annonçant votre évasion des geôles. Seskétera possède un Médaillon de la Science des Armes.

SESKÉTERA HABILITÉ : 53 ENDURANCE : 42

Engagez ce combat de la manière habituelle pendant deux Assauts. Si vous êtes encore en vie passé ce délai, cessez le combat et rendez-vous au [215](#).

246

Vous vous hissez en grognant au sommet de la fosse et vous détalez sans attendre en direction de la forêt, sous une nuée de flèches. Dans le sous-bois, vous disparaissiez sous le couvert des arbres. Rendez-vous au [38](#).

247

Jambes écartées, vous prenez appui sur les cordes tressées qui maintiennent les madriers et vous armez lentement votre arc pour viser la hache du bandit. Le trait s'envole en sifflant et sectionne le manche de la hache sous le fer. Le bandit lâche le bout de bois devenu inutile et il s'enfuit à toutes jambes dans la forêt. Ses compères hésitent un instant mais, comme vous préparez une deuxième flèche, ils tournent les talons et décampent à leur tour. Vous repérez alors un visage qui émerge de la crevasse. Vous faites volte-face et vous décochez votre flèche en direction du bandit qui tire sur la corde. Surpris, il recule dans l'ombre de la caverne et votre trait ricoche avec une étincelle sur la paroi de pierre. Mais, dans sa précipitation, l'homme a lâché la corde et le pont retrouve sa stabilité. Vous

bondissez aussitôt sur votre monture pour la lancer au grand galop. En contrebas, la voix haineuse du bandit se répercute dans la faille tandis que vous foncez à bride abattue sur la piste qui court entre les arbres de la forêt. Rendez-vous au [205](#).

248

Vous tentez de grimper à l'échelle mais vous devez lutter contre les paquets de mer charriant des débris de mâts et de cordages qui s'engouffrent par l'écoutille béante. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 8, retranchez 1 au chiffre obtenu. Si le résultat final est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [321](#). S'il est supérieur à 2, rendez-vous au [261](#).

249

Vous comprenez vite que vous n'aurez guère de chances de trouver un acheteur dans cette assemblée hostile. Comme vous repartez vers la sortie, des consommateurs hilares prennent votre groupe pour cible et vous devez quitter la taverne sous une nuée de projectiles variés. Vous vous éloignez au plus vite et vous foncez à travers les rues désertes, en direction du port. Les remparts qui entourent les quais sont en vue quand une patrouille de gardes en cotte de mailles apparaît au détour d'une rue, la lance au repos sur l'épaule. En vous apercevant, l'officier responsable vous intime l'ordre de vous arrêter et de lever les mains. Si vous obéissez à cet ordre, rendez-vous au [228](#). Si vous forcez le passage en direction du port, rendez-vous au [330](#).

250

Le battant s'ouvre lentement sur un homme aux cheveux gris portant la tenue des membres du Grand Conseil du Dessi. Il vous toise, imperturbable, mais bientôt son visage empreint de noblesse s'éclaire quand il reconnaît l'insigne Kaï qui orne votre tunique. Il vous gratifie d'un large sourire. - Que les dieux soient bénis, Grand Maître, vous voilà enfin ! Je craignais que vous et

vos précieux chargements ne soient définitivement perdus. Je suis Zinair, entrez vite.

Il vous entraîne d'un pas rapide vers ses appartements et donne congé à tous ses collaborateurs avant de vous accompagner dans un salon privé. Il vous avoue alors que votre arrivée est attendue depuis des semaines et qu'il avait même pensé que vous aviez fini dans les geôles de Seskétera. Vous lui racontez par le détail les multiples périls que vous avez dû affronter depuis votre départ d'Elzian et il se montre d'autant plus surpris de vous avoir à ses côtés. Vous lui présentez le sac qui contient la Pierre de Lune et vous vous proposez de la lui remettre, mais il décline votre offre, estimant qu'elle est plus en sécurité avec vous dans son écrin de korlinium. Zinair vous conduit dans vos appartements. Il demande à ses serviteurs de vous faire couler un bain chaud et de vous servir à manger. Quand vous aurez pris un peu de repos, il viendra vous retrouver pour que vous prépariez ensemble la phase finale de la mission. Rendez-vous au [186](#).

251

Vous focalisez tous vos pouvoirs sur certaines roches en saillie qui surplombent la crevasse et vous les faites vibrer par la seule force de votre volonté. Soudain, tout un pan de la paroi s'effondre, emportant la corde sur son passage, pour aller se fracasser au fond de la gorge. Le pont retrouve vite sa stabilité et, sous les yeux des bandits médusés, vous bondissez sur votre monture pour la lancer au grand galop. Les voix haineuses des brigands résonnent dans la faille tandis que vous foncez à bride abattue sur la piste qui court entre les arbres de la forêt. Rendez-vous au [205](#).

252

La taverne du Cheval Chanceux est un établissement réputé pour ses tables de jeux qui attirent les plus forts parieurs de tout le Magnamund. Même en ce début d'après-midi, les tables sont bondées et de véritables fortunes changent de main, gagnées ou

perdues sur un tour de cartes et un lancer de dés. Grégor vous offre une chope de bière et vous vous approchez d'une table où se dispute une partie de loterie lourdanienne à cinq cartes. Grégor se sent en veine depuis qu'il a survécu à l'attaque pirate. Comme deux joueurs abandonnent leur siège, il vous propose de prendre place. Si vous voulez participer à la loterie, rendez-vous au 8. Si vous n'aimez pas les jeux de hasard, vous quittez la taverne. Rendez-vous au [168](#).

253

Soudain, les oiseaux cessent de gazouiller, la jeune femme en prend conscience, elle lève son visage noyé de larmes et vous aperçoit à l'entrée de l'antichambre.

- Qui êtes-vous ? demande-t-elle en s'essuyant rapidement les yeux. Encore un laquais de Seskétera venu me tourmenter ?

Vous lui assurez que vous ne lui voulez aucun mal et son inquiétude cède la place à la curiosité.

De quelle manière êtes-vous entré ? demande-t-elle. Et que faites-vous ici ? Vous comprenez que la jeune femme est retenue

contre son gré, vous décidez donc de lui raconter vos mésaventures depuis votre arrivée à Ghol-Tabras. A votre écoute, elle sourit d'un air compréhensif et vous conte à son tour sa triste histoire. Vous apprenez qu'elle se nomme Oriah et qu'elle est la fille de Khazullo, un seigneur vassagonien qui règne sur la cité de Fio Fadali. Son père, un homme dur et sans scrupules, l'a promise à Seskétera, le gouverneur de Ghol-Tabras. Oriah ne voulait pas épouser ce tyran, mais son père n'a tenu aucun compte de son avis. Il ne voyait que les avantages politiques qu'il pouvait retirer d'une telle union sans se préoccuper du bonheur de sa fille. Aidée de quelques amis, Oriah a tenté de fuir la demeure familiale pour échapper à cette union forcée, mais elle a été prise en chasse par les hommes de Seskétera qui l'ont entraînée de force jusqu'à la citadelle. Depuis, elle est dans cette

prison dorée et y restera jusqu'au jour de son mariage, dans un mois.

- Il faut fuir cet endroit au plus vite, dites-vous.

- Je ne peux pas, répond-elle. Seskétera retient mes amis en otages. Si je quitte la citadelle avant le jour du mariage, il ordonnera leur mise à mort. Je dois rester, mais je peux vous aider à vous enfuir. Suivez-moi...

Rendez-vous au [78](#).

254

Vous courez vous dissimuler derrière une caisse de vivres et, retenant votre souffle, vous écoutez le raclement inquiétant des griffes de la créature sur le plancher de la cale. Elle apparaît bientôt dans l'embrasement de la porte, humant l'air, tous les sens en alerte. Vos instincts Kaï vous disent qu'elle cherche la Pierre de Lune. Heureusement, la doublure de korlinium l'empêche de la repérer sur-le-champ. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [96](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous voulez y recourir, rendez-vous au [131](#). Si vous ne maîtrisez pas ces Grandes Disciplines ou si vous n'avez pas atteint le niveau requis, rendez-vous au [154](#).

255

Le guetteur glisse sa sarbacane dans la ceinture de son pagne et s'empare d'une corne sculptée qu'il porte autour du cou : il s'apprête à sonner l'alarme ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous désirez en faire usage, rendez-vous au [192](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous voulez y recourir, rendez-vous au [70](#). Si vous ne les possédez pas ou si vous ne voulez pas les employer, rendez-vous au [301](#).

256

Le pont du navire s'approche à une allure vertigineuse quand, l'instant d'après, une violente douleur vous parcourt le bras droit. Une flèche vous a entaillé le poignet et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [280](#).

257

Le dernier de vos agresseurs succombe à son tour sous vos coups et les pillards survivants prennent la fuite, emportant avec eux les cadavres de leurs compagnons. Vous aidez Tzai et son frère à barricader les portes du magasin avec des caisses et des planches pour empêcher toute nouvelle incursion et vous retournez à l'étage pour vous assurer que Tuvai et les enfants n'ont rien. Pendant ce temps, les troupes envoyées en renfort ont repris le contrôle de la place et dispersé la foule des manifestants. Chinn vous remercie de lui avoir sauvé la vie et s'excuse de l'attitude distante dont il a fait preuve à votre égard. Il vous avoue que Gemulkin est l'un de ses bons amis et il se propose de vous mener à lui le lendemain matin. Rendez-vous au [275](#).

258

V L'avenue serpente entre des blocs de vieilles bâtisses et de boutiques fermées avant de se terminer en cul-de-sac ! Vous cherchez un accès au port qui se trouve à proximité. En vain ! Soudain, le bruit d'une cavalcade résonne dans les ruelles désertes. La garde de nuit a retrouvé vos traces et il va falloir les combattre si vous ne voulez pas être arrêté. Si vous affrontez la troupe, rendez-vous au [148](#). Si vous déposez les armes, rendez-vous au [345](#).

259

De mauvaise grâce, vous déposez les 6 nobels dans la paume grassouillette du tavernier et vous demandez à ce qu'on vous serve le repas qui est compris dans le prix. Il désigne une table en vous assurant que le service ne sera pas long. Comme vous

prenez place, vous êtes abordé par un jeune homme aux cheveux blonds, enveloppé dans une cape de laine chinée aux teintes sombres. Il a la stature puissante des Summerlandais et la coupe de ses vêtements vous apprend qu'il est membre d'une guilde de votre pays. Il tient une pleine écuelle de nourriture fumante.

- Je suis ravi de rencontrer un Maître Kaiï, dit-il en vous tendant une main amicale. Je m'appelle Melchar et je suis compagnon de la Guilde des Joailliers de Toran. Puis-je me permettre de prendre place ? La nourriture est indescriptible mais elle a le mérite d'être nourrissante.

