

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

L'Asse Solitaire / 24

Le Héros de Mynuit

Joe Dever



Folio
Junior

Joe Dever

Le Héros de Mynuit

Loup Solitaire/24

Traduit de l'anglais par Nicolas Grenier



Gallimard Jeunesse

GRANDES DISCIPLINES

Notes

1	
2	
3	
4	
5	(Si vous avez accompli avec succès votre première mission de Grand Maître Kai)
6	(Si vous avez accompli avec succès votre deuxième mission de Grand Maître Kai)

SAC A DOS (10 objets maximum)	REPAS
1	4
2	
3	
4	
5	
6	BOURSE
7	33
8	
9	
10	

(50 Pièces d'Or maximum)

FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ

ENDURANCE

(Ne pas dépasser le total
de départ; 0 = mort)

DÉTAIL DES COMBATS

ENDURANCE

ENDURANCE

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI
----------------	-----------------------	--------

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI
----------------	-----------------------	--------

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI
----------------	-----------------------	--------

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI
----------------	-----------------------	--------

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI
----------------	-----------------------	--------

LOUP SOLITAIRE



OBJETS SPÉCIAUX

DESCRIPTION	EFFETS

ARME KAI

Nom :

Type :

+ points d'HABILETÉ :

Propriété :

+ points d'HABILETÉ :

LISTE DES ARMES

ARMES (2 armes maximum)

1

2

(+ 5 points d'habileté si vous vous battez avec une Arme et si vous disposez de la Science des Armes correspondante)

SCIENCE DES ARMES

POIGNARD

LANCE

**MASSE
D'ARMES**

SABRE

**MARTEAU
DE GUERRE**

ARC

HACHE

ÉPÉE

BÂTON

GLAIVE

CARQUOIS ET FLÈCHES

Carquois

Nombre de flèches transportées

OUI / NON

Règles du jeu

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

Au cours des années passées au monastère, vous avez développé vos aptitudes au combat (HABILETÉ) et votre forme physique (ENDURANCE). Avant de vous lancer dans cette aventure du Second Ordre Kaï, il vous faut évaluer avec exactitude l'efficacité de cet entraînement. 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 chiffre 0, vous n'obtenez aucun point. Le premier chiffre que votre crayon aura montré sur la *Table de Hasard* représentera votre HABILETÉ au combat. Ajoutez 25 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case HABILETÉ de votre *Feuille d'Aventure* (si par exemple votre crayon indique le chiffre 7 sur la *Table de Hasard*, vos points d'HABILETÉ 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 TOUS désignerez sur la *Table de Hasard* représentera votre capacité d'ENDURANCE. Ajoutez 30 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure* (à titre d'exemple, si votre crayon indique le chiffre 8 sur la *Table de Hasard*, le total de vos points d'ENDURANCE sera de 38). Si vous êtes blessé lors d'un combat, vous perdez des points d'ENDURANCE, et si jamais votre ENDURANCE tombe à 0, vous saurez alors que votre aventure est terminée. Au cours de votre mission, vous aurez la possibilité de récupérer des points d'ENDURANCE, mais votre total d'ENDURANCE ne pourra en aucun cas dépasser celui dont vous disposiez au départ de votre mission.

Si vous avez mené avec succès l'une ou les deux précédentes aventures du Second Ordre Kaï (Vol. 21 et 22), vous pouvez reporter vos totaux d'HABILETÉ et d'ENDURANCE dans ce volume. Vous pouvez aussi emporter tous les Objets Spéciaux, Armes Kaï et objets contenus dans votre sac à dos qui se trouvaient en votre possession à la fin de votre précédente aventure, et que vous devez donc inscrire en détail sur votre *Feuille d'Aventure*. Une astuce : si vous trouvez cela plus pratique, vous pouvez utiliser un dé à dix faces à la place de la *Table de Hasard*.

Votre nom de Guerrier Kaï

La tradition de votre caste de guerriers d'élite veut que chaque novice reçoive un nouveau nom au terme de sa première année passée au monastère Kaï. Les anciens choisissent ce nom en fonction des qualités propres à chaque novice. Vous pouvez inventer votre nom ou le créer à l'aide de la Table des Noms Kaï ci-dessous, en vous remettant au hasard : tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard* puis reportez-vous au Tableau A. Le nom correspondant au chiffre obtenu sera la première partie de votre nom Kaï. Vous procéderez de la même façon pour choisir le qualificatif qui lui correspond dans le Tableau B. En assemblant les deux termes, vous formerez votre nom Kaï, que vous pourrez inscrire sur le parchemin qui figure au début du livre.

Tableau A

0 = ~~Lame~~
1 = Feu
2 = Faucon
3 = Cœur
4 = Ami
5 = Étoile
6 = Danseur
7 = Meneur
8 = Voyageur
9 = Bouclier

Tableau B

0 = Rapide
1 = Solaire
2 = Fidèle
3 = Téméraire
4 = Lunaire
5 = Tranchant
6 = Sage
7 = Orageux
8 = Magique
9 = Courageux

Disciplines Kai et Magnakai

Au cours de votre brillante ascension dans la hiérarchie du Second Ordre Kai, vous avez acquis la maîtrise de toutes les Disciplines Magnakai et Kai. Celles-ci vous dotent d'un formidable arsenal d'aptitudes naturelles qui vous seront très précieuses. 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 main 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 jusqu'à retrouver le total de départ. Neutralisation de poisons, venins et gaz toxiques. Guérison des blessures les plus sérieuses. Vous pouvez également regagner 1 point d'ENDURANCE chaque fois que vous traversez un paragraphe sans avoir à vous battre, mais le nombre de points récupérables ainsi est limité à 10 par aventure.

Invisibilité Permet de se dissimuler dans la plupart des lieux, étouffe les sons provoqués par les mouvements. Permet aussi de modifier partiellement l'apparence du corps, et de masquer chaleur et odeur corporelle.

Art de la Chasse Donne la possibilité de se nourrir dans la nature, augmente l'agilité, l'acuité du regard (de jour et de nuit) et la finesse de l'ouïe et de l'odorat.

Exploration Lecture des langues inconnues, décryptage des symboles, repérage des empreintes et des pistes. Sens inné de l'orientation, capacité à détecter la menace d'une embuscade à cinq cents mètres de distance, à communiquer avec des créatures

douées de sens et à faire barrage aux sortilèges psychiques de détection.

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

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

Nexus Déplacement de petits objets par la force de l'esprit, aptitude à supporter 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, communication télépathique, 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

Au terme d'années d'entraînement rigoureux et d'études au monastère Kai sous la direction de votre illustre mentor, le Maître Suprême Loup Solitaire, vous avez atteint le rang de Grand Maître Kai. Suivant les traces de Loup Solitaire lui-même, vous avez fait vœu de parvenir un jour à maîtriser les seize Grandes Disciplines du Second Ordre Kai. Si vous réalisez cette ambition, vous partagerez alors avec Loup Solitaire la responsabilité, l'honneur et la gloire de diriger le Second Ordre en tant que Maître Suprême.

S'il s'agit de la première aventure du Second Ordre que vous entreprenez, votre rang actuel est celui de Grand Maître Primat. Ce grade vous confère, en plus bien sûr des Disciplines Magnakai

élémentaires qui vous sont définitivement acquises, quatre des Grandes Disciplines du Second Ordre décrites ci-dessous. A vous de les choisir judicieusement car, dans plus d'une circonstance, l'utilisation habile de l'une de ces techniques peut vous sauver la vie. Lorsque vous aurez choisi vos quatre Grandes Disciplines, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*.

Grande Discipline de la Science des Armes Cette Grande Discipline confère à un Grand Maître Kaï du Second Ordre le don de manier les armes avec un maximum d'efficacité. Chaque fois que vous combattrez avec une arme dont vous avez acquis la parfaite maîtrise, vous aurez droit à 5 points d'HABILETÉ supplémentaires. Le rang de Grand Maître Primat, avec lequel vous débutez la série des aventures du Second Ordre, signifie que vous possédez la maîtrise parfaite d'une arme parmi celles qui sont représentées dans la rubrique Équipement. A l'avenir, chaque nouvelle aventure couronnée de succès vous confèrera la maîtrise d'une arme supplémentaire.

Grande Discipline du Contrôle Animal Grâce à cette technique, un Grand Maître Kaï peut exercer une influence considérable sur les animaux et les 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. Par ailleurs, si le total d'ENDURANCE d'un Grand Maître détenant cette faculté tombe au-dessous de 8 au cours d'un affrontement, il pourra puiser dans ses réserves afin de regagner 20 points d'ENDURANCE. Toutefois, vous ne pourrez recourir à cette mesure qu'une seule fois au cours de votre aventure. \ Ji >

Grande Discipline de l'Invisibilité Un Grand Maître Kaï possédant cette faculté pourra effectuer un changement radical de son apparence physique et maintenir cette transformation pendant un à trois 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 grandement ses sens du goût et du toucher.

Grande Discipline de l'Exploration Cette technique permet au Grand Maître Kaï d'échapper à l'étreinte des plantes tentaculaires et hostiles, et décuple aussi sa vigilance devant les embuscades imminentes et dans les lieux qui leurs sont propices, comme les épais sous-bois ou les profondes forêts. »

Grande Discipline du Foudroiemnt Psychique S'il décide d'utiliser ses pouvoirs psychiques pour attaquer un ennemi, le Grand Maître Kaï pourvu de cette Grande Discipline pourra ajouter 8 points à son total d'HABILETÉ. De plus, chaque fois qu'il y fait appel lors d'un combat, il ne peut avoir à déduire plus d'1 point d'ENDURANCE par Assaut. S'il opte pour la forme la plus atténuée des pouvoirs psychiques (c'est-à-dire la Puissance Psychique), le Grand Maître bénéficie de 4 points d'HABILETÉ supplémentaires et ne peut perdre aucun point d'ENDURANCE. Attention cependant : Puissance Psychique, Foudroiemnt Psychique et Grande Discipline du Foudroiemnt Psychique ne peuvent être utilisés simultanément. D'autre part, un Grand Maître Kaï ne peut avoir recours à la Grande Discipline du Foudroiemnt Psychique si son total d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 6.

Grande Discipline de l'Écran Psychique Lors d'un combat psychique, un Grand Maître doté de cette Grande Discipline peut dresser une barrière mentale capable d'assurer sa protection ou celle d'autrui. Cette protection croît à mesure que le Grand Maître s'élève dans la Grande Hiérarchie du Second Ordre.

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 les utilise, et cela pendant environ une heure. Cette résistance augmente à mesure qu'il progresse dans la Grande Hiérarchie du Second Ordre.

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, 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 le *Bouclier*, le *Mot de Pouvoir* et le *Poing Invisible*. Votre connaissance et votre maîtrise de la Magie de l'Ancien Royaume augmenteront à mesure que vous progresserez dans la grande Hiérarchie du Second Ordre.

Grande Discipline de l'Alchimie Kai C'est sous la tutelle de Loup Solitaire et du Maître de Guilde Banedon (le chef de la Guilde des Magiciens du Sommerlund) 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 *VEnvoûtement*. Vos connaissances en ce domaine augmenteront à mesure que vous progresserez dans la Grande Hiérarchie Magnakai.

Grande Discipline de l'Astrologie Kai * Il est connu de longue date que les corps célestes de la voûte étoilée qui surplombe le Magnamund exercent une influence sur ses 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 et des myriades d'étoiles et planètes. La fréquence et l'exactitude de ces prédictions augmenteront à mesure que vous progresserez dans la hiérarchie du Second Ordre.

Grande Discipline de l'Art des Simples Un Grand Maître du Second Ordre Kai 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'Elémentalisme Cette nouvelle technique du Second Ordre Kai donne au Grand Maître la possibilité de manipuler à sa guise les quatre éléments de base que sont la Terre, l'Air, l'Eau et le Feu. 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 disloquer ou de renforcer leurs propriétés selon un but précis, comme par exemple édifier un rempart, projeter un rocher, soulever un tourbillon de sable, faire le vide ou provoquer un incendie. La maîtrise de cette discipline augmentera avec votre rang hiérarchique.

Grande Discipline de l'Art des Bardes Grâce à cette nouvelle technique du Second Ordre Kai, 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 hiérarchie du Second Ordre Kai.