Vous priez le jeune homme de s'asseoir et on vous apporte bientôt votre repas. Tout en mangeant, vous discutez de cette région du Shadaki. Melchar s'en retourne vers Toran. Il a passé ses six derniers mois à étudier auprès d'un fameux joaillier de Tiklu et il a profité de cette période pour connaître l'histoire de cette région. Comme vous parlez de vos mésaventures en mer, il vous apprend que les Boucaniers du Shadaki faisaient autrefois partie de la grande flotte du Roi-Sorcier Shasarak. A la chute de leur maître, les renégats ont été bannis dans le grand désert de Sadi par Étoile Grise, le magicien qui a pris la tête du pays libre. Depuis quelque temps, les Boucaniers ont repris leurs actes de piraterie en haute mer et leurs sévices restent impunis, surtout depuis qu'Étoile Grise a quitté son palais du Shadaki, il y a trois mois. Officiellement, il serait retenu par une quête dans le Magnamund occidental, mais des rumeurs persistantes affirment qu'il serait tombé sous la coupe des Nécromanciens qui souhaitent le retour aux heures sombres du règne de Shasarak. Lorsqu'il vous demande la raison de votre présence dans la région, vous lui répondez simplement que vous devez rallier le port de Suhm pour y rencontrer le Seigneur Zinair du Dessi. Melchar prétend être en mesure de vous aider. Rendez-vous au

235.

260

Le monstre blessé à mort est agité de spasmes violents et une mare écarlate se forme bientôt sur les eaux tropicales. D'un coup de rein, vous remontez à la surface pour reprendre souffle puis vous replongez vers le fond de corail pour récupérer votre précieux sac. Ceci fait, vous nagez entre deux eaux en direction de la côte. Quelques minutes plus tard, vous vous hissez épuisé sur la plage et vous rampez jusqu'à un tronc pour vous dissimuler. De votre cachette, vous apercevez les deux navires, à moins d'un mille au large et la chaloupe des hommes de Seskétera qui explore l'endroit de la bataille à la recherche de votre cadavre. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [304](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [54](#).

261

Vous parvenez enfin à vous hisser hors de la cale pour émerger sur le pont dévasté, jonché de débris. Le navire a perdu toute sa mâture et la proue s'enfonce dangereusement sous les vagues. Vous balayez le pont du regard sans rencontrer le moindre survivant. Soudain, vous repérez une main qui cherche à s'extirper d'un amas de décombres et vous rampez dans sa direction quand, brusquement, une déferlante s'abat sur le navire, vous entraînant dans les eaux bouillonnantes. Rendez-vous au [4](#).

262

Tolshi, le timonier, émerge de l'écouille arrière qui mène aux soutes et se précipite vers le capitaine. Le navire a été touché sous la ligne de flottaison, à proximité du gouvernail et la voie d'eau est importante. Jenkshi court se rendre compte de l'étendue des dégâts et il ordonne aux marins de colmater au mieux l'avarie avec des sacs et des caisses. En dépit de tous leurs efforts, le *Hazan* continue à prendre l'eau. Jenkshi estime que le navire peut encore flotter pendant trois heures avant que des

réparations ne deviennent indispensables et il ordonne au timonier de mettre le cap sur Dlash-da-Ralzuha, le port le plus proche. Vous craignez que les pirates shadakine aient élu domicile en cet endroit, mais le capitaine vous rassure en riant.

- Si vous connaissiez Dlash-da-Ralzuha, vous sauriez que personne ne s'y arrête jamais. Ce port est en pleine récession. Son nom signifie : la Décharge du Ralzuha, et c'est amplement justifié. Quelques heures plus tard, la vision des abords du port confirme les propos du capitaine. Des grappes de taudis et de masures s'accrochent au hasard des flancs d'un havre naturel d'origine volcanique. Dans le ciel, des vautours survolent les débris de barques qui encombrant la grève. En fin d'après-midi, le *Hazan* entre dans les eaux saumâtres du port de Dlash-da-Ralzuha, alors qu'il penche dangereusement par tribord. Toute la population du village semble s'être réunie pour vous accueillir. Un navire de cette importance faisant halte dans leur port est un événement exceptionnel. Malgré ses conditions de vie des plus précaires, la tribu indigène de Dlash-da-Ralzuha vous réserve un accueil chaleureux et se propose spontanément pour aider aux réparations du navire. Grooja, le doyen et chef du village envoie cinquante hommes pour aider à décharger la cargaison de cuivre pour que l'avarie remonte au-dessus de la ligne de flottaison. Le capitaine les met aussitôt à l'ouvrage et déclare que, si les réparations sont effectuées de nuit, il sera possible de reprendre la mer dès le lendemain matin. L'équipage accueille cette nouvelle avec satisfaction et redouble d'énergie, personne ne désirent rester dans cet endroit plus qu'il n'est nécessaire. Rendez-vous au [69](#).

263

Vous prononcez la formule magique du sortilège de la Main de Feu et vous désignez les chaînes qui entravent les grilles. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [68](#). Si le résultat est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [161](#).

264

Vous retournez au comptoir pour commander une bière (rayez 1 pièce d'or ou 1 nobel de votre *Feuille d'Aventure*). L'homme vide la chope à longs traits et s'essuie la bouche d'un revers de main avec un soupir de satisfaction.

- Ah ! Voilà une bonne chose de faite ! s'exclame-t-il. A présent, allons retrouver le capitaine.

Vous le suivez hors de l'auberge en direction des quais et il tourne vers la droite, où s'alignent des dizaines de vaisseaux. Au bout de quelques instants, il se gratte la tête d'un air perplexe.

- C'est bizarre, il a dû bouger, dit-il. Qu'importe, je suis sûr que nous le trouverons en amont de la rivière.

Aussitôt, il tourne les talons et vous enjoint d'un geste à le suivre dans la direction opposée. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et si vous désirez y avoir recours, rendez-vous au [159](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous désirez l'employer, rendez-vous au [326](#). Sinon, rendez-vous au [340](#).

265

La geôle de Ghol-Tabras a été aménagée dans l'aile ouest de la grande citadelle construite par Jublah Khyr, le premier empereur du Shadaki. Ses cachots sont réputés pour être les plus sûrs du Magnamund austral, surtout ceux qui sont dans les sous-sols du donjon de l'ancienne citadelle. Dès votre arrivée, vous êtes tous dans une cellule commune du deuxième étage mais, en examinant votre arme Kaï et l'équipement qu'ils vous ont confisqués, les geôliers comprennent que vous êtes peut-être autre chose qu'un simple rôdeur ayant enfreint le couvre-feu. Une heure s'écoule puis une troupe de six hommes armés fait irruption dans votre cellule pour vous transférer à l'écart des marins. Vous atterrissez finalement dans une cellule sombre du sous-sol. Pendant que l'on vous conduit, vous repérez le couloir

éclairé de torches et la salle des gardes à l'extrémité. Comme vous passez devant cette pièce, vous avez le temps d'entrevoir votre équipement et vos armes posés sur un coffre. On vous jette sans ménagement dans un cachot obscur, la porte se referme avec un bruit métallique et les bruits de bottes de la troupe s'éloignent dans le couloir. Vous ne songez plus qu'à vous échapper avant l'aube. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Élémentalisme, rendez-vous au [182](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [115](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [65](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous ne voulez recourir à aucune d'elles, rendez-vous au [294](#).

266

Vous tombez dans la cale pour aller vous écraser en contrebas et la violence de votre atterrissage vous laisse sans souffle. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous avez heurté le plancher de la cale et vous gisez parmi les ballots de soie de la cargaison. La silhouette inquiétante de la créature se découpe par l'ouverture de l'écouille, prête à bondir. Vous roulez sur le côté et cette prompte réaction vous sauve la vie : les serres du monstre labourent frénétiquement le plancher à l'endroit même où vous vous trouviez. Sifflant comme un serpent en colère, il s'élance à nouveau vers vous. Cette fois, ses griffes vont se ficher dans la cloison de bois à quelques centimètres de votre tête ! Les serres aiguës comme des piques se sont enfoncées dans le bois tendre et, pendant quelques instants, le monstre lutte pour se dégager. Si vous en profitez pour vous élancer à l'attaque, rendez-vous au [82](#). Si vous prenez la fuite pendant qu'il est immobilisé, rendez-vous au [143](#).

267

Le chef du village annonce à la ronde que vous avez accepté de les aider et cette nouvelle est accueillie par une série de vivats. Les femmes vous servent un succulent ragoût accompagné de

vin, tandis que les enfants s'occupent de votre mule. Vous pouvez reprendre 3 points d'ENDURANCE. Comme le crépuscule ensanglante l'horizon, vous accompagnez les hommes au sommet d'un escarpement rocheux qui domine le village. Les villageois ont élevé des murets de pierre pour se cacher dans l'attente du Dragon. Ils sont armés d'arcs et de lances et des carquois remplis de flèches attendent à leur côté. Vous prenez position avec le chef et l'attente commence. Un peu plus tard, une tache sombre émerge dans le ciel nocturne au-dessus des montagnes et grossit peu à peu, éclairée par la lune. Le chef ordonne à ses hommes de se tenir prêts et vous le voyez esquisser un sourire mauvais. Il a sans doute hâte de se venger des sévices que le monstre leur a fait endurer. Le Dragon survole lentement le village et décrit une courbe élégante avant de piquer droit sur la crête. Il est maintenant à portée de flèches. Si vous possédez un arc et si vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [306](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie et si vous désirez y recourir, rendez-vous au [240](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et si vous voulez l'employer, rendez-vous au [62](#). Sinon, rendez-vous au [276](#).

268

De retour à bord du *Hazan*, vous informez le capitaine Jenkshi de l'incident survenu à la taverne des Trois Capitaines. Il écoute, une expression d'amertume sur son visage buriné et il vous remercie de votre intervention qui a sauvé la vie de son équipage. Il vous apprend que de telles bagarres sont monnaie courante dans tous les ports du Magna-mund où les Eldénoriens débarquent. Ces brutes intolérantes et racistes ont la fâcheuse habitude de chercher querelle à tout venant et le capitaine est soulagé que vous ayez su éviter le pire. Avant que l'équipage ne se retire pour la nuit, le capitaine prend malgré tout la précaution de doubler les hommes de quart sur le pont, si jamais les Eldénoriens venaient rôder aux alentours du bateau. Rendez-vous au [35](#).

269

Vous prenez votre instrument de musique et vous entamez une berceuse dans l'espoir de calmer ces créatures affamées. Hélas, vous provoquez l'effet inverse et elles s'élancent à l'attaque en grognant. Vous abandonnez votre instrument pour vous emparer d'une arme, tandis que deux Loups bondissent vers vous depuis le fond de la cave.

LOUPS DU KHOLO HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 28

Ces créatures sont particulièrement sensibles aux attaques psychiques. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et si vous l'employez, vous doublez la valeur du bonus. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [101](#).

270

Le monstre s'approche à pas lents, ramassé sur lui-même tel un félin s'appêtant à fondre sur sa proie. Ses babines s'ouvrent sur des crocs effrayants et il pousse un grognement rauque avant de s'élaner d'un bon prodigieux, toutes griffes dehors.

ZHURC HABILITÉ : 52 ENDURANCE : 40

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [50](#).

271

Vous avalez une gorgée de liqueur qui se révèle délicieuse et délicatement fruitée. Vous complimentez le Maître de Guilde pour cet excellent breuvage et il se montre flatté au point de vous offrir une bouteille de cette liqueur de Scava (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* si vous acceptez ce présent). Vous prenez congé du Maître de Guilde en l'assurant de revenir à l'aube pour conclure le marché. Vous rejoignez vos compagnons au plus vite et vous foncez sans attendre à travers les rues désertes, en direction du port. Les remparts qui entourent les quais sont en vue quand une patrouille de gardes en cotte de mailles apparaît

au détour d'une rue, la lance au repos sur l'épaule. En vous apercevant, l'officier vous somme de faire halte et de lever les bras. Si vous obéissez à cet ordre, rendez-vous au [228](#). Si vous forcez le passage en direction du port, rendez-vous au [330](#).

272

Melchar vous entraîne par une série de passages obscurs et de ruelles discrètes qui vous permettent de regagner l'auberge du Chant de l'Étoile d'Argent. Vous pénétrez dans la salle bondée et Melchar ne cache pas sa joie d'avoir échappé aux acolytes de Wrok. Le tavernier lui demande s'il a gagné à la Grande Course pour être aussi jovial. Melchar répond que, sur vos conseils avisés, il n'a pas parié, ce qui lui a évité de perdre et il lui narre aussi la véritable raison de son allégresse. En entendant le récit de votre mésaventure, le tavernier fronce les sourcils d'un air préoccupé.

- Wrok déteste que l'on contrecarre ses plans et c'est un être sans foi ni loi qui n'hésitera pas à se venger par tous les moyens. Je vous conseille de passer la nuit au grenier. Wrok a sûrement déjà lancé ses tueurs sur vos traces... Vous suivez son avis et vous passez la soirée et la nuit dans une chambre sous les combles. Vous quittez discrètement l'auberge par la porte des cuisines, peu avant l'aube. Le temps est venu de prendre congé de Melchar.

Le vaisseau du capitaine Longhi est amarré aux docks, dit-il. Il se nomme *Y Ambassadeur*. Je souhaite que la traversée vous soit favorable jusqu'à Nhang, Grand Maître. Je n'oublierai pas de sitôt la Grande Course de Caeno et j'espère vous revoir un jour dans le Sommerlund. Rendez-vous au [244](#).

273

Votre maîtrise de cette Grande Discipline vous permet de repérer la silhouette d'un homme dissimulé dans la cime des arbres. Son corps est peint aux couleurs de la forêt et vous en concluez qu'il s'agit d'un guetteur d'une tribu indigène. L'homme n'a pas encore pris conscience de votre présence et, plutôt que de courir

le risque d'être aperçu, vous faites un large détour pour éviter l'arbre où il se trouve et vous enfoncez plus encore dans la forêt. Rendez-vous au [51](#).

274

D'un geste sûr, vous armez votre arc et vous visez la tête de Seskétera. Ses yeux noirs s'agrandissent de surprise quand il vous voit décocher votre flèche mais, il reprend contenance et tente de détourner le tir avec le fer de sa lance. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes, ajoutez 5 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 8, rendez-vous au [106](#). S'il est supérieur à 8, rendez-vous au [317](#).

275

Le lendemain matin, vous prenez congé de Tzai et de sa famille et Chinn vous conduit vers les docks. Il vous mène au vieux port où un petit navire marchand à la coque rutilante, le *Vargas*, et battant pavillon suhnésien, est amarré à la jetée. Vous montez à bord. Chinn se rend directement à la cabine du capitaine. Gemulkin est un homme sec et nerveux, aux traits taillés à la serpe. Ses petits yeux rapprochés lui donnent un air rusé mais il vous accueille de la voix claire et tonnante de quelqu'un qui sait imposer le respect. Vous lui remettez le parchemin en guise d'introduction et il esquisse un petit sourire en le parcourant d'un œil rapide.

- Si l'on m'avait remis 1 nobel pour chaque faveur que je lui ai accordée, je serais un homme riche à cette heure ! plaisante-t-il.

Gemulkin range le parchemin dans un tiroir de son bureau (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*) et s'avance vers vous, main tendue.

- Soyez le bienvenu à bord, Grand Maître. Ne prêtez aucune attention à ma boutade, mon cousin a plus fait pour moi que je ne pourrai jamais lui rendre. Nous quitterons le port avec la

marée de midi. Je vous demanderai simplement de participer aux manœuvres et au travail à bord.

Vous acceptez les conditions de Gemulkin et scellez votre accord d'une solide poignée de main. Gemulkin appelle un matelot pour vous conduire à votre hamac. Vous faites vos adieux à Chinn qui vous remercie une fois encore de lui avoir sauvé la vie et qui avoue que votre rencontre a totalement modifié l'opinion qu'il avait des étrangers. Le *Vargas* prend la mer dans l'heure de midi. Gemulkin transporte à son bord une cargaison d'étoffes de soie d'un grand prix qu'il espère convoier sans encombre jusqu'à Suhn. Selon ses estimations, la traversée devrait durer quatre jours. Pendant le premier jour, vous prenez part aux manœuvres et vous apprenez ainsi de la bouche des marins de nombreuses histoires concernant la mer des Vents. Gemulkin a réclamé la plus grande vigilance au cours du voyage, les pirates du nord se montrant de plus en plus audacieux. La flotte des Guildes Franches patrouille sans relâche la mer des Vents à la recherche des Boucaniers mais, hélas, elle ne peut assurer la sécurité des navires qui dépassent le cap Shuri. Au matin du troisième jour de traversée, vous arrivez en vue du cap et, comme vous croisez au large de ses hautes falaises, vous voyez qu'une tempête s'annonce à l'horizon : de lourds nuages d'orage s'amoncellent au loin et des éclairs crépitants zèbrent déjà le ciel noir. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et si vous voulez l'employer, rendez-vous au [329](#). Si vous maîtrisez la grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous désirez y avoir recours, rendez-vous au [191](#). Si vous ne possédez aucune des Grandes Disciplines citées, rendez-vous au [76](#).

276

Les villageois décochent leurs flèches avec un ensemble parfait et la nuée meurtrière va se ficher dans les flancs du dragon sans pénétrer son épaisse cuirasse d'écaillés. Le monstre vous survole, fonce à nouveau en piqué sur le village pour s'acharner à longs jets de flammes sur les ruines calcinées de la maison commune. En observant les mouvements de la bête, votre sixième sens Kaï

vous apprend que la destruction n'est pas son unique dessein : elle semble rechercher quelque chose entre les débris. Rendez-vous au [85](#).

277

Le capitaine Jenkshi annonce qu'il faudra trois jours pour traverser le golfe de Tentarium avant d'atteindre le port shadakine de Zharloum. Là-bas le *Hazan* restera à quai une nuit pour charger la cargaison de lingots de métal que le capitaine compte revendre à Suhn, son port d'attache. La première journée en mer est des plus plaisantes mais, le deuxième jour, le temps se gâte et vous oblige à vous confiner dans votre cabine pendant une partie de la matinée. En milieu d'après-midi, la pluie ayant cessé, vous remontez sur le pont pour y pratiquer vos exercices quotidiens. Comme votre regard se porte sur les vagues, vers l'est, vous remarquez une forme qui ballote au gré des flots. En ajustant votre vision, vous repérez qu'il s'agit d'un homme accroché à un fragment d'épave. Vous informez aussitôt le capitaine Jenkshi de la présence du naufragé mais, à votre grande surprise, il rechigne à virer de bord pour aller le secourir. Si vous désirez employer une Grande Discipline Kaï pour persuader le capitaine d'aller sauver cet homme, rendez-vous au [84](#). Si vous préférez ne pas l'influencer de cette manière, rendez-vous au [184](#).

278

Le jeune homme affirme que si vous voulez vendre quelque chose, son magasin est toujours intéressé par l'achat d'objets exotiques de valeur... Il vous propose 12 nobels pour une Poupée Nhang, 8 nobels pour un Prisme de Cristal, et 4 nobels pour de la liqueur de Scava. Si vous désirez vous séparer de ces objets, modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [232](#). Si vous ne désirez rien vendre, rendez-vous au [320](#).

279

Grâce à votre sortilège de Suggestion, vous parvenez à convaincre l'officier de la véracité de vos dires. Craignant un incident avec l'ambassadeur du Dessi, il se confond en excuses et ordonne qu'on vous rende vos armes. Pour se faire pardonner de cette arrestation abusive, il propose de vous conduire lui-même jusqu'à l'ambassade, dans le quartier nord, et il demande qu'on prépare un attelage. L'officier vous dépose devant une vaste bâtisse et, le cœur battant, vous gravissez les quelques marches menant à l'entrée principale pour actionner le heurtoir de la lourde porte de chêne. Rendez-vous au [250](#).

280

Vous vous écrasez lourdement sur le pont, vos jambes se dérobent sous vos pieds et, étourdi par la force de l'impact, vous trouvez à peine la force de vous mettre à genoux. D'instinct, vous portez la main à votre arme. Vous vous sentez vulnérable et vous craignez que l'équipage de ce navire ne vous rejette par-dessus bord avant que vous n'ayez recouvré vos esprits. Mais, à votre grande surprise, c'est une série de vivats qui vous accueille. Votre fuite audacieuse pour échapper aux sbires de Seskétera a fortement impressionné l'équipage. Un colosse avec une crinière de cheveux gris vous soulève par le bras et vous aide à vous relever. Il vous rend quelques pièces d'or qui s'étaient échappées de votre bourse dans la chute et vous le remerciez chaleureusement de son assistance. Vous remarquez qu'il porte sur son pantalon bleu les cinq bandes rouges des capitaines de la marine marchande du Siyien.

- Vous avez dû sacrément voler dans les plumes de Seskétera pour qu'il lance ses troupes à vos trousses ! lance-t-il avec un sourire grinçant avant de se tourner vers l'équipage. Quelqu'un qui réussit une telle prouesse ne peut être franchement mauvais, n'est-ce pas les gars ?

Une nouvelle clameur s'élève en réponse. Manifestement, ces marins ne sont pas fâchés de quitter Ghol-Tabras et son tyran. Le capitaine abandonne la direction des manœuvres à son second et vous aide à rejoindre sa cabine où il vous sert une chope de bière syiennoise particulièrement revigorante. En dépit de sa couleur vert-de-gris, ce breuvage se révèle délicieux et, tout en le dégustant, vous apprenez que vous êtes sur le *Lutin des Mers*, commandé par le capitaine Radyard. Il transporte une cargaison de laine et de tissu à destination du port de Masama, qu'il compte rallier dans huit jours. Il espérait vendre la moitié de la cargaison à Ghol-Tabras, mais les taxes exorbitantes et l'attitude des habitants l'ont poussé à repartir au plus vite. Son pays, le Syien, traite avec le Summerlund depuis des siècles. Radyard estime votre pays et son peuple et il se déclare fier d'avoir un de ses représentants à son bord. Vous le remerciez chaleureusement de son hospitalité mais vous vous sentez obligé de payer au moins le prix de la traversée. Si vous possédez une Couronne Syiennoise, rendez-vous au [333](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [123](#).

281

Vous quittez Nhang par la porte ouest pour suivre la route marchande qui mène à la cité de Jazer, à une cinquantaine de kilomètres de là. Cette voie est très fréquentée par des voyageurs à pied comme vous et par de lourds chariots de marchandises traînés par des bœufs. Vous tentez en vain de trouver une place parmi les convois mais vous vous résignez à poursuivre votre périple à pied. Vers midi, vous arrivez dans un village niché entre des collines boisées. Là, une vaste auberge accueille les voyageurs. Une douzaine de chariots sont parkés devant l'entrée et des voyageurs à la mine austère mangent, assis sur des bancs. Si vous voulez entrer dans l'auberge, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [323](#).

Suivant la direction donnée par les hommes que vous avez en charge, vous progressez le long des rues désertes de Ghol-Tabras jusqu'à ce que vous arriviez devant le grand portail de la Guilde des Chaudronniers. Poussant les portes, vous pénétrez dans un imposant hall d'entrée décoré de portraits de riches marchands shadakine et des précédents Maîtres de la Guilde. Un gardien en grand uniforme débouche d'une antichambre et se précipite vers vous en agitant frénétiquement les mains, comme s'il voulait éloigner une nuée d'insectes invisibles. La grimace qui déforme ses traits ne cache rien de la haine qu'il porte aux Suhnésiens.