Si vous menez à bien cette aventure de la nouvelle série du Loup Solitaire, vous pourrez, avant d'entreprendre la mission du volume 24, vous doter d'une Grande Discipline du Second Ordre supplémentaire. Pour chaque Grande Discipline du Second Ordre que vous maîtriserez en plus des quatre qui vous sont déjà acquises, vous ajouterez 1 point à votre total d'HABILETÉ et 2 points à votre total d'ENpuRANCE. Ces points supplémentaires, de même que vos quatre Grandes Disciplines d'origine, et votre (ou vos) Grande(s) Discipline(s) acquise(s), pourront vous accompagner dans votre prochaine aventure du Second Ordre Kai.

Équipement

Avant de quitter le port de Suhn et d'entreprendre votre longue traversée vers l'île de Sheasu, vous vous munissez d'une carte du sud-est du Magnamund Central (elle se trouve au début de ce livre) et d'une bourse de pièces d'or. Pour savoir combien cette bourse en contient, tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Ajoutez 20 à ce chiffre : vous connaîtrez le nombre de pièces d'or dont vous disposez. Inscrivez ce nombre dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez accompli avec succès les deux premières aventures du Second Ordre (Loup Solitaire vol. 21 et 22), vous pouvez ajouter les pièces d'or que vous possédez déjà au nombre que vous venez d'obtenir. Il ne vous est pas possible d'emporter plus de 50 pièces d'or, mais vous pouvez laisser les autres en sûreté au monastère en prévision d'une prochaine mission. Vous pouvez également choisir dans la liste ci-dessous cinq objets, dont deux armes seulement.

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)

POIGNARD (Armes)

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

MOTION 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 seule dose.

«HACHE (Armes) Inscrivez les cinq Objets de votre choix sur votre *Feuille d'Aventure* dans les cases indiquées entre

parenthèses et notez l'effet éventuel que chacun peut avoir **SUR** VOS points d'ENDURANCE OU d'HABILETÉ.

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 dont il se servit pour forger dans le secret du monastère dix puissantes armes dotées de pouvoirs magiques. Ces armes enchantées sont réservées aux Grands Maîtres du Second Ordre, dont vous faites désormais partie. Vous pouvez donc choisir votre arme Kai dans le tableau ci-contre, ou laisser faire le hasard en tirant un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard* : votre arme Kai sera celle qui porte le numéro correspondant dans le tableau. Inscrivez-la ainsi que ses propriétés sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case Armes Kai de votre Liste d'Objets Spéciaux.

Car chaque arme Kai est dotée d'une propriété spécifique. Si vous l'utilisez dans des conditions spatiales ou temporelles ou contre le type d'ennemi qui correspond à cette propriété, vous bénéficierez du maximum de points supplémentaires.

Exemple : si vous tirez le nombre 8 avec la *Table de Hasard*, votre arme Kai sera le glaive Illumina-tus. Lorsque vous utiliserez cette arme Kai pour combattre un ennemi dans une grotte souterraine, vous pourrez augmenter votre HABILETÉ de 7 points. En revanche, si vous affrontez cet ennemi à l'air libre, votre HABILETÉ ne gagnera que 5 , points.

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 ou deux armes, vous devez choisir à laquelle de ces armes s'applique votre Grande Discipline. Quand vous utiliserez cette arme au

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

combat, vous pourrez ajouter 5 points à votre total d'HABILETÉ. Si vous découvrez une arme au cours de votre aventure, vous pourrez la garder et l'utiliser, mais rappelez-vous que vous n'avez pas le droit de posséder plus de deux armes à la fois.

Arc et Flèches Au cours de votre aventure, vous aurez plusieurs fois l'occasion de vous servir d'un arc. Si vous avez choisi cette arme et possédez au moins 1 flèche, vous pourrez l'utiliser lorsque le texte vous autorisera à l'employer. L'arc est une arme très utile, car il permet de frapper l'ennemi à distance. Toutefois, vous ne pourrez en faire usage dans les combats au corps à corps, aussi vous est-il fortement conseillé de vous munir également d'une arme de

poing comme l'épée ou la hache. Pour vous servir d'un arc, il vous faut un carquois garni d'au moins un trait et, après chaque tir, vous devrez rayer 1 flèche de votre *Feuille d'Aventure*. Dès que votre carquois sera vide, votre arc deviendra bien sûr inutilisable, mais vous aurez peut-être l'occasion de le regarnir au cours de votre aventure. Si vous jnaîtrisez 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 dans votre sac à dos). Vous avez le droit à tout moment d'échanger l'un de ces objets ou de vous en débarrasser, mais il vous est interdit de le faire lorsque vous êtes engagé dans un combat. Les objets que vous pourrez récupérer au cours de votre mission sont précisés dans le texte ou bien signalés par leurs initiales en lettres capitales (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 votre 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 un Objet Spécial qui peut être transporté et utilisé en plus des deux armes ordinaires que vous possédez déjà. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes appliquée à un type d'arme identique à celui de 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 qu'il vous faudra consommer à intervalles réguliers au cours de votre quête. S'il ne vous reste plus de vivres lorsqu'il vous sera indiqué 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 Cette potion de guérison vous permet de reprendre 4 points d'ENDURANCE à l'issue d'un combat. Vous ne disposez que d'une seule dose. Si, au cours de votre quête, vous venez à découvrir quelque autre potion, ses effets seront indiqués. 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'HABILITÉ et d'ENDURANCE de l'ennemi en question. Vous devrez vous efforcer de tuer votre

adversaire en réduisant à zéro ses points d'ENDURANCE, tout en essayant d'en perdre vous-même 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 vous donnera 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 Chiens Sauvages dont le total d'HABILETÉ se monte à 31 et, pris par surprise, vous n'avez aucune possibilité de fuite. Si vous disposez de la Grande Discipline du Foudroiement Psychique contre laquelle les Chiens Sauvages ne sont pas immunisés, vous ajoutez 8 points à votre total d'HABILETÉ. Si vous

possédez en outre l'arme Kaï Ulnarias, vous ajouterez 5 points supplémentaires à votre total d'**HABILETÉ** qui atteindra finalement 45. Retranchez ensuite le total d'**HABILETÉ** des Chiens Sauvages de votre propre total, ce qui vous donnera un *Quotient d'Attaque* de 14 ($45 - 31 = 14$). Inscrivez 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 l'ennemi et vous-même 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 de Loup Solitaire.)

Exemple

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

5. Après chaque Assaut, notez sur la *Feuille*

***d'Aventure* les modifications intervenues dans le total d'ENDURANCE de chaque adversaire.**

6. A moins que de nouvelles indications vous soient données ou que vous ayez la possibilité de fuir, un nouvel Assaut devra être livré.

7. Reprenez les opérations à partir de l'étape n° 3. Lq, 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 poursuivez votre quête avec un total **d'ENDURANCE** réduit du nombre de points que vous 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 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 les vôtres devront être comptabilisés et retranchés de votre total d'**ENDURANCE**, car tel est le prix de la couardise ! Rappelez-vous que vous ne pourrez vous enfuir que si vous y êtes autorisé ; les précisions nécessaires vous seront fournies chaque fois.

Niveaux supérieurs du Second Ordre Kai

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

Nombre de Grandes Disciplines maîtrisées par le Titre correspondant

Grand Maître Kai

4 Grand Maître Primat _{x J.} (c'est à ce rang que

vous entreprenez votre première aventure du Second Ordre Kai)

5 Grand Maître Tutélaire

6 Grand Maître Principal

7 Grand Maître Mentor

8 Grand Maître Éminent

9 Grand Maître Transcendant

- 10 Chevalier Kaiï
- 11 Grand Chevalier Kaiï
- 12 Commandeur Kaiï
- 13 Grand Commandeur Kaiï
- 14 Grand Maître Solaire
- 15 Grand Maître Suprême

Grandes Disciplines améliorées

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

Grande Discipline de la Science des Armes Un Grand Maître Principal disposant de cette Grande Discipline est capable, lorsqu'il est physiquement séparé de son arme Kaiï, de détecter l'endroit où elle se trouve. Ce pouvoir de détection s'exerce à travers les matières solides, à l'exception notable du plomb. Sa précision et sa portée s'accroissent avec le rang du Grand Maître.

Grande Discipline de l'Exploration Cette Grande Discipline permet au Grand Maître Principal qui la maîtrise de prédire avec précision le temps qu'il va faire au cours des trois heures à venir. Cette faculté s'exerce sur un espace de quinze kilomètres carrés autour du Grand Maître. Sa durée et son rayon d'action augmentent à mesure que le Grand Maître s'élève dans la hiérarchie du Second Ordre.

Grande Discipline de l'Astrologie Un Grand Maître Principal qui possède cette Grande Discipline peut détecter des réminiscences psychiques laissées sur un objet par son propriétaire. Plus la valeur de l'objet est grande, plus ces reliquats psychiques seront

importants. En revanche, la plupart des objets usuels ne retiennent pas de telles traces.

Grande Discipline de la Connaissance des Simples Grâce à la connaissance et à la pratique des plantes médicinales que lui confère cette Grande Discipline, le Grand Maître Principal est capable de rendre consommable par l'homme toute nourriture contaminée ou avariée.

Grande Discipline de l'Élémentalisme Le Grand Maître Principal qui maîtrise cette grande Discipline a le pouvoir de charger d'électricité les particules d'air qui entourent un objet de la taille d'un homme ou de moindre volume. Ses particules se* déchargeront et causeront des dommages importants à quiconque tenterait de toucher ou d'ouvrir l'objet en question. Mais le Grand Maître Principal peut, lui, saisir un objet ainsi chargé sans provoquer la moindre déflagration.

Grande Discipline de l'Art des Bardes Cette Grande Discipline permet au Grand Maître Principal qui la maîtrise de contrer l'attaque sonore d'une créature hostile en chantant ou en jouant d'un instrument. La nature et les effets des améliorations des Grandes Disciplines dont vous bénéficierez à mesure que vous vous élèverez dans la haute hiérarchie du Second Ordre vous seront révélés dans la rubrique Grandes Disciplines améliorées des prochaines aventures de la série du Second Ordre Kai.

La Sagesse du Second Ordre Kai

Vous vous apprêtez à entreprendre une mission d'importance vitale dans l'implacable combat que livre le Kai contre les forces du mal : sauver le royaume de Siyen des griffes du cruel Baron Sadanzo et de ses chevaliers pillards. C'est une noble et dangereuse quête dont le succès vous couvrira d'honneur, pour la grande gloire du Kai. Sur votre route, vous trouverez des objets qui pourront vous être d'une grande aide. D'autres, en dépit des apparences, ne présenteront aucun intérêt ou pourront même se révéler néfastes ! Choisissez donc avec discernement ceux que vous déciderez de garder. Vous devrez apporter le même soin au choix des quatre Grandes Disciplines Magnakai que vous souhaitez maîtriser. Vous pourrez alors parvenir avec succès au terme de votre aventure, même si vos points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** sont faibles. Bien que cela représente un avantage certain, il n'est pas indispensable d'avoir accompli les précédentes missions dévolues au Second Ordre Kai pour mener cette quête à bien. Que la déesse Ishir et le dieu Kai vous guident sur les chemins périlleux qui vous attendent. Gloire au Sommerlund et au Kai !