- Allez, ouste ! Du balai ! Hors d'ici ! éructe-t-il d'une voix forte.

Vous alliez être repoussés à l'extérieur sans l'intervention d'un membre de la Guilde qui ordonne au gardien d'arrêter de hurler comme un possédé. L'homme obéit en se mordant les lèvres de rage et s'éloigne en grommelant.

- Je m'appelle Noliq, déclare le nouveau venu. Que puis-je pour votre service ?

Vous lui annoncez que vous désirez vendre quelques lingots de cuivre et il répond avec un sourire entendu que la chose pourrait se faire. Le gardien intervient en rappelant que toute tractation est illégale à la nuit tombée, mais Noliq le congédie d'un simple revers de main.

- Accompagnez-moi dans mon bureau, nous serons plus au calme pour discuter, dit-il.

Vous faites signe à vos hommes de vous suivre mais Noliq les arrête d'un geste de la main.

- Nous traiterons seul à seul si vous le voulez bien. Vos hommes n'ont qu'à attendre dehors.



282. « Allez, ouste, du balai », éructe-t-il
d'une voix forte.

Si vous acceptez ces conditions, rendez-vous au [18](#).

Si vous refusez de vous séparer de vos compagnons, rendez-vous au [190](#).

283

Vous déposez 5 pièces d'or au creux de sa main et la Devineresse vous apprend que le Seigneur Zinair réside dans le quartier nord, dans les locaux de l'ambassade du Dessi. Elle note sur un parchemin les directions à suivre pour s'y rendre et vous le tend. Vous vous mettez aussitôt en route et, suivant ses indications, vous arrivez devant un imposant bâtiment. Le cœur battant, vous gravissez les marches qui mènent à l'entrée principale et vous actionnez le heurtoir de la lourde porte de chêne. Rendez-vous au [250](#).

284

Alors que l'homme disparaît dans les eaux boueuses, sans doute pour la dernière fois, vous plongez dans le fleuve tumultueux et vous nagez résolument dans sa direction. Guidé par votre sixième sens, vous parvenez à l'empoigner et à le ramener à la surface. Alourdi par ce fardeau, vous luttez contre le courant qui vous emporte à plus d'un mille en aval avant que vous ne puissiez rejoindre la berge. Comme vous traînez le noyé au sec, vous remarquez des huttes à quelque distance. Au moment de le prendre sur l'épaule pour le conduire à ce village, vous constatez que son pouls ne bat plus. Usant de vos Disciplines Magnakaï de la Science Médicale, vous lui appliquez les soins d'urgence et, grâce à un vigoureux massage cardiaque, vous parvenez à lui faire reprendre conscience. Brusquement, des cris vous poussent à regarder vers les huttes. Un groupe d'indigènes vous désigne en gesticulant. Ils portent des tuniques et des pantalons de peau identiques aux vêtements de l'inconnu que vous avez sauvé de la noyade. D'un geste de la main, vous attirez leur attention. Ils seront sans doute ravis d'apprendre que vous avez sauvé un des

leurs mais, comme ils s'approchent, vous comprenez qu'il n'en est rien ! Rendez-vous au [20](#).

285

Au moment de pénétrer dans le sous-bois, le sol se dérobe brusquement sous vos pieds. Vous tombez dans une fosse profonde. Heureusement, elle n'est pas hérissée de pieux acérés mais vous subissez de multiples meurtrissures en atterrissant lourdement sur le sol pierreux. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [336](#). Sinon, rendez-vous au [55](#).

286

La serrure cède au bout de quelques secondes. Jetant le clou au loin, vous actionnez la poignée d'une main fébrile et vous poussez un soupir soulagé en entendant le mécanisme jouer. L'huis s'ouvre en grinçant sur un obscur escalier qui monte en colimaçon vers les étages supérieurs. Vous gravissez les marches et vous débouchez sur un palier à l'intersection de plusieurs couloirs. Vous avez à peine le temps de repérer les mouvements des geôliers et des scribes de la citadelle que des bruits de bottes résonnent dans la cage d'escalier ! Vous faites aussitôt appel à vos Disciplines Magna-kaï de l'Art de la Chasse et de l'Exploration afin de déterminer le meilleur chemin et, à votre grande surprise, vos pouvoirs vous révèlent la présence d'un passage secret dans le mur au sommet des marches. Vous manipulez une pierre en saillie et un pan de mur s'efface en silence révélant un boyau obscur. Vous vous y faufilez et le mur se referme avec un léger cliquetis. Rendez-vous au [170](#).

287

Le passeur vous regarde de travers et il commence à s'impatienter en comprenant que vous ne pouvez pas payer votre passage mais, après quelques minutes de marchandage serré, il accepte de prendre une de vos possessions à la place d'argent (rayez l'objet de votre choix sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous

prenez place à l'avant du navire et vous allez vous accouder au bastingage pour observer les autres passagers. La majorité est composée de marchands et de paysans avec leurs attelages chargés de denrées et d'articles destinés au marché de Tikulu. La traversée est rapide, les deux rives du détroit étant peu éloignées. Bientôt, l'embarcadère se profile à distance et les marchands se préparent à débarquer. Durant les manœuvres, une petite carriole se retourne, déversant son contenu sur le ponton. Les autres marchands le dépassent en grognant mais vous allez lui prêter main-forte en calmant son cheval et en l'aidant à recharger sa cargaison. Le marchand vous remercie de votre assistance et vous propose de vous emmener avec lui à Tikulu, ce que vous acceptez avec plaisir. Rendez-vous au [197](#).

288

Le capitaine Jenkshi poste quelques hommes de quart supplémentaires pour surveiller la passerelle et la cargaison puis il vous invite à le rejoindre dans la cabine des officiers pour partager le repas et une bouteille de liqueur de Bautarie avec le reste de l'équipage. Après souper, vous vous accordez une partie d'échecs samoriens avant de vous retirer dans votre cabine. Rendez-vous au [35](#).

289

Deux kilomètres environ après la bifurcation, vous traversez une zone de végétation rase parsemée de petites fleurs bleues. Des nuées de papillons blancs volettent au-dessus des fleurs, attirés par leur parfum délicat. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Connaissance des Simples, rendez-vous au [104](#). Sinon, rendez-vous au [293](#).

290

Vous suivez la grève qtir-borde la mer des Songes pendant deux jours, vous nourrissant de coquillages et de crustacés très abondants dans les rochers à marée basse. Cependant, vous jugez prudent d'éviter tous les indigènes de la côte et vous attendez la

nuit tombée pour traverser leurs villages. Au matin du troisième jour, vous apercevez enfin le port de Suhm qui se profile au loin et une force nouvelle monte en vous. La cité est bâtie sur une petite île à l'embouchure du fleuve Azan. Plusieurs fois au cours du périlleux voyage qui vous a mené jusqu'ici vous avez bien cru ne jamais y arriver. Vous entrez dans la cité par le grand pont de bois qui traverse le lleuve et mène directement au port. Vous vous arrêtez un instant, émerveillé par l'architecture de la grande arche qui forme la porte de la cité. Elle est ornée du buste de tous les gouverneurs de la ville et vous en comptez exactement [120](#), le plus récent étant celui de l'actuel gouverneur, Étoile Grise. Le port est encombré de bateaux et de barges, certaines aménagées en habitations flottantes. Les femmes entourées d'enfants s'affairent aux activités quotidiennes tandis que leurs hommes travaillent sur le port ou vendent leurs produits au marché. En longeant les quais, vous croisez plusieurs patrouilles de la milice municipale, armées comme en temps de guerre et arrêtant le moindre individu au comportement suspect pour le questionner. La foule du port vaque à ses occupations, la mine sombre, et vous sentez une tension sourde dans les regards. Cette ambiance explosive n'est pas loin de vous rappeler celle de la cité de Nhang. Il est sûrement préférable d'éviter de croiser les patrouilles dans la mesure du possible et vous quittez le port pour aller à la recherche du Seigneur Zinair, l'ambassadeur du Dessi en poste dans la cité. Vous franchissez l'octroi à la sortie du port pour trouver deux avenues. La première mène à la grand-place du marché de Suhm et la seconde, l'avenue des Mers du Sud, traverse le quartier commerçant. Si vous désirez suivre l'avenue qui mène au marché, rendez-vous au [116](#). Si vous préférez vous engager dans l'avenue des Mers du Sud, rendez-vous au [194](#).

291

Vous arpentez les ruelles étroites qui montent en pente raide vers le sommet de la colline et vos efforts sont récompensés par le superbe panorama sur la ville qui se déploie à ses pieds ainsi que sur la baie. Le parc est désert, à l'exception d'un petit groupe d'hommes rassemblés devant une statue de pierre brisée et

envahie par les ronces. La plaque à demi effacée qui se trouve à la base du monument annonce qu'il s'agit d'une statue de Shasarak, le roi-sorcier du Shadaki. Cet infâme nécromancien a fait régner la terreur sur son pays jusqu'à ce qu'il soit détruit, en l'an 5054. Comme vous vous approchez du groupe, vous remarquez un homme maigre au crâne rasé, vêtu d'une robe grise en haillons. Ses yeux fous roulent dans ses orbites creuses et il harangue la foule pour persuader les spectateurs de se joindre à lui pour renverser le Conseil de la Ville. Entre chaque phrase, il offre à ses auditeurs de la nourriture qu'il puise dans un grand bol de bois. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Simples, rendez-vous au [212](#). Si vous ne possédez pas cette capacité, rendez-vous au [334](#).

292

Comme vous bondissez par-dessus les hautes herbes en direction de la forêt, votre Grande Discipline vous avertit de la présence d'une fosse à l'entrée du sous-bois. Vous vous approchez et vous distinguez les contours d'un piège de quatre mètres de large. Si vous tentez de bondir par-dessus cette fosse, rendez-vous au [129](#). Si vous vous arrêtez pour affronter vos poursuivants, rendez-vous au [27](#).

293

Vos techniques Magnakaï vous apprennent que ces plantes n'ont aucune vertu curative et, qui plus est, leur parfum est un peu trop entêtant à votre goût. Vous décidez de ne pas perdre de temps à les cueillir et vous reprenez votre chevauchée en direction de Kitaezi. Rendez-vous au [205](#).

294

Vous courbez la tige de bronze de la broche qui maintient votre cape Kaï et, grâce à la Discipline Magnakaï du Nexus, vous sondez prudemment la serrure de votre geôle. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au nombre tiré. Si le résultat est inférieur ou

égal à 3, rendez-vous au [207](#). Si le résultat est supérieur à 3, rendez-vous au [175](#).

295

Le bac s'éloigne déjà au moment où vous arrivez à l'embarcadère. Vous courez le long du ponton et vous bondissez sur le navire, attrapant de justesse le hayon arrière. Le passeur vous tend une main secourable et vous aide à vous hisser à bord. Il vous demande d'acquitter la somme de 2 nobels pour la traversée et vous vous rappelez brusquement que l'on vous a dérobé tout votre argent. Le passeur vous regarde de travers et commence à s'impatienter. Il menace de vous jeter par-dessus bord si vous ne payez pas votre passage. Après quelques minutes de marchandage serré, il accepte de prendre un objet de votre sac à dos (rayez l'objet de votre choix sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous allez vous accouder au bastingage pour observer les autres passagers. La majorité est composée de paysans et de marchands avec leurs attelages chargés de denrées et d'articles destinés au marché de Tikulu. La traversée est rapide, les deux rives du détroit étant peu éloignées. Bientôt, l'embarcadère se profile et les marchands se préparent à débarquer. Durant les manœuvres, une petite carriole se retourne, déversant son contenu sur le ponton. Les autres marchands le dépassent en grognant mais vous allez prêter main-forte à l'infortuné voyageur en calmant son cheval et en l'aidant à recharger sa cargaison. Le marchand vous remercie de votre assistance et vous propose de vous emmener avec lui à Tikulu, ce que vous acceptez avec plaisir. Rendez-vous au [197](#).

296

Usant de vos techniques de camouflage, vous vous fondez dans l'épais sous-bois vers la source de ce bruit diffus. Plus vous progressez, et plus vous sentez que cette manifestation est d'origine maléfique mais une force vous pousse à découvrir ce qui est dissimulé au cœur de cette étrange forêt. Si vous maîtrisez

la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [273](#).
Sinon, rendez-vous au [189](#).

297

Le pont du navire s'approche à une allure vertigineuse et, l'instant d'après, une violente douleur vous déchire la cuisse gauche. Vous venez d'être touché par une flèche et vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette blessure, procédez aux modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [280](#).

298

Vous expliquez le problème à Melchar qui le résout aussitôt en dérobant une paire de pantalons de femme roses qui séchaient à une fenêtre du rez-de-chaussée. Hélas, la propriétaire l'a vu du premier étage et elle jette son pot de chambre par la fenêtre pour tenter d'empêcher sa fuite. Malheureusement, c'est vous qui prenez le pot en pleine tête ! Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous filez à toutes jambes en massant la bosse douloureuse qui grandit au sommet de votre crâne mais vous vous félicitez malgré tout que le pot de chambre n'ait pas été plein ! Melchar vous entraîne par une série de passages obscurs et de ruelles discrètes qui vous permettent de regagner l'auberge du Chant de l'Étoile d'Argent. Vous pénétrez dans la salle bondée et Melchar ne cache pas sa joie d'avoir échappé aux acolytes de Wrok. Le tavernier lui demande alors s'il a gagné à la Grande Course pour être aussi jovial. Melchar lui répond que, sur vos conseils avisés, il n'a pas parié, ce qui lui a évité de perdre et il lui narre aussi la véritable raison de son allégresse. En entendant le récit de votre mésaventure, le tavernier fronce les sourcils d'un air préoccupé.

- Wrok déteste que l'on contrecarre ses plans et il n'hésitera pas à se venger par tous les moyens. Je vous conseille de passer la nuit au grenier. Wrok a sûrement déjà lancé ses tueurs sur vos traces... Vous suivez l'avis du tavernier et vous passez la soirée et la nuit dans une chambre sous les combles. Vous quittez

discrètement l'auberge par la porte des cuisines peu avant l'aube. Le temps est venu de prendre congé de Melchar.

- Le vaisseau du capitaine Longhi est amarré aux docks, dit-il. Il se nomme *Y Ambassadeur*. Je souhaite que la traversée vous soit favorable jusqu'à Nhang, Grand Maître. Je n'oublierai pas de sitôt la Grande Course de Caeno et j'espère vous revoir un jour dans le Sommerlund.

Rendez-vous au [244](#).

299

Grooja vous entraîne le long des sentiers jonchés de détritrus qui serpentent entre les masures et les taudis insalubres. Un kilomètre plus loin, le chemin s'élève vers une colline boisée et vous débouchez sur un plateau qui domine le port. En contrebas, vous pouvez apercevoir le capitaine Jenkshi et ses hommes qui travaillent autour du *Hazan*, à la lumière de dizaines de torches à huile. Avec une fierté non dissimulée, Grooja désigne l'autel de l'Oracle et vous enjoint à vous enquérir de son infinie sagesse. L'Oracle est une idole de taille humaine, composée de morceaux de bois assemblés par une multitude de clous, de fragments de peaux et de pièces métalliques. Pour ne pas vexer votre hôte, vous demandez à l'Oracle si, au cours de votre périple, vous allez rencontrer quelqu'un dont il faudra se méfier ou au contraire quelqu'un de confiance. Comme prévu, vous n'obtenez aucune réponse mais, soudain, le vent se lève sur la colline et s'engouffre en sifflant à travers la statue. Pendant un instant, vous croyez entendre prononcer : «... Le mauvais Dragon est... bon. » Le vent se calme, laissant place au silence. Grooja sourit, satisfait. - Nous devons partir, dit-il. L'Oracle ne se manifeste qu'une fois par jour. Il t'a donné un sage conseil, tu es béni. Rendez-vous au [139](#).

300

Vous arrivez à Caeno en début d'après-midi. La grande cité a beaucoup perdu de sa splendeur et n'est plus qu'une ruine. Les fabuleuses bâtisses qui ornaient autrefois le quartier nord sont

devenues des taudis insalubres et les vastes avenues pavées sont envahies par les mauvaises herbes. Mais, en dépit de cette décadence, Caeno est une ville très fréquentée, surtout en cette époque de l'année. Vous l'apprenez en déambulant entre ses ruelles sombres. Partout, de grandes affiches placardées annoncent la Grande Course de Caeno, événement qui attire des visiteurs de tout le Magnamund. La course doit avoir lieu le lendemain et toutes les auberges et les hostelleries affichent complet. Après plusieurs vaines tentatives, vous trouvez finalement une chambre dans un bouge pompeusement nommé Le Chant de l'Étoile d'Argent. Le tenancier replet vous annonce avec un sourire réjoui qu'il vous en coûtera 6 nobels pour le vivre et le coucher. Cette somme est exorbitante pour ce gourbi crasseux et vous ne manquez pas d'en faire la remarque.

- C'est la Grande Course, réplique-t-il avec assurance. Les places sont chères et nous refusons du monde.

Si vous acceptez de payer les 6 nobels demandés, rendez-vous au [259](#). Si vous refusez, rendez-vous au [325](#).

301

Vous vous emparez rapidement de votre arme Kaï et vous la lancez avec force en direction du guetteur. Il la reçoit en pleine poitrine et vacille un instant avant de perdre l'équilibre. Après une chute vertigineuse, à peine amortie par les branchages, il s'écroule lourdement sur le sol et va se fracasser sur les racines qui émergent de l'humus. Vous vous précipitez sur le corps inerte pour récupérer votre arme et vous vous apercevez que sa nuque forme un angle bizarre avec ses épaules. Malheureusement, sa sarbacane et sa corne se sont brisées et elles sont inutilisables. Sans perdre de temps, vous dissimulez le cadavre dans l'épais sous-bois avant de repartir, attiré par le bruit étrange et incessant qui résonne dans les profondeurs de la forêt. Rendez-vous au [51](#).

302

A l'aide de vos techniques de camouflage Kaiï, vous avancez dans le couloir en vous mêlant aux ombres et vous vous cachez dans un renfoncement. Là, vous vous concentrez et, grâce à la maîtrise de la Grande Discipline du Nexus, vous provoquez la chute d'une torche à l'extrémité du couloir. Les gardes réagissent aussitôt à ce bruit et quittent la salle au pas de course, arme au poing. Vous vous faufilez dans la pièce pour récupérer votre équipement (vous pouvez effacer les astérisques sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous glissez l'arme Kaiï dans votre ceinturon au moment où les gardes reviennent sur leurs pas. L'unique issue est une porte de chêne renforcée de lourdes ferrures. Si vous possédez une Clef en Fer, rendez-vous au [125](#). Sinon, rendez-vous au [314](#).

303

Les Sphères entament une danse macabre autour de votre canot et des rires démentiels se répercutent en écho dans la brume. La Pierre de Lune et le sac disparaissent tandis qu'un froid glacial s'empare de tout votre être. Vous comprenez alors que ces entités démoniaques ont pris possession de vous, vous condamnant à errer sans fin dans cet océan de brume hors du temps. Votre mission se solde par un échec à quelques pas du but.

304

Vous suivez les évolutions de la chaloupe au large en réparant la sangle de votre sac et vous vérifiez par la même occasion l'ensemble de votre équipement. Vous constatez la perte d'un de vos objets, égaré au cours de la bataille. Rayez le troisième objet inscrit sur la liste de votre sac à dos. A présent, rendez-vous au [171](#).

305

L'homme hurle de rage et vous maudit dans un dialecte que vous ne connaissez pas. Pourtant, rien que le ton de cette sentence provoque un frisson glacé ! L'homme reprend sa harangue, vous dénonçant cette fois comme un agent du Conseil envoyé pour espionner cette réunion. Il termine son discours en ordonnant à l'assistance de vous attaquer et de vous mettre à mort. Les hommes présents réagissent avec peine, comme s'ils luttaienent contre le sommeil. Vous n'avez aucune envie d'affronter ces pauvres diables et vous préférez battre en retraite jusqu'à l'entrée du parc. En vue des grilles, vous vous retournez pour voir que l'homme au regard fou s'apprête à lancer une dague dans votre direction. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse ainsi que celle du Nexus, ajoutez 3 au nombre que vous obtenez. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [241](#). Si le résultat est supérieur à 4, rendez-vous au [135](#).

306

Dans un même geste, les villageois décochent leurs flèches et la nuée meurtrière va se ficher dans les flancs du Dragon, sans pénétrer son épaisse cuirasse d'écaillés. Vous restez en position, attendant patiemment l'instant où l'œil du monstre, seul point vulnérable, sera dans votre ligne de tir. Vous tirez et votre flèche manque de peu son but, ricochant sur la paupière de la créature ailée qui n'y prend même pas garde. Le Dragon fonce à nouveau en piqué sur le village et s'acharne à longs jets de flammes sur les ruines calcinées de la maison commune. En observant les mouvements de la bête, votre sixième sens Kaï vous apprend que la destruction n'est pas son unique dessein : elle semble rechercher quelque chose dans les débris. Rendez-vous au [85](#).



306. *Le dragon fonce sur le village et s'acharne sur les ruines de la maison.*

307

Vous tombez dans la cale et la violence de votre atterrissage vous coupe le souffle. Heureusement, vous ne subissez aucune blessure, la cargaison composée de ballots de soie ayant amorti votre chute. La silhouette inquiétante de la créature se découpe à présent sur l'ouverture de l'écoutille, prête à bondir. Vous roulez sur le côté pour retomber sur le plancher de la cale et cette prompt réaction vous sauve la vie. Les serres du monstre s'enfoncent frénétiquement dans l'étoffe soyeuse, la réduisant en charpie. Sifflant comme un serpent en colère, il s'élance à nouveau et se propulse vers vous. Cette fois, ses griffes vont se ficher dans la cloison de bois à quelques centimètres de votre tête ! Les serres aiguës comme des piques ont plongé dans le bois tendre et, pendant quelques instants, le monstre lutte pour se dégager. Si vous profitez de cette occasion pour vous élancer à l'attaque, rendez-vous au [82](#). Si vous prenez la fuite pendant qu'il est immobilisé, rendez-vous au [143](#).