A la recherche du Prince banni

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 ans se sont écoulés depuis que le Premier Ordre Kai fut pratiquement anéanti par les Seigneurs des Ténèbres d'Elgedad. Depuis lors, ces champions du mal que Naar, le dieu des Ténèbres, avait envoyé dévaster votre monde, le fertile Magnamund, ont eux-mêmes été exterminés. Le chef de votre illustre confrérie guerrière, le légendaire Loup Solitaire, était l'unique survivant du Premier Ordre Kai. Sur les ruines encore fumantes du monastère, il avait juré de venger ses compagnons massacrés. Un vœu qu'il allait accomplir en l'an 5075, n'hésitant pas à s'infiltrer seul au cœur même du sombre royaume des Seigneurs des Ténèbres pour détruire la cité infernale d'Elgedad, siège de leur pouvoir maléfique. Décapitées par cette défaite, les armées des Ténèbres allaient sombrer dans l'anarchie, déchirées en multiples factions. Cette confusion dégénéra vite en une féroce guerre intestine, qui donna le temps aux pays libres de reconstituer leurs propres forces avant de lancer une contre-offensive générale. Les armées libres surent habilement tirer profit des troubles et des divisions du camp adverse pour s'assurer une victoire rapide et totale. La chute des Seigneurs des Ténèbres ramena enfin la paix sur le Sommerlund, un des principaux royaumes du Magnamund septentrional. Sous la direction de Loup Solitaire, le monastère Kai fut reconstruit et retrouva sa splendeur passée, tandis qu'un Second Ordre de guerriers Kai se constituait rapidement. Vous appartenez à cette nouvelle génération. Vous avez vu le jour en 5063, durant les années de guerre contre les Seigneurs des Ténèbres. A l'âge de sept ans, votre père vous a confié au monastère Kai où, sous la tutelle de Loup Solitaire, vos aptitudes au combat et vos pouvoirs latents innés vous furent révélés, puis développés et aiguisés par de rigoureuses années d'étude et d'entraînement. Des dispositions exceptionnelles vous ont aidé à vous hisser rapidement dans la hiérarchie du Second Ordre du Kai, et vous

avez aujourd'hui le rare privilège de compter parmi les cinq disciples qui ont atteint le rang de Grand Maître Kaï. En 5077, votre courage et vos talents furent mis à rude épreuve, lorsque les forces des Ténèbres, profitant de l'absence de Loup Solitaire, lancèrent une attaque aussi brutale que massive contre le monastère Kaï. Utilisant une Porte d'Ombre (passage astral reliant le Sommerlund aux univers parallèles qui l'entourent), Naar, le dieu Sombre, avait envoyé des légions de monstres ailés assaillir le monastère afin d'anéantir le Second Ordre Kaï et dévaster le Sommerlund. Le fourbe avait bien calculé l'instant de son attaque, mais c'était compter sans la résistance farouche des jeunes défenseurs du monastère. En dépit de votre inexpérience, vous et vos frères d'armes aviez héroïquement su repousser tous les assauts de ses hordes démoniaques jusqu'au retour de Loup Solitaire qui, avec l'armée royale du Sommerlund, brisait l'encerclement avant de tailler l'ennemi en pièces et de barrer la Porte d'Ombre pour interdire toute nouvelle invasion. Ce nouveau revers cuisant plongea Naar dans une rage incommensurable et attisa encore sa soif de vengeance. Trois ans plus tard, il créait Loup Enragé, un être maléfique ressemblant trait pour trait à Loup Solitaire ! Tandis que le Maître Suprême, ignorant de cette machination, se trouvait engagé dans une lointaine quête au-delà des mers, l'imposteur plongea le pays dans la terreur, semant le malheur et la mort sur son passage dans le but odieux de souiller l'honneur et la réputation du Kaï. Il y serait sans doute parvenu, si Loup Solitaire n'avait découvert à temps la supercherie pour regagner en toute hâte le Sommerlund et traquer le scélérat jusque dans les souterrains de l'ancienne nécropole de la Cité de Tyso. Là, dans les noires profondeurs d'une antique crypte, Loup Solitaire et son sosie furent happés par une Porte d'Ombre et projetés dans l'univers Ténébreux de Naar où un duel à mort les opposa. Loup Solitaire en sortit vainqueur, mais il découvrit alors que Naar détenait la légendaire Pierre de Lune ! Cet objet fabuleux avait été créé à l'aube des temps par les Shianti, des êtres divins dont la présence sur le Magnamund annonçait la naissance de l'humanité. Cette pierre de Pouvoir renferme en son cœur la quintessence de leur sagesse et de leur magie, la somme de tout leur savoir. Sa création fut un

événement d'une telle ampleur qu'elle sert depuis lors de référence pour compter le temps et marquer les dates dans le Magnamund. Jusqu'alors, tous s'accordaient à croire que la Pierre de Lune était conservée dans un lieu tenu secret que seuls connaissaient les derniers des Shianti, retirés dans la mystérieuse île de Lorn, aux confins du Magna-muïd méridional. Pourtant, les yeux de Loup Solitaire ne l'avaient pas trompé : d'une manière ou d'une autre, la pierre de légende était tombée entre les griffes de Naar !

Et l'évidence lui apparut : Naar avait détourné les fantastiques pouvoirs de la pierre pour générer à sa guise des Portes d'Ombre sur toute la surface du Magnamund. Cette nouvelle puissance expliquait comment il pouvait envoyer ses effroyables champions assaillir presque sans trêve votre terre natale, en dépit du pouvoir protecteur des divinités bénéfiques, Ishir et Kaï. Dans la lutte éternelle que se livrent le bien et le mal, jamais le Dieu Sombre ne renoncerait. Si la chute des Seigneurs des Ténèbres avait été pour lui un coup terrible, déjà, de nouvelles forces étaient prêtes à leur succéder et à déferler sur le Magnamund. Et le seul véritable obstacle qui se dressait sur la route des créatures de Naar était formé par Loup Solitaire et le Second Ordre Kaï.

Loup Solitaire parvint à s'échapper de l'Univers des Ténèbres pour regagner le Sommerlund, mais il savait que son combat était loin d'être achevé. Il devait retourner dans l'inférieur Monde de Naar pour en rapporter la Pierre de Lune. Alors seulement le Magnamund serait préservé de l'invasion des légions du Dieu Sombre. Il y a deux ans, avec l'aide de son vieil et fidèle ami, le Seigneur Rimoah du Dessi, Loup Solitaire pénétra à nouveau dans le domaine du Dieu Sombre et parvint de haute lutte à lui arracher l'incalculable joyau. Au terme de son retour triomphal, il le déposa dans la Crypte du Soleil, creusée au plus profond des souterrains du monastère, afin qu'il y demeure à jamais sous la garde vigilante de générations de Maîtres Kaï. Car si la reconquête de la Pierre de Lune interdisait désormais aux champions du mal d'accéder directement au Magnamund, bien des serviteurs subalternes du Dieu Sombre infestaient encore

votre monde. Tapis dans l'ombre, ils n'attendaient que le moment propice pour accomplir la volonté diabolique de leur maître et 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 de la présence de la Pierre de Lune sur le sol du Sommerlund, on put observer dans tout le royaume les spectaculaires effets de son influence bénéfique. Les récoltes exceptionnelles se succédèrent, les cas de maladie devinrent extrêmement rares et la mortalité infantile, qui jadis affligeait les plus pauvres, diminua; au contraire, les nouveaux-nés éclataient de santé et tous les enfants qui naquirent dans cette période rivalisaient de beauté, de force et d'intelligence. Le peuple du Sommerlund appela cette période extraordinaire l'Age Béni de la Pierre. Mais cet âge d'or devait être de courte durée. Le pouvoir de la Pierre de Lune était dévolu au bien, mais sa puissance était telle qu'elle bouleversait l'ordre naturel du Magnamund. Bientôt, la mort elle-même devint un événement exceptionnel dans le Sommerlund, et les quatre saisons se fondirent en un printemps sans fin. Loup Solitaire consulta alors son ami le plus proche : le Maître de Guilde Banedon, chef de la Confrérie de l'Etoile de Cristal. Banedon l'exhorta à éloigner la Pierre de Lune avant que l'effet de son pouvoir ne devînt irréversible. La Pierre de Lune devait être rapportée à l'île de Lorn, aux confins du Magnamund méridional, pour être remise entre les mains des Shianti. Seuls ses créateurs sauraient contenir son pouvoir immense et empêcher qu'il perturbe l'équilibre naturel.

Loup Solitaire se rangea d'autant plus volontiers à l'avis de Banedon que les effets spectaculaires de la Pierre de Lune commençaient à attirer l'attention des partisans secrets de Naar. Lorsqu'un agent du Dieu Sombre fut intercepté, Loup Solitaire comprit qu'il ne pouvait plus attendre. Il fit procéder aux préparatifs d'un long voyage et le bruit ne tarda pas à courir dans tout le monastère que le Grand Maître Suprême allait se charger en personne de rapporter la Pierre de Lune aux Shianti. Une rumeur qui devint pour tous une certitude quand on apprit que Loup Solitaire avait réquisitionné le fameux vaisseau volant du

Maître de Guilde Banedon, la Nef du Ciel. Aussi, le lendemain même de cette nouvelle, bien des questions vinrent agiter votre esprit lorsque, au saut du lit, on vous annonça que Loup Solitaire vous convoquait sans délai à la Crypte du Soleil. Là, dans le secret le plus absolu, le Maître Suprême vous révéla que s'il avait bien l'intention d'embarquer sur la Nef du Ciel, ce n'était pas pour gagner l'île des Shianti. En réalité, tout ce remue-ménage n'était qu'une vaste opération de diversion. Pendant que les yeux de l'ennemi seraient fixés sur lui, un voyageur anonyme partirait discrètement pour Lorn avec la Pierre de Lune ! Or, pour accomplir cette mission vitale entre toutes, il ne pouvait désigner que le plus talentueux, le plus vaillant des cinq Grands Maîtres Kaiï qu'il avait formés. C'est donc vous, sans hésitation, qu'il avait décidé de charger de cette écrasante responsabilité ! Cette marque de confiance vous emplit d'un euphorique sentiment de fierté... aussitôt tempéré par une appréhension non moins justifiée !

Loup Solitaire vous remit la précieuse Pierre de Lune dans une sacoche de cuir qui, sous son aspect banal, était doublé de korlinium, un minéral capable de dissimuler les ondes bénéfiques de la pierre aux sens des agents de Naar. Vêtu comme un simple voyageur Kaiï, vous avez embarqué à Holmgard, la capitale du Sommerlund, à bord d'un voilier marchand en partance pour Elzian, capitale du Dessi et première étape de votre périple, quelque **3000** km plus au sud. C'est dans cette cité légendaire que vivent les Anciens Mages, dont le Seigneur Rimoah préside le Conseil Suprême. Derniers survivants de la plus ancienne race de magiciens du Magnamund, ces fidèles alliés du Kaiï avaient promis à Loup Solitaire de vous aider à atteindre votre destination finale. Vous aviez espéré que votre voyage serait sans embûche, mais le mauvais sort devait en décider autrement. Ce n'est qu'après avoir surmonté de nombreux dangers et frôlé maintes fois la mort que vous êtes enfin parvenu dans la capitale du Dessj.

Pendant trois jours, vous avez joui de l'hospitalité des Anciens Mages et des merveilles de la prodigieuse cité d'Elzian. Au matin

du quatrième jour, ayant pleinement récupéré, vous vous êtes mis en route pour la destination finale de votre quête, l'île de Lorn. Vous avez embarqué à bord de l'Azan, un vaisseau marchand dont le commandant, le capitaine Jenkshi, avait été généreusement rémunéré pour vous conduire à Suhn, son port d'attache, avec tout le confort et la célérité exigés. Hélas, la traversée ne fut pas aussi paisible que prévu. Lors d'une escale dans le port Shada-kien de Ghol-Tabras, vous avez éveillé la fureur de Sesketera, le tyran impitoyable de cette cité, et vous avez dû abandonner l'Azan dans une fuite mouvementée pour échapper à ses sanguinaires gardes du corps. Au terme d'un périlleux voyage par terre et par mer, vous avez enfin atteint le port de Suhn. Là, vous êtes entré en contact avec le Seigneur Zinair, l'ambassadeur du Dessi, qui vous a procuré un petit voilier pour atteindre l'île de Lorn, dans la Mer des Rêves. Bien qu'elle ne soit guère située à plus de trois cents kilomètres à l'est du port de Suhn, aucun marin n'a jamais posé les yeux sur la minuscule île des Shianti, car ces derniers ont entouré leur refuge d'un cercle magique d'enchantements, de brumes et de vents surnaturels. Grâce au pouvoir de la Pierre de Lune, vous avez néanmoins pu franchir ces eaux mystérieuses et aôcoster le rivage de Lorn. Les Shianti avaient perçu l'approche de la Pierre de Lune et vous attendaient pour fêter votre arrivée. Au cours d'une cérémonie solennelle dans le temple sacré d'Amida, vous avez reçu les louanges d'Acarya, le chef spirituel des exilés Shianti. Il fit le serment de remettre la Pierre de Lune dans les propres mains de la Déesse Ishir, afin que jamais plus son pouvoir ne pût perturber le fragile équilibre du Magnamund, ni être détourné à de funestes fins par les forces du mal. Après la cérémonie, les Shianti vous révélèrent quelques-uns des prodiges surnaturels de cette île encore vierge : rivières de pierres précieuses, flore magique et animaux fabuleux. Après vous avoir fait visiter leur îlot paradisiaque, ils vous laissèrent prendre quelque repos, puis vous escortèrent jusqu'à votre embarcation pour saluer votre départ. De retour vers Suhn, votre traversée de la Mer des Rêves fut d'une rapidité irréaliste. Vous sentiez que votre cap et votre vitesse étaient contrôlés par les Shianti, car à peine quelques minutes après avoir quitté le rivage de Lorn, vous

avez vu l'entrée du port de Suhn surgir entre les volutes de brume de mer. Urfe forte brise s'engouffra alors dans votre voile et vous propulsa droit vers le quai où le Seigneur Zinair attendait votre retour. Votre voyage à Lorn ne vous semblait guère avoir duré plus de quelques jours, aussi avez-vous été quelque peu stupéfait d'apprendre que deux bons mois s'étaient écoulés depuis votre départ de Suhn ! Le Seigneur Zinair salua avec enthousiasme le succès de votre quête, mais il devait aussi vous informer que, durant votre absence, un nouveau péril avait surgi qui menaçait de rompre le fragile équilibre de la paix dans le Magnamund. Pour en savoir plus, vous avez dû le suivre jusqu'au consulat du Dessi où, à l'abri des murs d'une chambre secrète, une pierre de visioij magique vous permit d'entrer directement en contact avec Loup Solitaire. Après avoir écouté le récit de vos aventures et leur heureuse conclusion, le Maître Suprême vous félicita avec chaleur, louant le talent et la bravoure dont vous aviez su faire preuve pour mener à bien votre mission, en digne héritier des enseignements du Kaï. Votre éclatant succès remplissait son cœur, comme ceux de tous vos frères du Second Ordre, d'une juste fierté, et tous avaient hâte de fêter votre retour au monastère. Un retour que de graves événements allaient hélas vous contraindre de différer.