308

Sous le couvert de la nuit, vous vous déplacez entre les huttes endormies, silencieux comme un félin. Vous avez hâte de quitter cet endroit mais il faut d'abord récupérer la précieuse Pierre de Lune et tout votre équipement. Guidé par vos instincts Kaiï, vous repérez les vibrations particulières qui émanent de votre arme Kaiï. Elle est enfermée avec le reste de vos biens dans la maison commune où résident les anciens. La nouvelle de votre évasion est rapidement annoncée et le chef du village ordonne une traque. Le village se vide de tous ses hommes et vous restez tapi dans l'ombre jusqu'à ce que le silence retombe. Vous pénétrez dans la maison commune, profitant d'une fenêtre ouverte et vous trouvez bientôt l'endroit où vos biens sont conservés. Il s'agit d'une sorte d'entrepôt et vous remarquez plusieurs articles qui pourraient se révéler utiles pour la suite de votre mission. Un arc, 6 flèches, une lance, de la corde, 3 harpons, une bouteille de vin de riz, du savon, un glaive, une lanterne, un Prisme de Cristal (Objet Spécial). Prenez ce qui vous convient et notez-le sur votre

Feuille d'Aventure. A présent que vous êtes à nouveau en possession de votre équipement, vous vous faufilez dans la jungle et, grâce à vos techniques Kaiï, vous parvenez à éviter les groupes de villageois pour vous enfuir en direction des collines. Rendez-vous au [137](#).

309

Vous plongez à travers la porte ouverte à l'instant où vous percevez le souffle de la lance. Hélas, vous n'avez pas réagi assez vite et la pointe de métal vous transperce l'épaule, provoquant votre chute au pied de l'escalier. Vous perdez 8 points d'**ENDURANCE**. Grimaçant de douleur, vous empoignez la lance et vous la retirez d'un geste sec. Rendez-vous au [59](#).

310

Le Seigneur Rimoah vous souhaite une bonne nuit sur le pas de votre porte et il vous rappelle qu'il viendra vous chercher une heure avant l'aube. Vous allez vous coucher mais, absorbé par l'idée de votre quête, vous restez éveillé pendant près d'une heure. Une légère angoisse vous étreint à la pensée des dangers qui vous attendent mais, d'un autre côté, la scène que vous avez vécue ce soir et les sages paroles de Rimoah ne peuvent que vous inspirer. Vous venez à peine de vous endormir, semble-t-il, que des coups frappés à la porte vous réveillent en sursaut. Vous rassemblez vos armes et votre paque-lage pour suivre Rimoah le long des couloirs éclairés de torches qui mènent à l'entrée de la tour.

Comme vous approchez de la porte principale, Rimoah désigne une pièce.

- Voici l'armurerie de la tour, Grand Maître, dit-il. Vous pouvez y prendre tout ce que vous jugerez bon avant d'embarquer.

Si vous acceptez l'offre de Rimoah, rendez-vous au [152](#). Si vous déclinez son offre, rendez-vous au [49](#).

311

A l'instant où le Dragon prend son vol, une flèche vous transperce la cuisse. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est impair, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. S'il est pair, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [102](#).

312

Tendu comme un arc, vous bandez tous vos muscles pour bondir par-dessus bord. L'officier est nerveux et, voyant que vous vous raidissez sur votre banc, il a un geste paniqué. A l'instant où vous vous élancez, il plonge sa pique vers votre torse. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [202](#). Si le résultat est supérieur à 4, rendez-vous au [12](#).

313

Vous prononcez rapidement la formule du sortilège du Filet en pointant votre index vers la tête du monstre. Aussitôt, un liquide visqueux jaillit de vos doigts et se déploie dans les airs, mais le monstre réagit avec une vivacité stupéfiante et bondit de côté pour esquiver ce piège gluant. Sans plus s'occuper de vous, la créature repart à l'assaut de Gemulkin. Pendant ce temps, le capitaine est parvenu à se libérer de la barre, mais la bête bondit sur lui comme un fauve affamé avant qu'il ait pu s'éloigner. Elle referme ses griffes sur la gorge de Gemulkin et le soulève de terre sans effort. En quelques bonds, vous franchissez les derniers mètres qui vous séparent du monstre, votre arme pointée sur son flanc. La créature se débarrasse du capitaine en le jetant par-dessus bord et se tourne vers vous en grognant. Votre lame s'enfonce dans sa poitrine, lui arrachant un cri effroyable mais il trouve la force de riposter et vous balaie d'un coup de patte rageur ! La violence du choc vous propulse en arrière et vous roulez en direction d'une écoutille ouverte. Utilisez la *Table de*

Hasard. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [307](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [266](#).

314

Vous vous précipitez sur la porte, ramassant au passage un long clou rouillé qui traînait sur le sol. A l'aide de cet outil de fortune, vous tentez de crocheter la serrure en espérant y parvenir avant que les gardes ne fassent irruption dans la pièce. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, ajoutez 3 au nombre tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [337](#). Si le résultat est supérieur à 4, rendez-vous au [286](#).

315

Le responsable empoche votre argent avec un sourire narquois.

Radyard a levé l'ancre il y a deux jours de cela. Il vogue plein nord en ce moment, en direction du Syien. Vous arrivez trop tard l'ami. Rendez-vous au [22](#).

316

Outragé par votre proposition, l'officier ne veut plus rien entendre. Il appelle la garde et ordonne qu'on vous mette aux arrêts. Tout votre équipement est confisqué, y compris le sac contenant la Pierre de Lune. Craignant pour votre vie et pour votre précieux bagage, vous finissez par fracturer la serrure de votre geôle et vous partez à la recherche de votre équipement. Vous errez un temps dans les couloirs de la maison de Correction, mais l'alerte est vite donnée et la troupe vous encercle. Vous levez les bras en signe de reddition et vous demandez à voir l'officier, mais les soldats ont reçu des consignes strictes et, sans vous écouter, ils brandissent leurs arbalètes pour décocher leurs traits meurtriers. Vous vous écroulez sur le sol de la prison. Votre mission vient de connaître une fin tragique.

317

Votre flèche ricoche sur la lame de Seskétera et lui entaille la joue. C'est une blessure superficielle, mais elle suffit à lui faire abandonner le combat. Il recule en titubant, la main gauche pressée contre sa joue et un filet de sang s'échappe entre ses doigts. Vous percevez alors l'écho d'une bousculade à l'autre extrémité du balcon et trois gardes font irruption à l'entrée de la pièce. - Tuez-le ! rugit Seskétera en se plaquant contre le mur pour leur laisser l'accès. En regardant en contrebas, vous constatez que, malgré l'appel incessant de la cloche d'alarme, les portes du palais sont sans surveillance. Saisissant votre unique chance de fuir, vous rangez votre arme Kaï pour enjamber le balcon. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [75](#). Sinon, rendez-vous au [142](#).

318

La maîtrise de cette Grande Discipline vous permet de soulever un nuage de poussière tourbillonnant qui sème la panique parmi la foule. Un espace se forme entre vous et les truands et vous en profitez pour diriger le tourbillon sur eux. Asphyxiés et aveuglés par la poussière, ils ne peuvent s'interposer lorsque vous vous faufilez par la sortie pour fuir dans la foule. Rendez-vous au [272](#).

319

Guidé par vos compagnons, vous pressez le pas dans les rues sombres de Ghol-Tabras pour rejoindre l'auberge du Poisson Volant. La clientèle est composée des marins de tous les vaisseaux au mouillage dans le port. Les cris et les clameurs avinées des équipages cèdent la place à un silence pesant à l'instant où vous pénétrez dans la salle enfumée. Vous avancez vers le comptoir en faisant votre possible pour ignorer les murmures de défi sur votre passage. Le tavernier vous toise d'un oeil mauvais et vous ignore ostensiblement. Rassemblant tout votre courage, vous demandez à haute voix si quelqu'un serait intéressé par l'achat de quelques lingots de cuivre.

- Écoutez-moi cet infidèle ! s'écrie brusquement le tavernier. Il vend du cuivre à présent !

Des rires gras fusent dans l'assemblée et il se tourne vers vous, un sourire mauvais au coin des lèvres.

- Quoi d'autre encore ? rugit-il en vous soufflant une haleine effroyable au visage. Tu ne vends pas aussi le pot de chambre de ton grand-père ? Fichez le camp d'ici, bande de pouilleux. Je suis le nouveau propriétaire et on ne sert pas la racaille dans mon établissement !

Si vous tentez de l'amadouer en commandant une tournée de bière pour vos compagnons, rendez-vous au [108](#). Si vous préférez quitter l'auberge, rendez-vous au [249](#).

320

Le propriétaire du magasin apostrophe le jeune vendeur en lui rappelant que d'autres clients attendent leur tour. Le garçon hausse les épaules mais il est obligé de vous laisser. Vous regagnez la grand-place où vous réfléchissez à l'endroit que vous allez visiter pour retrouver le capitaine Radyard. Si vous visitez les grands entrepôts de Masama, rendez-vous au [97](#). Si vous tentez votre chance à l'auberge des Libres Marchands, rendez-vous au [30](#).

321

Vous alliez atteindre le sommet de l'échelle quand un paquet de mer vous recouvre et vous entraîne à fond de cale. Ballotté comme un jouet par les eaux tumultueuses, vous heurtez un fragment de coque qui vous assomme pour le compte. Hélas, vous ne reprendrez jamais conscience. Le *Vargas*, réduit à l'état d'épave, sombre rapidement et s'enfonce dans les flots. Votre quête connaît une fin tragique au fond de la mer des Rêves.

322

En s'approchant, Seskétera réalise brusquement que vous n'êtes pas un Shadakine. Votre teint pâle et votre habillement Kai révèlent que vous êtes un homme du Nord.

- Par le spectre d'Agarash ! gronde-t-il entre ses dents. Tu es l'infâme qui a tué mon frère, Dar-Isun ! Et tu viens dans ma propre citadelle pour enlever ma promesse ! Tu vas payer ton audace de ta vie !

Seskétera prend sa lance de la main droite et la fait tournoyer au-dessus de sa tête. Vous avez affaire à un combattant aguerri, c'est évident. - A moi la vengeance ! hurle-t-il. Si vous possédez un arc et si vous désirez en faire usage, rendez-vous au [274](#). Sinon, rendez-vous au [245](#).

323

Vous contournez la taverne et vous reprenez la route qui monte progressivement vers les collines. Vous traversez une région boisée. L'humidité et la chaleur sont extrêmes et, pour comble de désagrément, des nuées de petits moustiques s'acharnent sur toutes les parties exposées de votre corps. A en juger par le nombre de piqûres dont vous êtes parsemé, ces insectes doivent adorer votre peau. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Comme le soleil descend peu à peu à l'horizon, vous traversez un vaste plateau désertique avant de redescendre vers les eaux scintillantes du détroit de Jazer. La cité de Jazer se niche au cœur d'une petite baie environnée de bois et vous arrivez en vue de la porte est, juste avant le crépuscule. Un placard affiché à l'entrée vous apprend que vous avez manqué le dernier bac qui traverse le détroit et transporte les voyageurs sur l'autre rive pour rejoindre la route de Tiklu. Le prochain bac partira demain matin, peu après l'aube. La température nocturne est très agréable et, tandis que vous errez par les rues sous un ciel parsemé d'étoiles, vous vous demandez où passer la nuit. Si vous

partez à la recherche d'une chambre, rendez-vous au [138](#). Si vous voulez dormir à la belle étoile, rendez-vous au [203](#).