- Le Roi Oridon de Siyen a été assassiné, vous annonça-t-il tristement. Son fils unique, le Prince Karvas, est le seul héritier de la couronne, mais depuis dix ans il vit en exil sur l'île de Sheasu. Le Royaume de Siyen est l'un de nos plus anciens alliés. Le Seigneur Xavial, Grand Chancelier Siye-nois, a voyagé jusqu'au monastère pour nous avertir qu'en l'absence du Prince, le Baron Sadanzo allait prétendre au trône. Le Baron est un homme maléfique et il dispose de pouvoirs occultes qui ont étendu son emprise sur la Cour de Siyen dans des proportions inexplicables. Ainsi, il serait parvenu à se gagner les faveurs de nombre de grands seigneurs qui, avant le meurtre du Roi, l'accusaient encore ouvertement de n'être qu'un fauteur de guerre dénué de tout sentiment humain. Le Seigneur Xavial craint que le Baron ne tienne ses nouveaux pouvoirs du dieu Sombre lui-même, tant s'est accrue sa néfaste influence, et tout

me porte à croire qu'il a raison. Si Sadanzo monte sur le trône, son règne aura des conséquences désastreuses pour nous tous. Le Siyen est l'un des royaumes les plus riches et puissants du Magnamund méridional. Qu'il tombe entre les griffes de Naar, et toute la région sera bientôt à feu et à sang...

Sombre perspective, en vérité, mais tout n'est pas encore perdu... du moins si nous agissons assez vite ! La constitution du Siyen stipule que le Prince Karvas, à partir de la mort de son père, dispose de soixante jours pour faire valoir ses droits sur le trône. Passé ce délai, Sadanzo sera désigné comme nouveau souverain. J'ai promis au Seigneur Xavial que le Kaï ne laisserait pas sans réagir un agent de Naar asservir le Siyen. Mais le temps joue contre nous : nous devons intervenir immédiatement si nous voulons enrayer la machination du Baron. Dix jours se sont déjà écoulés depuis l'assassinat du Roi Oridon. Il n'en reste plus que cinquante avant le Jour des Moissons - le jour de la succession royale. Vous avez alors demandé à Loup Solitaire comment vous pourriez l'aider à tenir la promesse faite au Seigneur Xavial, et un frisson vous a parcouru l'échine quand vous avez entendu sa réponse.

- Il faut retrouver le Prince Karvas. Il faut aussi le persuader de revenir à Seroa, la capitale de son royaume, à temps pour être couronné. La tâche sera d'autant plus ardue que Sadanzo et ses partisans ne reculeront sûrement devant rien pour empêcher le retour du Prince, et le Baron n'est pas un ennemi qu'il faut sous-estimer. De tous nos frères Kaï, tu es celui qui se trouve le plus près de l'île de Sheasu, c'est donc à toi que je confie cette délicate mission. Le Seigneur Zinair s'est déjà occupé de tous les préparatifs de la traversée. Il t'accompagnera et t'assistera dans ta tâche. Nous pouvons aussi compter sur l'aide de la Guilde des

Magiciens de Toran. Le Maître de Guilde a dépêché à Sheasu un de ses compagnons, le Mage Acraban. Il voyage en vaisseau aérien et compte l'atteindre dans vingt jours au plus tard. Tu dois le retrouver dans la cité de Mynuit, l'unique port de l'île. Acraban

t'aidera à trouver le Prince et vous le ramènerez directement à Seroa à bord de son vaisseau volant.

Vibrant de fierté et d'excitation, vous avez remercié Loup Solitaire de l'honneur qu'il vous faisait en vous confiant cette nouvelle mission et vous lui avez juré que, dès cet instant, vous alliez tout mettre en œuvre pour assurer sa réussite. Devant la fermeté de votre résolution, les rides soucieuses qui creusaient le front du Maître Suprême se sont effacées, et c'est avec un sourire apaisé qu'il a conclu votre entretien à distance : - Tu as déjà prouvé combien tu méritais ma confiance, Grand Maître. La quête que tu vas entreprendre s'inscrit dans la plus noble tradition du Kaï, et je suis persuadé que tu sauras la mener à bien. Qu'Ishir et Kaï te guident et t'inspirent la force de terrasser Sadanzo et tous les suppôts de Naar!

Après avoir passé une nuit sans sommeil à méditer tous les aspects de votre mission, vous vous levez peu avant l'aube et retrouvez le Seigneur Zinair dans la cour des écuries attenantes au consulat du Dessi. Vous prenez tous deux place dans un attelage qui file jusqu'au port pour s'arrêter au pied de la passerelle de *YAzaktana*, un clipper Suhmien aux lignes élancées qui se tient prêt à appareiller. Zinair a affrété ce magnifique trois mâts pour vous conduire à Sheasu, si bien que vous serez les deux seuls passagers à bord.

Afin d'éviter tout retard inutile, le navire a été pourvu de réserves en eau et vivres largement suffisantes pour effectuer la traversée sans escale. Mais tandis que *YAzaktana*, déployant toute sa toile, franchit majestueusement la passe du port de Suh, votre compagnon vous confie que sa principale inquiétude provient du ciel, les mers du Sud étant redoutées pour la fréquence et la soudaineté de leurs tempêtes. Par chance, ses craintes se révèlent infondées : poussés par un puissant alizé d'est, vous effectuez en un temps record la longue traversée des mers Mythenienne et de Vaduz. Au vingtième jour de la traversée, peu après le coucher du soleil, la vigie aperçoit les lumières scintillantes de Mynuit. Réagissant promptement aux ordres rugis par le capitaine, les matelots bondissent dans la mâture pour ferler les voiles et, au terme d'une manœuvre parfaitement exécutée, l'entre en glissant doucement sur son aire dans le bassin de l'unique port de l'île de Sheasu. - Dans trente jours, la lune sera à nouveau pleine, remarque d'un air songeur le Seigneur Zinair. Ce sera là Lune de la Moisson. Je prie pour que le

Prince Karvas soit avec vous à Seroa pour la voir. A la faveur d'une éclaircie, vous remarquez un autre globe lumineux, plus petit, qui brille dans le ciel nocturne au-dessus du quartier est de la ville. Vous le prenez d'abord pour une étoile, avant d'augmenter votre acuité visuelle et de réaliser qu'il s'agit de la lanterne de poupe d'un vaisseau volant flottant à trente mètres au-dessus des toits.

- Regardez, Messire, prévenez-vous votre compagnon en lui montrant du doigt le fanal.

- Oui, je vois, sourit Zinair. Il semblerait que le Mage Acraban soit arrivé avant nous.

Comme pour souligner ses paroles, vous voyez un instant plus tard un jeune homme vêtu de la robe bleu et argent de la Confrérie des Magiciens traverser le quai à grands pas en direction de votre bateau. Sous sa barbe et l'abondante chevelure rousse qui flotte sur ses épaules, ses traits taillés à la serpe sont indéniablement ceux d'un natif du Sommerlund.

Si vous avez déjà visité la cité de Caeno (dans une précédente aventure du Second Ordre), rendez-vous au [165](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [299](#).

2

Vous retournez à l'embarcadère et montrez vos billets au préposé, qui vous fait signe de monter à bord. Vous découvrez que vous partagez la cabine 12, à la poupe du bateau. Vous êtes ravis de constater que c'est une des meilleures du bord et qu'elle est pourvue d'un petit coffre garni de nourriture et de vin, d'une cuvette et d'un broc pour vos ablutions, et d'une paire de couchettes. Bientôt, la cloche du croiseur fluvial retentit, prévenant les passagers attardés que le départ pour Seroa aura lieu dans quinze minutes. A travers le hublot de votre cabine, vous pouvez voir une queue de retardataires se former sur la jetée. Mais vous n'apercevez aucun Cavalian parmi eux, ce qui ne vous chagrine pas précisément. Une fois tout le monde à bord, la passerelle est relevée et la grande roue à aube commence à brasser l'eau du fleuve. Tandis que le bateau s'éloigne de la rive et prend sa vitesse de croisière, vous verrouillez la porte de la cabine avant de vous glisser dans vos draps frais pour une bonne nuit de sommeil. Rendez-vous au [46](#).

3

Vous heurtez la surface de l'eau avec une violence qui vous brouille quelque peu les esprits, mais vous avez le réflexe salvateur de vous agripper farouchement à l'encolure de votre cheval. Le Prince et son destrier viennent s'écraser à quelques mètres de vous, et cavaliers et montures sont emportés par la force irrésistible du courant. Le flot grondant vous entraîne sur plus de cinq kilomètres avant de vous échouer sur des hauts-fonds. Vous parvenez alors à calmer vos chevaux affolés et à les ramener doucement vers la rive. Meurtris, trempés et grelottants, vous vous hissez tant bien que mal sur la berge limoneuse avant de vous effondrer, à bout de souffle, aux pieds de vos montures. Une fois remis de vos émotions, vous constatez que vous avez perdu 1 Arme et 1 Objet contenu dans votre sac à dos (vous pouvez choisir l'Arme et l'Objet que vous devez rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Après quoi, vous remontez en selle et tournez le dos au fleuve pour regagner la piste. Rendez-vous au [80](#).

4

Votre dextérité et votre persévérance sont finalement récompensées par le déclic libérateur de la serrure. Tournant la poignée, vous poussez la porte de fer et entrez dans la cage d'un escalier en colimaçon. Vous gravissez sans bruit ses marches de pierre qui, en une seule interminable volée, vous mènent au sommet de la tour, dans la chambre du carillon dont les larges baies vous offrent une vue exceptionnelle sur l'ensemble de la ville. En scrutant l'étendue des toits avec l'aide de votre pouvoir de vision nocturne, vous parvenez à localiser des écuries à moins d'un kilomètre de distance au nord du beffroi. Vous mémorisez avec soin leur emplacement avant de redescendre rapidement l'escalier et de regagner l'antichambre. Comme vous refermez la porte de la tour, vos sens Kaï détectent un panneau mobile camouflé dans le mur opposé. D'une simple pression, vous faites coulisser le panneau, révélant une cache secrète d'objets précieux qui contient :

100 Rens (équivalents à 10 pièces d'or)
Un Poignard incrusté de Pierreries
Un Anneau Sigillaire en Argent

Ces objets, si vous désirez en emporter, sont à ranger dans votre sac à dos, et donc à inscrire dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*. Quant aux Rens, il s'agit d'une monnaie locale que vous pouvez garder dans votre bourse. De retour au vieil entrepôt, l'annonce de votre découverte fait sauter de joie le Prince, qui insiste pour que vous fonciez sur le champ aux écuries. Vous vous faufilez à sa suite hors des ruines, lorsque le glas de la tour retentit à nouveau. Quelques instants plus tard, les portes du temple s'ouvrent et la sombre procession en émerge pour s'engager dans la rue. Instinctivement, vous tirez Karvas par le bras dans l'entrée du hangar de crainte que les soldats noirs vous aperçoivent. Alors qu'ils passent à votre hauteur, vous glissez un œil par la porte de l'édifice croulant pour surveiller leurs mouvements. Un étrange malaise vous envahit, et la soudaine certitude que tout ce que vous voyez n'est pas ce qu'il semble être. Et lorsque vous intensifiez votre acuité visuelle pour observer de plus près le défilé des hommes en noir, vous étouffez un cri d'horreur... Rendez-vous au [100](#).