324

Cette liqueur vous semble délicieuse mais vous n'oubliez pas vos compagnons qui attendent au-dehors. Le couvre-feu est instauré à Ghol-Tabras et ils risquent de se faire arrêter par la milice. Si vous acceptez malgré tout le verre que le responsable de la Guilde vous propose, rendez-vous au [271](#). Si vous déclinez son offre et si vous prenez congé, rendez-vous au [95](#).

325

- Portez cela sur ma note ! annonce soudain une voix derrière vous.

Vous vous retournez pour apercevoir un jeune homme aux cheveux blonds, enveloppé dans une cape de laine chinée aux teintes sombres. Il a la stature puissante des Sommerlundais et la coupe de ses vêtements vous apprend qu'il est membre d'une Guilde de votre pays.

- Je suis ravi de rencontrer un Maître Kai, dit-il en vous tendant une main amicale. Je m'appelle Melchar et je suis compagnon de la Guilde des Joailliers de Toran. Faites-moi l'honneur de partager mon repas. La nourriture est indescriptible mais elle a le mérite d'être nourrissante et je vous sens affamé.

Vous remerciez le jeune voyageur pour sa généreuse hospitalité et, tout en mangeant, il vous parle de cette région du Shadaki. Melchar s'en retourne vers Toran. Il a passé ces six derniers mois à étudier auprès d'un fameux joaillier de Tiklu et il a profité de cette période pour mieux connaître l'histoire de la région. Vous lui parlez de vos mésaventures en mer, et il vous apprend que les Boucaniers du Shadaki faisaient autrefois partie de la grande flotte du roi-sorcier Shasarak. A la chute de leur maître, les renégats ont été bannis dans le grand désert de Sadi par Etoile Grise, le magicien qui avait pris la tête du pays. Depuis quelque

temps, les Boucaniers ont repris leurs actes de piraterie en haute mer et leurs sévices restent impunis, surtout depuis qu'Étoile Grise a quitté son palais du Shadaki, il y a trois mois. Officiellement, il serait retenu par une quête dans le Magnamund occidental, mais des rumeurs persistantes affirment qu'il serait tombé sous la coupe des Nécromanciens qui souhaitent le retour aux heures sombres du règne de Shasarak. Lorsqu'il vous demande la raison de votre présence dans la région, vous lui répondez simplement que vous devez rallier le port de Suhn pour y rencontrer le Seigneur Zinair du Dessi. Melchar vous dit qu'il sera peut-être en mesure de vous aider. Rendez-vous au [235](#).

326

Vous prononcez les paroles du sortilège de Détection du Mal et vos soupçons se trouvent confirmés : cet homme est un charlatan, il ne veut pas vous aider, c'est un petit escroc vivant d'expédients qui cherche à vous attirer dans un piège. Plutôt que de le suivre, vous lui criez que vous avez changé d'avis et que vous ne voulez plus retrouver le capitaine Radyard. L'homme jure entre ses dents et file sans attendre dans une ruelle proche du port. Vous le regardez disparaître avant de traverser la place en direction des grands entrepôts de Masala. Rendez-vous au 97.

327

Vous levez les mains d'un geste lent pour bien montrer aux Eldénoriens que vous n'avez aucune intention hostile, puis vous vous concentrez sur l'esprit du capitaine et vous libérez une puissante onde d'énergie psychique. Le capitaine tressaute et relâche le marin, l'attaque psychique lui brûlant le cerveau. Voyant que leur capitaine se sent mal, la panique s'empare des Eldénoriens ivres. L'un d'eux lui jette sa bière au visage pour tenter de le ranimer tandis que ses compagnons l'entraînent pour l'allonger sur une table. Un marin s'empare de sa dague et cisaille le col du capitaine tétanisé pour lui permettre de respirer. Un de ses acolytes ivres se méprend sur ses intentions et, croyant qu'il veut tuer le capitaine, il l'assomme pour le compte. Une

empoignade s'ensuit, les coups pleuvent. D'un signe discret, vous indiquez aux marins du *Hazan* que le temps est venu de s'éclipser. Sans un mot, ils se lèvent de table et aident leur camarade agressé à quitter l'auberge. Dehors, ils éclatent de rire devant l'incroyable stupidité des Eldénoriens. Ce sont des rires un peu forcés mais ils effacent la frustration de devoir rentrer si tôt au navire. Rendez-vous au [268](#).

328

Usant de vos techniques améliorées de camouflage, vous vous enveloppez dans votre cape Kaï pour aller vous blottir dans un coin sombre de la hutte. Vous poussez des hurlements de douleur, puis vous faites silence, attendant patiemment que la garde intervienne. Deux indigènes armés de lances font irruption dans la hutte. Ne vous voyant pas, ils croient que vous vous êtes enfui et ils repartent en courant pour donner l'alarme. Vous leur emboîtez le pas pour vous glisser par la porte ouverte. Rendez-vous au [308](#).

329

Votre maîtrise de l'Élémentalisme vous apprend que cet orage n'a rien de naturel : il a été mis en œuvre grâce à un puissant sortilège. Vous courez en avertir le capitaine Gemulkin et vous le pressez de contourner cette effroyable tempête surnaturelle qui soulève des vagues tumultueuses. Craignant pour la sécurité de son équipage et pour sa cargaison, le capitaine ordonne de virer de bord mais, comme le navire repart en direction du cap Shuri, des formes à l'horizon le font changer d'avis. Rendez-vous au [100](#).

330

Vous criez à vos compagnons de prendre la fuite et, prenant la tête du groupe, vous filez dans une ruelle sombre. Le bruit des bottes de la garde résonne derrière vous et un cor retentit pour donner l'alarme. Vous parvenez à distancer la troupe mais, en arrivant à proximité des portes donnant sur le port, vous

constatez avec dépit qu'elles sont fermées à double tour. Vous longez les remparts dans l'espoir de trouver une autre issue, mais vous débouchez à un croisement avec une petite avenue qui va d'est en ouest. Si vous partez à l'est, rendez-vous au [258](#). Si vous prenez la direction de l'ouest, rendez-vous au [32](#).

331

Vous enjambez le corps des deux truands et vous vous fondez dans la foule. Melchar vous entraîne par une série de passages obscurs et de ruelles discrètes qui vous permettent de regagner l'auberge du Chant de l'Étoile d'Argent. Vous pénétrez dans la salle bondée et Melchar ne cache pas sa joie d'avoir échappé aux acolytes de Wrok. Le tavernier lui demande s'il a gagné à la Grande Course pour être aussi jovial. Melchar répond que, sur vos conseils avisés, il n'a pas parié, ce qui lui a évité de perdre et il lui narre aussi la véritable raison de son allégresse. En entendant le récit de votre mésaventure, le tavernier fronce les sourcils d'un air préoccupé.

- Wrok déteste que l'on contrecarre ses plans et il n'hésitera pas à se venger par tous les moyens. Je vous conseille de passer la nuit au grenier. Wrok a sûrement déjà lancé ses tueurs sur vos traces... Vous suivez son avis en passant la soirée et la nuit dans une chambre sous les combles. Vous quittez discrètement l'auberge par la porte des cuisines peu avant l'aube. Le temps est venu de prendre congé de Melchar.

- Le vaisseau du capitaine Longhi est amarré aux docks, dit-il. Il se nomme *Y Ambassadeur*. Je souhaite que la traversée vous soit favorable jusqu'à Nhang, Grand Maître. Je n'oublierai pas de sitôt la Grande Course de Caeno et j'espère vous revoir un jour en Sommerlund.

Rendez-vous au [244](#).

332

Vous prononcez la formule magique du sortilège de la Main de Feu en désignant la corde tendue qui fait vaciller le pont. Dans un grondement de tonnerre, un faisceau d'énergie jaillit de vos doigts tendus pour aller pulvériser la corde. Le pont s'immobilise et, sous les yeux des bandits médusés, vous bondissez sur votre monture pour la lancer au grand galop. Les voix haineuses des brigands résonnent dans la faille tandis que vous foncez à bride abattue sur la piste qui court entre les arbres de la forêt. Rendez-vous au [205](#).

333

- Peut-être pourrez-vous me dire de quoi il s'agit ? demandez-vous au capitaine, en sortant la Couronne Syiennoise de votre sac à dos. Elle a été trouvée dans les débris d'un naufrage sur les côtes de Vassagonie, il y a quelques semaines. Radyard l'inspecte avec soin et sourit en découvrant une inscription en syiennois sur la face intérieure.

- C'est une couronne de Princesse, dit-il. Mais ce n'est pas un ornement d'apparat, seulement une couronne qu'elle doit porter pour ses activités quotidiennes. L'inscription dit qu'elle provient de la famille royale d'Oridon. Elle a plus d'un siècle et appartenait à la princesse Farha, qui a disparu en mer. Ce n'est pas un objet d'un grand prix, mais il possède une valeur historique, surtout dans mon pays.

- Dans ce cas, dites-vous. Je vous prie de bien vouloir la conserver pour vous dédommager de ma présence à bord jusqu'à Masama.

Le capitaine accepte de bon cœur et il emplit à nouveau votre chope pour porter un toast.

- A la longue et prospère amitié qui unit nos deux peuples ! Au Summerlund et à Syien !

Rendez-vous au [239](#).

334

L'homme au crâne rasé vous invite à prendre place dans le groupe et il vous offre un peu de nourriture. Le mets qu'il vous présente paraît fort appétissant mais vos sens Kaï demeurent en alerte. Cet homme ne vous inspire aucune confiance et vous vous interrogez sur ses motivations réelles. Si vous acceptez sa nourriture, rendez-vous au [40](#). Si vous la refusez, rendez-vous au [237](#).

335

Votre parfaite maîtrise de cette grande Discipline vous permet de vous fondre dans le paysage environnant et d'avancer en silence vers la source de ce bruit étrange. Soudain, votre sixième sens vous pousse à relever la tête et vous apercevez la silhouette d'un homme dissimulé dans la cime des arbres. Son corps tout entier est peint aux couleurs de la forêt et vous en concluez qu'il s'agit d'un guetteur d'une tribu indigène. L'homme n'a pas encore pris conscience de votre présence et, plutôt que de courir le risque d'être aperçu, vous faites un large détour pour éviter l'arbre où il se trouve. Vous vous enfoncez plus avant dans la forêt. Rendez-vous au [51](#).

336

Une fois encore, vous faites appel à la puissante Magie des Anciens. Vous prononcez la formule magique du sortilège de Lévitiation et vous vous élevez dans les airs au-dessus de la fosse. Parvenu à hauteur du sol, vous annulez votre sortilège pour vous enfuir dans le sous-bois, sous une nuée de flèches. Rendez-vous au [38](#).

337

La serrure cède enfin, après de longues minutes d'efforts qui vous ont mis les nerfs à fleur de peau. Vous alliez ouvrir le battant quand trois gardes font irruption dans la pièce. Le premier hurle de rage en vous apercevant et brandit sa lance comme un javelot. Vous tirez sur le battant dans un geste désespéré à l'instant où la lance s'envole en direction de votre dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 1 au nombre tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au nombre tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au nombre tiré. Si le résultat est :

Inférieur ou égal à 3 Rendez-vous au [309](#)

De 4 à 7 Rendez-vous au [88](#)

Supérieur à 7 Rendez-vous au [10](#)

338

A l'instant où vous portez le coup fatal, le corps de la créature explose en une myriade d'étincelles vertes qui disparaissent aussitôt, ne laissant dans l'air qu'une écœurante odeur de décomposition. Vos sens Kaï décèlent une magie diabolique : cette créature a été engendrée pour récupérer la Pierre de Lune. Vous vous demandez qui peut être à l'origine de ce monstre tout en allant récupérer votre arme Kaï, mais des préoccupations plus immédiates viennent accaparer votre esprit. La coque du *Vargas* cède sous l'assaut répété des vagues et l'eau s'engouffre dans les cales. Vous devez sortir rapidement ou cette coque sera votre tombeau. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [127](#). Sinon, rendez-vous au [248](#).