5

L'intrépide coursier fait un bond prodigieux, plongeant sans broncher à travers le mur de flammes, et retombe sans heurt de l'autre côté de l'obstacle. Vous êtes parfaitement indemne - c'est à peine si vous avez senti la chaleur du feu ! Votre cheval a bien quelques poils roussis à déplorer, mais, les vigoureuses caresses que vous lui prodiguez pour le féliciter de son action d'éclat ont tôt fait de les lui faire oublier. Rendez-vous au [285](#).

6

Votre prompt réflexe sauve la vie du Prince, le soustrayant in extremis à une volée de tirs mortels. Il vous évite aussi d'avoir le crâne perforé par un de ces carreaux qui vous manque d'un cheveu. Rendez-vous au [159](#).

7

Le feu de l'éclair vous grille la peau du visage et des mains (vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**) et vous prive de la vue pour quelques instants. Lorsque vous recouvrez l'usage de vos yeux, vous concentrez tous vos sens Kaï sur l'étroite bande de terrain qui sépare les deux crevasses. Les éclairs jaillissent en rafales fulgurantes des fissures et fusent de part et d'autre de l'aéronef pour exploser parmi la masse roulante des nuages dans un tonnerre de fin du monde. L'équipage est paralysé de terreur, mais vous gardez le contrôle de vos nerfs et abandonnez celui de la barre à vos seuls talents Kaï, anticipant les dérobades et les dérives du vaisseau comme s'il n'était qu'un prolongement de votre propre corps. Au bout d'une éternité, les crevasses finissent par s'amincir avant de disparaître totalement, et tandis que le *Coureur d'Étoiles* s'échappe du chaos ardent des feux de la terre, tout l'équipage salue d'une clameur vibrante l'habileté de son timonier improvisé. Mais loin de vous laisser aller à l'euphorie, vous affermissiez votre prise sur la barre en redoublant de vigilance, car vos sens Kaï vous hurlent que tout danger n'est pas écarté. Vous avez dépassé de cinq kilomètres la zone volcanique et survolez à nouveau la forêt quand le vol du vaisseau devient^dangereusement erratique. Les gouvernes répondent de plus en plus mal, le *Coureur d'Étoiles* perd de l'altitude et commence à gîter de façon alarmante sur tribord. Il est bientôt presque impossible de se tenir debout sur le pont, et quand Acraban émerge de la cale des machines, il a toutes les peines du monde à vous rejoindre sur la dunette sans passer par-dessus bord. Livide, les traits tirés et les cheveux collés par la sueur et la suie, le jeune sorcier semble avoir sévèrement puisé dans ses réserves d'énergie magique pour tenter de réparer les avaries du

vaisseau. - Nous avons perdu un stabilisateur, et l'autre est gravement endommagé, annonce-t-il d'une voix lugubre. J'ai fait tout ce que j'ai pu pour le remettre en état, mais il peut nous lâcher d'un instant à l'autre. Et sans stabilisateur, pas question de tenir en l'air...

Sur ce constat sinistre, Acraban reprend la barre et hurle à l'équipage de se préparer à un atterrissage forcé. Certains vont s'attacher aux mâts ou aux espars, d'autres se contentent de se cramponner un peu plus fort au bastingage, remettant leur sort entre les mains de la Déesse Ishir. Quant au Prince Karvas, il trouve refuge dans un caisson à cordages placé sur le pont principal. Avant d'en rabattre le couvercle, il vous crie de le rejoindre. Si vous voulez vous abriter dans le caisson au côté du Prince, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez rester à la barre avec Acraban, rendez-vous au [199](#).

8

La caillasse vous érafle le cuir chevelu (vous perdez 1 point d'ENDURANCE) et vous êtes presque désarçonné, mais vous vous rattrapez de justesse à la crinière de votre cheval et parvenez à vous remettre en selle. Poursuivant leur course sans broncher en dépit des éléments déchaînés, vos véloces étalons bhanariens vous mettent rapidement hors de danger et vous atteignez bientôt le portail jonché de décombres de la forteresse. Vous mettez pied à terre et, menant vos montures par la bride, vous pénétrez à l'intérieur de ses murailles croulantes pour découvrir les vestiges d'un donjon cylindrique. La partie supérieure de l'édifice s'est effondrée, éparpillant d'énormes blocs de maçonnerie tout autour de sa base. Là où se dressait jadis une étincelante porte de bronze, un trou béant¹ débouche sur un vaste hall où vous vous hâtez de vous réfugier à l'abri de la pluie torrentielle. Des motifs gravés le long des murs et de la voûte de la salle abandonnée vous révèlent que cette citadelle fut autrefois occupée par les Anciens Mages. Tous deux fascinés par l'harmonieuse complexité des ciselures, vous convenez avec Karvas de vous séparer pour explorer les lieux plus à fond. Au

creux d'une niche ménagée dans la partie nord de la salle, vous découvrez un autel consacré au dieu Kaï. Des touffes de laumspur sauvage se sont épanouies autour de son socle, en quantité suffisante pour réaliser 3 doses de potion (chaque dose de Potion de Laumspur est un Objet à ranger dans votre sac à dos. Son absorption vous permet de récupérer 4 points d'ENDURANCE). Vous vous penchez sur l'autel pour l'examiner plus en détail, quand soudain vous entendez le Prince crier à l'aide... Rendez-vous au [177](#).

9

Vous déployez votre maîtrise de l'Ecran Psychique pour refouler les ondes néfastes qui vous vrillent le cerveau, et rapidement la douleur s'estompe. Mais votre pouvoir ne s'étend pas jusqu'au Prince Karvas. Voyant qu'il est sur le point de perdre conscience, vous faites voler votre cheval et galopez à son secours. Vous arrivez juste à temps pour le remettre en selle, puis vous usez de vos pouvoirs Kaï de guérison pour lui faire recouvrer ses esprits (ce qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE). Le terrible cor se tait brutalement et les chasseurs galopent jusqu'à vous. Leur meneur est un homme trapu aux larges épaules et à la barbe rousse, dont l'abondante chevelure déborde de dessous un heaume conique orné d'une paire de bois de cerf polis. Il immobilise son cheval face à vous et examine vos montures d'un oeil expert.

- Je vois que vous montez des poulains cavaliers, dit-il en pointant du doigt l'aigle marqué au fer rouge qui orne leur croupe.

Vous acquiescez d'un hochement de tête, mais sans lui fournir un mot d'explication. Les yeux bleus de l'homme s'étrécissent et, fourrageant dans sa barbe d'une main pensive, il vous questionne :

- Vous ignorez qui je suis, n'est-ce pas ?

Vous secouez la tête d'un air idiot, espérant qu'il vous prenne pour un parfait nigaud et renonce à perdre son temps pour s'en retourner à la chasse au cerf. Hélas, il n'en fait rien.

- Je suis Halx, le Maître Inquisiteur de Cavalia, énonce-t-il d'un ton faussement patient. Et parmi les nombreuses tâches qui me sont dévolues, il m'incombe de veiller au règlement des dîmes et taxes sur les chevaux, mules et bœufs. Vous chevauchez tous deux des coursiers cavaliens, or je ne me souviens pas vous avoir jamais vu l'un ou l'autre dans la cité. Je suppose que vos taxes de selle ont été acquittées ? Peut-être aurez-vous la bonté de me fournir vos noms et vos adresses afin que, de retour à Cavalia, je puisse m'assurer qu'il en est bien ainsi ? Vous sentez que le Maître Inquisiteur commence à s'irriter de votre silence persistant, et ses compagnons de chasse manifestent eux aussi des signes d'impatience.

Si vous voulez prétendre que vous êtes des émissaires secrets attendus à Seroa au couronnement du Baron Shadanzo, rendez-vous au [166](#). Si vous préférez raconter que vous êtes de nouvelles recrues de la Garde de la Citadelle de Cavalia, rendez-vous au [123](#).

10

Karvas vous empoigne par la main et vous hisse sur vos pieds. Au même instant, la bête perçoit les alléchants effluves de vos chevaux portés par le vent nocturne. Dans une cataracte de bave, elle émet un croassement déchirant et accélère soudain son allure, déboulant en claudiquant dans l'ouverture de l'étroite ravine. Vous faites jaillir votre arme Kaï du fourreau et bondissez en avant pouf lui barrer le passage...

GARGULASHI HABILETÉ : 38 ENDURANCE : 30 (blessé)

Le Garguilashi (sorte d'Agarashaï ailé) est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Le Prince Karvas vous aide à affronter ce monstre, ainsi vous

bénéficiez de 5 points d'HABILETÉ supplémentaires pour la durée du combat. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [129](#).

11

Vous usez de votre maîtrise de l'Élémentalisme pour étouffer les flammes menaçantes en chassant toute trace d'air dans un rayon de deux mètres autour du grand mât. le feu décroît rapidement et, bondissant en avant, le Prince Karvas éteint ses dernières flammèches en les couvrant de son manteau de voyage. Rendez-vous au [121](#).

12

Dans la foulée de Karvas, vous vous frayez un chemin à travers les rues grouillantes de la capitale siyenoise en direction de la Place du Palais, où la cérémonie du couronnement doit se dérouler dans moins d'une heure.

Les échos d'une fanfare qui vous parviennent vous font presser le pas, car le Prince vous dit qu'elle annonce l'arrivée du Baron Sadanzo. Les abords de la place sont entièrement bloqués par la foule, mais Karvas vous entraîne dans une minuscule ruelle. Comme presque tout le périmètre, cet accès a été barricadé pour éviter que la foule n'envahisse les lieux de la cérémonie, mais vous parvenez à escalader discrètement les barrières officielles et pénétrez sur la place sans autre difficulté. Et là, sur une plate-forme érigée en son centre, le Baron Sadanzo se prépare à s'agenouiller devant le Grand Maréchal Phedros, l'officier de plus haut rang du royaume, flanqué du Grand Chancelier, du Grand Chambellan, du Maire de Seroa et d'autres dignitaires. Selon la constitution de Syien, à la mort du monarque, c'est au Grand Maréchal du royaume que revient la charge d'investir le nouveau Roi dans ses pouvoirs. Jouant des coudes et des épaules, avec le Prince vous fendez la foule qui entoure la plate-forme. Phedros s'apprête à placer la couronne sur la tête de Sadanzo quand vous bondissez tous deux sur l'estrade, interrompant brutalement la cérémonie.

- Je suis Karvas, Prince de la Couronne de Syien, et par le sang d'Oridon je revendique mon héritage ! tonne le Prince à la face de la noble assemblée.

La foule laisse échapper une vaste exclamation, suivie d'un silence de mort.

- C'est un imposteur ! vocifère le Baron. Le vrai Prince Karvas vit en exil à Sheasu. Qu'on exécute cet insolent !

Impassible, le Maréchal Phedros s'approche de Karvas et saisit son bras droit. Il remonte la manche de sa tunique et examine la tache de naissance sur son poignet. Le vieil homme a vu grandir le Prince, et vous lisez dans ses yeux qu'il est convaincu de l'authenticité de la marque. Il lève alors bien haut le bras du Prince de façon à ce que tous les Pairs du Royaume puissent voir la tache en forme de croissant. Des rumeurs contradictoires agitent la foule, et des murmures annonçant le retour du Prince héritier reviennent jusqu'aux oreilles de Sadanzo. Les yeux noirs du Baron s'étrécissent pour ne former que deux fentes haineuses, et vous le voyez tirer discrètement des plis de sa robe d'hermine une scintillante gemme verte. Votre sixième sens vous avertit que cette pierre irradie de puissantes ondes psychiques qui permettent à Sadanzo de manipuler les esprits des nobles siyenois rassemblés sur la plate-forme. Si vous ne parvenez pas à briser cette emprise mentale, le Baron risque de retourner la situation à son avantage. Et pour cela, vous devez détruire la pierre diabolique qu'il serre entre ses doigts. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai et désirez en faire usage, rendez-vous au **97**. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et voulez y faire appel, rendez-vous au **205**. Si vous avez un arc et désirez vous en servir, rendez-vous au **135**. Sinon, rendez-vous au **314**.

13

Vous tirez le rouleau de corde de votre sac, vous en assurez une extrémité sur vos épaules et lancez l'autre bout au Prince. Dès qu'il a pu la saisir de sa main libre, vous bandez vos muscles et vous le hissez, mètre après mètre, hors de l'abîme. Alors que vous l'aidez à reprendre pied sur le rebord du gouffre, vous remarquez par hasard qu'il a une tache de naissance en forme de croissant au pli du poignet droit. Reprenant péniblement son souffle, Karvas vous donne une fraternelle accolade et vous remercie chaleureusement de l'avoir tiré si promptement de ce mortel mauvais pas. Rendez-vous au [200](#).