Le temps redevient clément et, porté par des vents constants, le *Hazan* vogue pleines voiles sur les eaux de jade du golfe de Tentarium. Peu avant midi, le jour suivant, la vigie annonce la proximité îles côtes et, une heure plus tard, le navire pénètre lentement dans le grand port de Zharloum. Des étendards couleur émeraude flottent au sommet des plus hautes tours de la cité aux toits scintillants où une foule affairée circule le long des vastes avenues. ('ette vieille cité shadakine possède une longue histoire de port franc propice au négoce. Distante de la capitale et des cités du sud où se joue le pouvoir, elle a toujours su conserver un statut autonome malgré les tyrans sanguinaires qui se sont succédé à la tête du pays. Le navire accoste bientôt, face à un entrepôt contenant la cargaison de lingots de cuivre et de fer qu'il doit convoier à Suhn. Tandis que l'équipage s'affaire au chargement, vous acceptez d'accompagner Grégor en ville, jusqu'au Consulat lourdanien, afin qu'il raconte l'attaque de son navire et puisse retourner dans sa patrie. Ensemble, vous quittez les quais et vous vous engagez dans une rue pavée qui mène au cœur de la cité. Un marchand bienveillant apprend à Grégor que les bâtiments du Consulat lourdanien se trouvent au bout de cette rue commerçante. Grégor donne à l'homme une pièce d'or en remerciement et vous partez tous deux dans cette direction, fendant la foule bigarrée. Grégor ne paraît plus si pressé d'atteindre le Consulat. Il vous suggère d'aller dans une des auberges ou de visiter les nombreuses échoppes qui bordent la rue. Si vous désirez visiter l'Herboristerie de Zhar-loum, rendez-vous au 61. Si vous préférez aller à la taverne du Cheval Chanceux, rendez-vous au [252](#). Si vous ne voulez entrer dans aucun de ces deux établissements réputés, continuez votre promenade dans la rue, puis rendez-vous au [168](#).

Vous suivez l'homme mais la route qu'il emprunte s'éloigne des quais et de sérieux doutes vous assaillent. Serait-il perdu, ivre ou n'est-il pas le mendiant serviable qu'il prétend être? Vous lui



340. *Six voyous à la mine patibulaire déboulent de tous les côtés.*

demandez où il vous entraîne et il répond qu'il connaît un raccourci. Son chemin débouche bientôt dans une allée déserte et vos craintes se trouvent confirmées quand six voyous à la mine patibulaire armés de poignards déboulent de tous les côtés. Le mendiant s'éclipse par une porte cochère, vous laissant aux prises avec les truands.

6 VOYOUS DE MASAMA HABILITÉ : 38 ENDURANCE : 36

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [7](#).

341

Vous vous réveillez une heure plus tard, rongé de démangeaisons, attaqué par une légion de puces qui ont élu domicile dans le sommier. Vos Disciplines Magnakaï de la Science Médicale vous permettent de ne pas être infecté par les multiples piqûres, mais vous perdez quand même 3 points d'ENDURANCE à cause du manque de sommeil. L'aube éclaire déjà l'horizon, vous abandonnez donc l'idée de dormir. Vous remettez votre équipement en place et vous quittez l'auberge pour vous diriger vers le ponton du bac. Vous le voyez bientôt qui s'approche, transportant chariots et chevaux, et vous comptez près de cent passagers. Une queue s'est déjà formée à l'entrée du ponton où un homme est chargé de collecter le prix du passage. Il porte autour du cou une plaque de bois indiquant que le passage coûte 2 nobels. Si vous pouvez vous permettre de payer, rendez-vous au [188](#). Si vous ne possédez pas 2 nobels, rendez-vous au [287](#).

342

Vous quittez le parc à grands pas et vous redescendez les ruelles en lacet qui mènent au port. La journée touche à sa fin quand vous retournez au navire et vous constatez alors que la cargaison se trouve déjà à bord du *Hazan* ! Le capitaine Jenkshi est fort satisfait de ses hommes et il pense qu'ils méritent une petite récompense pour l'effort fourni. La moitié de l'équipage demande à passer la soirée à terre à la taverne des Trois

Capitaines. Le tavernier est passé livrer les vivres cet après-midi et il a promis une bière gratuite à tous les marins qui lui rendraient visite. Jenkshi donne la permission mais à une condition : que tous les hommes soient de retour à bord avant l'aube.

- Nous partirons avec la marée du matin, dit-il. Et ne croyez pas que nous attendrons les retardataires !

Si vous désirez accompagner les marins à la taverne des Trois Capitaines, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez rester à bord avec Jenkshi et le reste de l'équipage, rendez-vous au [288](#).

343

Vous décochez une flèche qui va se planter dans la poitrine du guetteur avant qu'il ne puisse recharger sa sarbacane. L'homme s'effondre dans les branchages et tombe lourdement sur le sol tapissé d'humus. Vous vous précipitez sur ce corps inerte pour vous apercevoir que son arme s'est brisée dans la chute et que ses fléchettes sont restées accrochées quelque part dans les hauteurs. Vous dissimulez le cadavre dans l'épais sous-bois avant de repartir, attiré par le bruit étrange qui résonne dans les profondeurs de la forêt. Rendez-vous au [51](#).

344

Vous pénétrez dans la deuxième partie de la cale où s'entassent les provisions de bord et les tonneaux d'eau douce. Au fond de la pièce vous repérez la silhouette d'une échelle menant à une écoutille, mais votre sixième sens Kaï décèle aussi la présence d'une trappe ménagée dans le plancher, au pied des marches. Un fracas de planches pulvérisées retentit derrière vous : la créature a arraché ses griffes de la cloison. Son souffle rauque envahit l'atmosphère et vous savez qu'elle sera là dans quelques secondes. Si vous vous cachez parmi les caisses de vivres et les tonneaux d'eau douce, rendez-vous au [254](#). Si vous préférez gravir les marches qui mènent sur le pont, rendez-vous au [31](#). Si

vous voulez ouvrir la trappe située au pied de l'échelle, rendez-vous au [112](#).

345

Entourés par les soldats qui vous contiennent à la pointe de leurs lances, vous attendez que deux fourgons cellulaires tirés par les chevaux arrivent pour vous conduire jusqu'aux geôles. La garde vous désarme avant de vous forcer à monter dans des cages d'une saleté repoussante. Vos armes, l'arme Kaï et votre sac à dos sont jetés dans un coffre sous le siège du conducteur (mettez un astérisque devant tous ces objets sur votre *Feuille d'Aventure* pour indiquer qu'ils ont été confisqués). Les Objets Spéciaux, eux, demeurent en votre possession. Sur l'ordre de l'officier de garde, les chariots s'ébranlent en grinçant et s'élancent à vive allure sur les pavés, vous ballottant de part et d'autre de la cage. Quelques minutes plus tard, le fourgon ralentit et grimpe lentement la rampe d'accès qui mène devant les gigantesques portes de la forteresse de Ghol-Tabras. Un étendard flotte au-dessus de l'arche d'entrée et son blason représente un serpent noir s'enroulant autour d'un cimenterre d'argent. C'est l'emblème personnel de Seskétera, le tyran qui règne d'une main de fer sur la cité et dont la réputation est d'être sans pitié. Rendez-vous au [265](#).

346

Vous faites appel à votre Grande Discipline du Contrôle Animal pour calmer ces créatures affamées et nerveuses. Elles se révèlent très sensibles à votre suggestion mentale mais leur réaction n'est pas celle que vous escomptiez : le conflit que vous avez engendré entre leurs instincts de prédateurs et votre appel au calme provoque un sentiment de panique. Hurlant et gémissant, ils disparaissent dans la jungle, la queue basse. Certain qu'ils ne se représenteront pas de toute la nuit, vous installez une litière de fortune au fond de la caverne pour y dormir. Rendez-vous au [220](#).

347

Vous vous frayez un passage à grands coups d'épaule dans la foule dense et vous atteignez enfin la porte latérale pour constater, hélas, qu'une solide chaîne maintient les grilles fermées. Vous vous retournez : les acolytes de Wrok arrivent de toutes parts. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, rendez-vous au [263](#). Sinon, rendez-vous au [73](#).

348

Vous roulez sur le côté dans une tentative désespérée pour éviter d'être écrasé sous la partie sectionnée du mât. Votre réaction vous sauve la vie et la poutre s'écrase sur le pont, pulvérisant une partie du bastingage. Malheureusement vous ne pouvez esquiver la masse de cordages qui l'accompagne et qui s'abat lourdement sur votre dos. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [160](#).

349

Apitoyé par les cris de votre pauvre monture, vous cherchez à vous emparer d'une arme pour attaquer la créature. Si vous êtes en possession d'un arc et si vous voulez l'employer, rendez-vous au [74](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [224](#).

350

Les Shianti vous escortent jusqu'à l'entrée du temple d'Amida, édifice fabuleux érigé sur un piton rocheux offrant une vue superbe sur les côtes de leur île de légende. Au cours d'une cérémonie, vous recevez la bénédiction d'Acaria, le chef des Shianti en exil et il fait vœu devant tous de remettre la Pierre de Lune à la déesse Ishir en personne afin que ses pouvoirs ne puissent plus jamais perturber l'équilibre fragile des forces de la nature ou soient pervertis par les puissances du mal. Après la cérémonie, les Shianti vous font les honneurs de leur fabuleux royaume où aucun humain n'avait jamais posé le pied avant vous. Vous vous émerveillez des cascades cristallines coulant

parmi une végétation multicolore aux formes exubérantes et abritant une faune grouillante. Après vous avoir fait goûter aux délices de leur île paradisiaque, les Shianti vous autorisent à prendre un peu de repos avant que vous ne repreniez la route de Suhn. Le voyage de retour sur la mer des Songes se révèle extrêmement rapide et aisé. Les Shianti contrôlent vents et marées et, quelques minutes après avoir pénétré dans le rideau de brume qui entoure l'île de Lorn, vous arrivez en vue du port de Suhn, baigné de soleil. Une brise gonfle votre voile et vous propulse vers les quais où, à votre grande surprise, Zinair vous attend. Félicitations, Grand Maître ! Une fois encore vous avez démontré l'étendue de votre courage et de vos ressources. Vous avez brillamment accompli la mission que vous avait confiée Loup Solitaire, et le retour de la Pierre de Lune chez les Shianti est une éclatante victoire dans la lutte qui vous oppose sans trêve aux forces du Mal. Hélas, la guerre est loin d'être terminée. Dès votre arrivée au port, le Seigneur Zinair vous apprend qu'une nouvelle menace pèse sur votre monde. Il ne tient qu'à vous de prouver à votre mentor, Loup Solitaire, que vous êtes digne de la confiance qu'il vous porte et d'affronter ce nouveau défi dans la prochaine aventure du Second Ordre Kaï.



TABLE DE HASARD

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

Table des coups portés

Quotient d'attaque

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

E = Ennemi - LS = Loup Solitaire

T = Tué sur le coup