14

Vous tapotez doucement l'épaule du forgeron pour qu'il se retourne, puis vous le fixez droit dans les yeux en invoquant la formule de *Y Envoûtement*. Comme le sortilège entre en œuvre, vous lui ordonnez mentalement de dire à son fils que tout va bien. Le charme diffuse une sensation de calme et de bien-être dans son esprit, et c'est un visage souriant et détendu qu'il tourne vers son rejeton pour lui dire de retourner à son soufflet. Après quoi, il vous révèle de bonne grâce tout ce qu'il sait sur le Prince de Siyen : Karvas n'habite pas en ville, mais dans un coin perdu de la lointaine côte septentrionale de l'île. Et il n'y vit pas seul, ayant été rejoint, peu après son arrivée à Sheasu, il y a près de dix ans, par une jeune femme qu'il s'est empressé d'épouser. Leur union fut célébrée dans le port de Mynuit par le capitaine d'un navire, et on ne les a guère souvent revus depuis. Vous remerciez le forgeron et quittez son échoppe avant que les effets du sortilège ne s'estompent. Après avoir rejoint les quais, vous vous aventurez dans le dédale de ruelles qui forme le quartier est de la cité dans l'espoir d'en apprendre un peu plus sur le Prince et son épouse. Mais la journée s'écoule sans vous apporter d'autre information et vous abandonnez vos recherches à la tombée du soir pour vous hâter de regagner la place du marché avant le coucher du soleil. Rendez-vous au [308](#).

15

Une des flèches tirée du haut des remparts vous érafle le cuir chevelu : vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [342](#).

16

Vous ligotez et bâillonnez le garde inconscient avec son ceinturon et sa tunique, avant de le dissimuler dans une touffe d'herbes hautes au pied du mur d'enceinte. Vous longez le pré en courant et atteignez bientôt une cour pavée proche de l'entrée principale; un de ses côtés donne dessus, un autre sur le pré d'entraînement, d'où vous venez, et les deux derniers sur les bâtiments contigus de la sellerie et de l'écurie proprement dite. Il n'y a que deux hommes de garde à l'entrée de ceux-ci, les autres ayant été réquisitionnés dans les patrouilles qui fouillent la cité à votre recherche. Ils ronflent tous deux tels des bienheureux et il vous suffit de vous glisser devant eux sur la pointe des pieds pour accéder à l'écurie. Longeant les stalles, vous repérez rapidement deux magnifiques étalons bhanariens, réputés pour leur vélocité et leur endurance, bref, des montures idéales pour le Prince et vous-même. Vous passez rapidement dans la sellerie adjacente pour y choisir des harnachements convenables, et c'est à peine si vous avez ensuite besoin d'user du Contrôle Animal pour apaiser ces intelligentes créatures tandis que vous les sellez, avant de les mener par la bride dans la cour. Au passage, vous subtilisez le ceinturon et l'épée d'un des gardes endormis, songeant que le Prince Karvas est désarmé et qu'il en fera assurément meilleur usage. Vous traversez la cour et, parvenu à proximité du grand portail d'entrée, vous enfourchez un des étalons et fixez la bride du second au pommeau de votre selle. Puis, vous ouvrez d'un grand coup de botte un des battants de la porte et piquez des deux en poussant un cri sauvage. Les gardes postés à l'extérieur n'ont que le temps de plonger sur le côté pour échapper aux sabots de vos montures et vous traversez la place au triple galop en direction de la charrette qui dissimule le Prince. Ce dernier bondit hors de sa cachette dès qu'il vous aperçoit et il se précipite

vers le second cheval quand un cri guttural vous fait tourner la tête. Une patrouille a fait irruption à l'autre bout de la place, et son officier vient d'ordonner à un archer de tirer... Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [172](#). Sinon, rendez-vous au [313](#).

17

Vous descendez l'escalier et fendez la foule jusqu'au bout de comptoir où les deux nobliaux cavaliers sirotent leur vin. Karvas les aborde poliment :

- Bonne soirée, messires. Mon ami et moi-même nous demandions si ces deux beaux gentilshommes allaient embarquer pour Seroa, tout à l'heure ? Les hobereaux vous jettent un regard dédaigneux sans cesser de déguster leur vin parfumé dans des verres à long pied.

- Et en quoi diantre cela vous regarde-il, je vous prie ? siffle le plus grand des deux.

- Nou^ cherchons à acheter des billets pour le bateau de Seroa, répondez-vous sans détour.

- Par exemple ! s'exclame l'autre, c'est qu'ils voudraient que nous leur vendions nos tickets ! Non mais quel toupet, on croit rêver, mon cher !

Le plus grand laisse échapper un bref éclat de rire et vous congédie d'un petit geste dédaigneux avant de lancer, goguenard :

- Cela fait des années que nous attendons que le Baron Sadanzo monte enfin sur le trône, et si vous vous imaginez que nous allons céder nos places à deux traîne-misère de votre espèce, vous êtes encore plus stupides que vous n'en avez l'air ! Même pour tout l'or du Siyen, nous ne manquerions pas son couronnement.

- Tout à fait, renchérit son grassouillet compagnon. Le Baron sait récompenser ses amis fidèles et quand il sera roi, nous serons tous les deux riches. Et maintenant, bon vent ! Nous n'avons pas de tickets à vendre et nous vous avons assez vus. Si vous maîtrisez l'Alchimie Kaï et désirez en faire usage, rendez-vous au [309](#). Sinon, rendez-vous au [78](#).

18

Un de vos poursuivants jaillit soudain de la ruelle en brandissant son lance-vapeur. Plongeant instinctivement, vous le plaquez au sol avant qu'il ait pu tirer et vous l'assommez d'un bon coup de poing. Puis, vous empoignez son arme et vous la braquez sur les Bakhasaï rassemblés au bout de la rue. En tâtonnant, vous actionnez une sorte de gâchette placée le long du corps de l'engin, ce qui a pour réjouissant effet d'expédier un fulgurant projectile droit dans la poitrine du plus proche des porteurs de l'idole. Sous la violence du choc, l'homme est arraché à son bras de portage et projeté à plusieurs mètres de distance.

Brutalement déséquilibrée, la châsse mobile bascule et laisse la tête de tigre s'écraser pesamment sur le sol. Elle s'y brise en deux, vomissant un cône de flammes écarlates qui engloutit les porteurs rescapés et les réduit en cendres en l'espace d'un instant. Abasourdis par la destruction sacrilège de leur idole et la fin pour le moins cuisante de leurs camarades, les Bakhasaï restent un temps frappés d'horreur et d'effroi, emplissant la rue d'un tel concert de cris hystériques qu'on entend jusque dans les campagnes mugir ces féroces soldats. Avant qu'ils aient pu se ressaisir, vous jetez le lance-vapeur et disparaissiez avec le Prince dans la ruelle obscure. Rendez-vous au [180](#).

19

Le chevalier contemple votre poignée de pièces sans grand enthousiasme. Puis son regard se reporte sur votre cheval et commence à le détailler d'un air faussement détaché. Mais votre petit doigt Kaï vous dit que cette crapule brûle de s'approprier le

splendide étalon. - Eh bien, messire. Acceptez-vous notre don ? Si vous maîtrisez l'Alchimie Kai et désirez y faire appel, rendez-vous au [262](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline ou ne voulez pas l'utiliser, rendez-vous au [95](#).

20

Acraban semble indécis. Il n'a jamais rien affronté qui soit comparable à cette tempête et il se perd en hésitations. Quand enfin il se décide à ordonner à Kuo de modifier votre course, il est déjà trop tard. Une nouvelle déflagration vous déchire les tympans quand un éclair tellurique vient frapper le vaisseau juste sous la poupe ! Utilisez la Table de Hasard. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [268](#). S'il est compris entre 4 et 8, rendez-vous au [149](#). Si c'est un 9, rendez-vous au [341](#).

21

Vous vous acharnez pendant de longues minutes sur cette maudite serrure, mais sans succès. Entendant des pas approcher de la grande salle du temple, vous êtes contraint d'abandonner vos efforts pour regagner la rue. Une fois dehors, vous levez les yeux vers la fenêtre ouverte du deuxième étage et décidez en fin de compte de pénétrer dans la tour par cette voie. Si vous maîtrisez l'Alchimie Kai, rendez-vous au [228](#). Smon, rendez-vous au [175](#).

22

Vous utilisez votre maîtrise Kai des éléments pour soulever en un instant une petite tornade de poussière afin d'aveugler les gardes. Pris au milieu du tourbillon mugissant, les argousins tombent à genoux et se couvrent le visage pour protéger leurs yeux des cinglants grains de silice, vous laissant tous deux franchir au galop la porte restée ouverte et vous échapper à travers la plaine qui entoure Jaroc. Rendez-vous au [303](#).

23

Vous refermez le coffre et usez de votre haut niveau de maîtrise Kaï pour charger électriquement la couche d'air en contact avec sa porte d'acier. Karvas observe vos préparatifs avec un mélange de curiosité et de fascination. Et lorsque vous lui expliquez qu'à l'avenir, toute personne ou objet venant à toucher cette porte provoquera une décharge d'énergie assez violente pour détruire le coffre et enflammer les livres alentour, il ne peut réprimer un sourire à l'idée de la tête que fera Sadanzo en découvrant votre petite surprise... Votre travail achevé, vous vous hâtez de quitter cette bibliothèque maléfique, mais avant que vous ayez pu franchir le passage voûté qui conduit à la chambre adjacente, un bruit alarmant vous fige sur place. Rendez-vous au [86](#).

24

A l'instant où vous franchissez le portail, le projectile vous frappe entre les omoplates et vous projette en vol plané aux frontières du coma et de l'autre côté d'une ruelle bordant le hangar : vous perdez 5 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore vivant, c'est grâce à votre sac à dos qui a empêché le projectile de pénétrer votre corps. En revanche, ledit sac s'orne à présent d'un grand trou et quatre des objets qu'il contenait ne sont plus qu'un souvenir (rayez de votre *Feuille d'Aventure* quatre Objets au choix transportés dans votre sac). Les sens anesthésiés par l'impact, vous prenez à peine conscience du choc de vos retrouvailles avec le sol - heureusement amorti par un tapis de détritrus et de sacs de toile moisissus - et c'est à peine si vous sentez le Prince vous empoigner à bras-le-corps pour vous hisser sur vos jambes cotonneuses et vous entraîner dans une fuite titubante le long de la ruelle obscure, en direction d'une rue illuminée par des torches. Rendez-vous au [88](#).

25

Craignant pour la vie du Prince, vous dégainez votre arme Kaï et faites sauter le cor des mains du Maître Inquisiteur, fendant en deux le maudit instrument et envoyant chacune de ses moitiés virevolter dans les airs. Fou de rage, le colosse barbu hurle à ses hommes de vous faire avaler vos viscères. Un peu surpris par la tournure rapide des événements, ces derniers pointent leurs lances sur vous et chargent dans une certaine confusion...

PARTI DE CHASSEURS HABILITÉ : 47 ENDURANCE : 40

Vous ne pouvez pas prendre la fuite. Cependant, vous pourrez ajouter 5 points à votre HABILITÉ après trois Assâuts, car Karvas sera alors en mesure de venir combattre à vos côtés. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [186](#).

26

Finalement, le marchand se décide à empocher votre or et vous conduit à l'arrière du marché couvert, dans une petite pièce où, à l'abri des oreilles indiscretes, il vous révèle ce qu'il sait sur le Prince Karvas de Siyen.

- Votre homme ne vit pas dans la cité, assure-t-il. Il y a habité pendant un temps, quand il est arrivé du continent, il y a dix ans. Mais ensuite, une jeune femme est arrivée, ils se sont mariés et sont allés s'installer quelque part sur la côte nord de l'île. Et je ne les ai pas revus depuis qu'ils ont quitté Mynuit.

Vous le remerciez et quittez la Halle de Grosta. De retour sur les quais, vous vous enfoncez dans le labyrinthe de venelles tortueuses qui compose le quartier est de la cité dans l'espoir de dénicher de plus amples informations par les fruits du hasard ou de la vénalité. Mais à la tombée du soir, vous n'avez rien appris de plus et abandonnez vos recherches pour vous hâter de regagner la place du marché avant le crépuscule. Rendez-vous au [308](#).

Constatant que vous n'avez ni l'un ni l'autre de billet à lui présenter, le militaire prend mal la chose. Vous prétendez bien les avoir égarés au cours du voyage, mais ce gros mensonge ne le convainc pas un instant. Rétif à tout arrangement, il appelle un groupe de ses collègues postés devant une baraque en pierre à l'entrée du périmètre des quais.

- Puisque c'est comme ça, vous allez vous expliquer avec le Capitaine du Port, profère-t-il d'un ton menaçant.

Les autres gardes vous escortent avec le Prince jusqu'à la baraque, et vous vous retrouvez tous deux devant le bureau d'un personnage en tunique écarlate occupé à noircir du papier avec une application zélée et un porte-plume en bois.

- Z'ont pas de tickets, chef! déclare un de vos anges-gardiens avant de ressortir avec ses semblables en refermant la porte.

L'homme pose son porte-plume, extirpe une boule de cristal de sa poche et la fixe sur un support disposé au centre du bureau. Puis il vous invite à vous asseoir en face de lui, devant ledit bureau, et à exposer les raisons pour lesquelles vous voyagez sans titre de transport. Karvas, dont le sang royal commence à bouillir, lui intime d'en finir avec ces formalités et de vous laisser partir.

- Je n'ai pas l'impression que vous réalisez bien la gravité de votre cas, rétorque le Capitaine du Port en s'échauffant à son tour. Emprunter un bateau sans titre de transport agréé constitue une atteinte caractérisée au règlement de la Régie Royale du Fleuve Sero, un délit punissable d'un jour de prison par journée de voyage indûment effectuée ! Sur ce, il ouvre son tiroir et en sort une fine baguette de cristal opaque.

- Maintenant, reprend-il en vous fixant dans le blanc des yeux, voulez-vous bien m'expliquer pourquoi vous n'avez pas de billet ?

Vous lui resserved la même excuse qu'au garde, que vous avez dû le perdre pendant la traversée. Sur le bureau, la limpide boule de cristal prend un aspect laiteux, puis vire au pourpre.

- Vous mentez, dit le fonctionnaire, et il vous effleure la main du bout de sa fine baguette. Instantanément, un aveuglant éclair blanc éclate devant vos yeux et vous perdez conscience. Rendez-vous au [332](#).

28

Invoquant la magie de l'Ancien Royaume, vous proférez l'antique mot de pouvoir en vous concentrant sur la créature. Le redoutable sortilège la frappe tel un poing géant et lui arrache un râle de douleur. Elle vacille un instant, mais aucune magie ne peut vaincre la faim qui ronge ses entrailles et elle continué^'avancer pas à pas vers vos chevaux. Tandis qu'elle se rapproche, elle avale de grandes goulées d'air et sa poitrine se gonfle comme un ballon grotesque menaçant d'éclater. Et soudain, dans un bruit de bouchons qui sautent, vous voyez avec horreur des dizaines de pointes cornées jaillir de son torse distendu et fuser droit vers vous telle une volée de traits meurtriers ! Utilisez la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [96](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [269](#).

29

Vous vous engouffrez sous l'arche du portail et débouchez dans une cour pavée. Vous la traversez comme deux ombres et poursuivez votre course dans une avenue déserte qui coupe la partie occidentale de la cité, quand un homme d'arme surgit soudain de l'ombre d'un porche et vous ordonne de vous arrêter en brandissant sa lance. Si vous préférez lui obéir, rendez-vous au [325](#). Si vous voulez tenter de prendre la fuite, rendez-vous au [82](#).

Vous traversez la rue au pas de course et faites irruption dans la boutique au grand émoi de la boulangère. Elle pousse un cri de souris devant vos vêtements trempés et couverts de vase, et saisit maladroitement un couteau sur son comptoir en menaçant de vous le planter quelque part si vous faites un pas de plus. Vous pouvez comprendre sa réaction : après votre bain forcé dans les douves, vous avez tous deux un air plus reptilien qu'humain...

- Calmez-vous, bonne femme, lui dites-vous de la voix la plus apaisante que vous pouvez trouver. Mon compagnon et moi-même n'avons certes pas très fière apparence, mais nous ne vous voulons aucun mal.

Elle ne semble pas convaincue par votre discours, car elle se met à brandir son grand couteau de plus Belle en appelant son mari à la rescousse d'une voix hystérique. Quelques instants plus tard, un homme corpulent jaillit d'une porte ouverte dans le fond du magasin et vous charge en brandissant une lourde poêle.

- Arrête, Barwick ! crie soudain Karvas et, à votre stupéfaction, le gros boulanger se fige sur place et laisse tomber sa poêle à frire sur le sol.

- P... Prince Karvas, c'est vous ? bégaie-t-il. Karvas essuie avec sa manche et un succès relatif la couche de vase qui lui couvre le visage et lui répond avec un large sourire :

- Eh oui, mon bon Barwick, c'est bien moi !

- Ishir soit louée ! s'étrangle le boulanger avant de tomber à genoux. Si vous saviez ce que nous avons pu prier pour que vous reveniez nous sauver de Sadanzo ! Nous autres, à Cavalia, on en a plus qu'assez de la tyrannie de ce monstre, et le voilà maintenant qui veut s'asseoir sur le trône pour ruiner le Siyen tout entier ! Mais c'est fini, à présent notre Prince est revenu et il saura l'arrêter ! Louée soit Ishir !

A cet instant, le bruit de galopade de plusieurs chevaux s'arrêtant devant l'échoppe vient vous rappeler à temps que le moment n'est pas précisément bien choisi pour échanger de grands discours. Sans perdre une seconde de plus, le boulan-gçr ,verrouille solidement sa porte, puis il se hâte de vous faire sortir par l'arrière de la boutique, et vous ouvre enfin la porte d'une grange attenante où sont abrités deux jeunes chevaux.

- Ils vous seront sûrement plus utiles qu'à moi, commente Barwick en vous aidant à seller les montures. De toute façon, les collecteurs du Baron auraient fini par me les prendre...

- Je ne l'oublierai pas, Barwick, déclare le Prince, impressionné par sa générosité. Car quoi qu'en dise le gros homme, ces jolies bêtes représentent ce qu'il possède de plus cher. Dès que les chevaux sont arnachés, le boulanger vous ouvre un portail et s'écarte en vous saluant fièrement pour vous laisser filer au galop par une ruelle qui rejoint les rues du centre de la cité. Rendez-vous au [67](#).

31

- On aime pas les fouinards, par ici, gronde le forgeron.

Il hoche la tête à l'intention de son fils, et le jeune colosse retire un fer du foyer de la forge. Brandissant la barre de métal chauffé au rouge, il s'avance vers vous avec une lenteur menaçante. Vous vous hâtez de présenter vos excuses à son père et déguerpissez aussi dignement que l'urgence le permet. Certain que le forgeron ne va pas manquer de prévenir tous ses confrères de la présence d'un "fouinard", vous quittez le quartier des Forges. De retour sur les quais, vous décidez d'explorer le dédale de venelles sordides qui s'étend à l'est de la cité dans l'espoir de trouver un informateur mieux disposé. Malheureusement, tous vos efforts restent vains et, à la tombée de la nuit, vous regagnez bredouille la place du marché. Lorsque vous y arrivez, Acraban et le seigneur Zinair vous attendent déjà sur le *Coureur d'Étoiles*. La cage d'embarquement vous hisse rapidement à bord, où vous

avouez à vos compagnons déçus l'échec de vos investigations. Heureusement, celles de Zinair ont été plus fructueuses.

- Le Prince ne vit pas ici, vous annonce-t-il. Il a habité un moment en ville à son arrivée sur Sheasu, il y a près de dix ans, mais une jeune femme du nom d'Amarelda l'a bientôt rejoint et ils se sont mariés, ici-même, dans le port. Ils ont quitté Mynuit le lendemain du mariage pour aller s'installer sur la côte nord. Leur dernier passage en ville remonte à plus d'un an. Se tournant vers Acraban, Zinair ajoute : - Je propose que nous fassions route vers le nord à la première heure et que nous commençons à fouiller la côte. Je pense que nous aurons moins de mal à repérer leur retraite du ciel que depuis la terre.

Acraban fait passer l'ordre à son jeune équipage de préparer le bâtiment à appareiller dès l'aube. Rendez-vous au [187](#).

32

Votre refus laisse le fermier aussi étonné que perplexe : le prix qu'il demande est des plus raisonnables, surtout si on le compare à ce qu'il vous faudrait déboursier pour franchir la rivière au pont de Voshno. Lorsqu'il vous dit qu'il n'existe aucun autre point de passage sur le fleuve à moins de trente kilomètres en amont comme en aval, vous lui demandez si, par hasard, il accepterait autre chose que des pièces sonnantes et trébuchantes. Après avoir réfléchi un moment, il déclare qu'il veut bien vous faire passer en échange d'une Arme ou d'un des Objets que contient votre sac à dos. Si vous avez assez d'argent, vous pouvez toujours lui payer le prix initial de 8 Lunes, ou 2 pièces d'or. Sinon, vous devez lui donner, au choix, une de vos Armes ou un des Objets rangés dans votre sac à dos (sans oublier de le ou la rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Le paysan vous aide à embarquer avec votre monture à bord de son esquif et vous dépose sans encombre sur l'autre rive avant de retourner chercher le Prince et son cheval. Une fois qu'ils vous ont rejoints, vous dites adieu à ce brave homme et vous vous éloignez du fleuve pour chevaucher vers l'orient. Vous remarquez que votre compagnon sourit en

contemplant la riche vallée fluviale que vous traversez et, quand vous l'interrogez sur les raisons de sa bonne humeur, il vous explique que le Ioma forme la frontière entre les royaumes de Lunarlie et de Siyen, si bien que vous foulez désormais le sol de sa patrie, qu'il n'avait pas revue depuis dix ans... Le voile de la nuit s'étend sur la campagne lorsque vous rejoignez, à quelques kilomètres à l'est de Voshno, la route qui vient du hameau et traverse la vallée. Vos chevaux commencent à montrer des signes de fatigue, aussi décidez-vous de camper pour la nuit dans un petit bois en bordure de la route. Avant de vous coucher, vous devez vous restaurer d'un Repas, ou vous résigner à perdre 3 points **d'ENDURANCE** (à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse). Rendez-vous au [125](#).

33

Vous tirez sur vos rênes en pivotant sur la selle pour essayer d'échapper à la flèche meurtrière. Votre prompt réflexe vous évite d'être atteint dans un organe vital, mais avant d'aller se fracasser sur le sol, le trait vous transperce l'épaule, déchirant au passage une bonne épaisseur de muscles et de tendons et vous privant de 3 points **d'ENDURANCE**. Sans perdre un instant, Karvas saute en selle et attrape au vol les rênes que vous lui lancez, Avec un cri sauvage, vous faites voler vos montures et foncez vers une large avenue qui s'ouvre à l'est de la place. Vous galopez flanc contre flanc aussi vite que vos chevaux peuvent vous porter, écrasant sans pitié tout Bakhasaï assez stupide pour tenter de vous barrer la route. La rue file tout droit vers la porte orientale de la cité, où une cloche d'alarme sonne avec frénésie. Une foule de miliciens tirés du lit par l'alerte s'est rassemblée autour de la porte, mais aucun officier n'est là pour les commander et, dans la confusion générale, personne n'a songé à fermer ses lourds battants ! Ils s'égaillent devant votre charge furieuse et vous vous échappez de Bakhasa sans même avoir à livrer bataille... Poussant des cris de joie, vous vous enfuyez au grand galop le long d'une route poussiéreuse qui se dirige vers les collines des premiers contreforts des monts Damnadon. Vos puissants étalons couvrent en peu de temps la distance qui vous

sépare des collines, et les premières pentes n'altèrent en rien leur course rapide et régulière. Vous attendez que les lumières de Bakhasa aient complètement disparu dans votre dos avant de ralentir l'allure pour adopter un petit galop. Atteignant un gué qui traverse une rivière au flot rapide, vous décidez de faire une halte pour laisser vos chevaux boire, et souffler un peu. A moins de maîtriser la Grande^Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez maintenant avaler un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous ensuite au **323**.

34

Lorsque vous annoncez la mauvaise nouvelle à Karvas, il explose de rage et bondit sur ses pieds en renversant son tabouret avant de faire jaillir son épée du fourreau.

- Vous, là-bas, qui vous cachez dans l'ombre ! gronde-t-il en pointant sa lame sur les Cavalians, au fond de la salle. C'est vous qui avez lâchement assassiné le Baron Jayde. Sortez, vils pleutres ! Venez vous battre dans la lumière, si vous l'osez ! Les nervis de Sadanzo accueillent la tirade du Prince par un concert de rires gras.

- Surveille ta langue, si tu ne veux pas qu'on te la coupe, étranger ! éructe le chef de la bande, un énorme sergent balaféré au crâne rasé. Nous aut', gens de Siyen, on aime pas trop s'faire insulter par des blondinets du Nord...

Un autre Cavalian claque des doigts à l'adresse du tavernier et lui dit de vous flanquer dehors. Le gros homme s'approche de votre table d'un air embarrassé et vous demande poliment de vous en aller. Vous sentez qu'il n'aime guère plus que vous les Cavalians, mais il sait aussi qu'ils seront bientôt les nouveaux maîtres, et l'éclat du Prince a quelque peu effarouché le reste de sa clientèle, dont une partie se dirige déjà vers la porte. Vous empoignez le Prince par le bras et vous l'entraînez vers la sortie sous les regards meurtriers des Cavalians, qui n'essaient cependant pas de vous suivre. Une fois dehors, vous pressez le pas vers l'écurie

pour y récupérer vos chevaux. Mais à quelques mètres de l'entrée du bâtiment, vous butez sur un pied émergeant de dessous une botte de paille. Dégageant la paille, vous reconnaissez le corps du jeune valet qui a pris soin de vos chevaux à votre arrivée, et vous dégainez votre arme Kaï avant de pénétrer dans l'écurie. Une précaution loin d'être superflue car, de l'autre côté de la porte, six Cava-lians armés jusqu'aux dents vous attendent tous deux dans la pénombre...

TUEURS CAVALIANS HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 36

La présence du Prince qui se bat à vos côtés vous rapporte 5 points d'HABILITÉ supplémentaires pour la durée du combat. Si vous parvenez à expédier ces assassins en quatre Assauts, ou moins, rendez-vous au [215](#). S'il vous faut cinq Assauts (ou plus) rendez-vous au [103](#).

35

La plaine qui ondoie à l'ouest de Bakhasa est une steppe déserte et aride. L'immense forêt de Kelder, que vous venez de quitter, couvrirait il y a encore peu tout cet espace. Mais à une époque récente, le gouverneur du Banhar, l'Autarque Impérial Seja-noz, a ordonné aux Bakhasaï d'abattre des centaines d'hectares de chênes, érables, pins et autres excellentes essences de bois dur qui peuplaient la forêt, et de les expédier à Otavaï, afin d'assurer les besoins des chantiers navals impériaux. Vous marchez pratiquement sans trêve jusqu'à la fin de l'après-midi et vous n'êtes plus qu'à vingt petits kilomètres de la cité quand les premières ombres du soir commencent à obscurcir le ciel maussade. Karmas demande une petite pause avant d'entamer la dernière ligne droite, et vous la lui accordez d'autant plus volontiers que cette longue journée de marche vous a mis l'estomac dans les talons (vous devez lester ce dernier d'un Repas, ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE). Vous êtes sur le point de vous remettre en route, quand votre sixième sens vous prévient de l'approche d'une troupe de cavaliers et de chariots. Tous vos sens en alerte, vous scrutez les environs et

voyez bientôt une vingtaine de cavaliers franchir une des collines qui se dressent vers le nord. Vous réalisez soudain qu'ils suivent une piste qui passe à moins de vingt mètres de votre position, et vous vous aplatissez sur le sol en faisant signe à Karvas de vous imiter. Un de ceux qui chevauchent en arrière-garde s'écarte subitement de la piste et, guidant sa monture entre les souches, se dirige vers vous. Craignant qu'il vous ait repérés, vous faites signe au Prince de s'éloigner pour changer de cachette. Ralenti par une grappe de souches plus resserrées, le cavalier met pied à terre et abandonne sa jument pour continuer ses recherches à pied. Vous retenez votre souffle en le voyant tirer son épée et s'avancer vers vous, mais il vous frôle dans la pénombre sans vous voir et poursuit son chemin. Tandis qu'il s'éloigne, vous remarquez que sa monture est restée en arrière à moins de dix mètres de l'endroit où vous êtes tapi. Une hache, un rouleau de corde et une petite sacoche de cuir sont fixés à sa selle. Si vous voulez essayer de jeter un œil à l'intérieur de cette sacoche, rendez-vous au [145](#). Si vous préférez rester sagement caché entre les souches, rendez-vous au [287](#).

36

Sur un ordre du maréchal, les gardes emportent vos armes et votre équipement, puis vous êtes conduits sous bonne escorte dans les souterrains de la citadelle et jetés dans un cachot. Malgré les protestations énergiques de Karvas, personne ne daigne vous fournir un mot d'explication, et vous passez plus d'une heure à vous morfondre dans la pénombre avant que la porte de la cellule ne s'ouvre enfin pour livrer passage au Baron Lauda-mos, accompagné des plus impressionnants de ses hommes d'armes. Karvas lui demande aussitôt qu'il vous libère, mais le Baron reste sourd à ses prières.

- Allons, messire, ne me reconnaissez-vous donc pas ? s'étonne le Prince. Avez-vous oublié nos parties de chasse à l'ours dans la Forêt de Ioma ?

- La ressemblance est troublante, je vous le concède, rétorque Lodamos. Et j'aurais pu m'y laisser prendre... si je n'avais pas appris à me méfier des tueurs de Sadanzo et de leurs déguisements diaboliques : vous n'êtes qu'un nouvel imposteur, un misérable assassin à la solde de ce sorcier !

Sur ces mots, le Baron brandit le Poignard de Pierre que ses hommes ont trouvé dans votre sac à dos.

- Votre langue est persuasive, mais il est inutile de gaspiller votre salive, gronde-t-il. Je tiens ici la preuve de votre forfaiture : cette lame maléfique qui devait servir à me tuer. Voyez, elle est encore souillée du sang de vos précédentes victimes ! Seul un serviteur du mal peut porter une arme aussi immonde et barbare !

Vous tentez désespérément d'expliquer comment vous avez trouvé ce maudit poignard dans la hutte des Monts Damnadon, mais vos explications précipitées n'émeuvent guère le Baron. Il reste persuadé que vous êtes des tueurs à la solde de Sadanzo venus l'assassiner.

Il se tourne vers le chef de son peloton de gardes du corps et lui glisse un ordre bref avant de quitter la cellule en fracassant le poignard de pierre sur le sol. Le sergent dégaine son propre poignard, s'approche de Karvas et fait taire ses cris en l'égorgeant très proprement. Puis, il se tourne vers vous, et son impassible face cabossée est la dernière image que vous emportez de ce monde... Votre aventure s'achève ici.

37

Le tavernier baisse les yeux sur vos pièces et sourit.

- Ah, de la monnaie du Nord, et en or pur, pas comme certaines qu'on voit passer sur ce comptoir. J'ai rarement vu une frappe aussi fine. Le tenancier est si impressionné par la qualité de vos pièces qu'il vous propose 5 Lunes pour chaque pièce d'or que vous voudrez lui donner. Si vous désirez changer une partie de vos pièces d'or contre des Lunes à ce taux avantageux, modifiez

en conséquence votre *Feuille d'Aventure* avant de vous rendre au [272](#).

38

L'éclair a frappé le vaisseau juste sous la dunette, et vous avez perdu conscience quand le souffle de l'explosion a balayé le pont de commandement (vous perdez 5 points d'ENDURANCE). Lorsque vous recouvrez vos esprits, vous constatez avec soulagement que le *Coureur d'Étoiles* tient toujours en l'air, que les crevasses sont maintenant loin derrière lui et que vous survolez à nouveau la forêt. Acraban, qui tient la barre, sourit en voyant que vous êtes toujours en vie, mais son visage blême, ses yeux cernés et ses cheveux collés par la sueur et la suie témoignent qu'il a dû sévèrement puiser dans ses potentiels d'énergie magique pour tenter de réparer les avaries du vaisseau. Comme vous le rejoignez en titubant, vous sentez que le comportement du vaisseau est devenu nettement plus erratique. L'aéronef a perdu de l'altitude et commence à donner de la bande sur tribord. Sa gîte est bientôt si alarmante qu'il devient pratiquement impossible de se tenir debout sur le pont. - Nous avons perdu un stabilisateur, et l'autre est gravement endommagé, annonce-t-il d'une voix lugubre. J'ai fait tout ce que j'ai pu pour le remettre en état, mais il peut nous lâcher d'un instant à l'autre. Et sans stabilisateur, impossible de tenir en l'air...

Sur ce constat sinistre, Acraban reprend la barre et hurle à l'équipage de se préparer à un atterrissage forcé. Les uns vont s'attacher au mât, d'autres se contentent de se cramponner un peu plus fort au bastingage, remettant leur sort entre les mains de la Déesse Ishir. Quant au Prince Karvas, il trouve refuge dans un caisson à cordages placé sur le pont principal. Avant d'en rabattre le couvercle, il vous fait signe de le rejoindre. Si vous voulez vous abriter dans le caisson au côté du Prince, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez rester à la barre avec Acraban, rendez-vous au [199](#).

39

Enjambant les corps sans vie du chevalier et des hommes de son escorte, vous sortez avec le Prince du cachot. Vous traversez ensuite le couloir pour vous pencher sur le verrou de la porte de la cellule opposée, où sont enfermés vos armes et votre équipement. La serrure à combinaison ne résiste pas longtemps à vos efforts, et vous avez la satisfaction de découvrir sur le sol de la pièce vos armes et tout ce dont on vous avait dépouillé (vous pouvez effacer de votre *Feuille d'Aventure* tous les astérisques désignant les objets qu'on vous avait confisqués, puisque vous venez de les récupérer). Outre votre équipement, vous retrouvez l'épée et le ceinturon de Karvas ainsi que les objets suivants :

1 Arc

6 Flèches

Assez de nourriture pour 1 Repas

1 Lance

1 Hache

Prenez ce que vous désirez dans les limites imposées, sans oublier de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Karvas, quant à lui, s'empare d'un rouleau de corde pendu à un crochet le long du mur avant que vous quittiez la cellule, équipés de pied en cap. Vous longez ensuite le corridor jusqu'à son extrémité, où un escalier de pierre monte vers les étages supérieurs. Votre arme Kaï au poing, vous commencez à escalader les marches, retraçant de mémoire le chemin qu'on vous a fait suivre, une heure auparavant, pour vous conduire en cellule. Rendez-vous au [169](#).

40

La pointe de la lance ennemie accroche votre épaule et vous désarçonne, vous envoyant rouler sur la piste caillouteuse : vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. L'homme en armure ramène son cheval au pas et le fait voler sous les acclamations de ses hommes, qui lui hurlent de vous tailler en pièces à sa prochaine

passé. Vous vous hâtez de ramasser votre arme et de vous placer en position de combat tandis qu'il relance sa monture au galop et fond sur vous, pointant sa terrible lance sur votre cœur... Utilisez la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [343](#). S'il va de 4 à 7, rendez-vous au [117](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [263](#).

41

Vous souhaitez bonne nuit à l'aubergiste et montez l'escalier jusqu'au corridor du premier étage qui donne accès à vos chambres. Alors que vous vous attardez un instant sur le pas de votre porte pour échanger quelques mots avec Karvas, vous apercevez six ombres furtives qui se glissent vers l'écurie. Intrigué, vous grossissez prestement votre vision et votre sang se glace quand vous reconnaissez les uniformes cuirassés des soudards de Cavalia! En outre, votre sixième sens vous susurre que ces nervis font partie de la bande qui a vous a assaillis au château du Baron Jayde. Karvas blêmit en entendant ce que vous venez de voir. - Vite, Grand Maître, s'écrie-t-il en se ruant dans l'escalier, l'épée au poing. Il faut protéger les chevaux, ou tout est perdu ! Rendez-vous au [128](#).

42

Vous devez lutter sans répit pour arriver à maintenir le navire. Vous jetez la barre à bâbord toute pour contrer cette dérive incessante qui vous rapproche dangereusement de la crevasse de droite.

Mais l'avarie du stabilisateur rend le comportement de l'aéronef aussi rétif qu'imprévisible si bien que, dans les secondes qui suivent, vous devez effectuer en catastrophe la manœuvre inverse pour éviter d'aller vous jeter dans le gouffre de gauche !

En désespoir de cause, vous concentrez toute l'acuité de vos sens Kaï sur un point imaginaire de l'horizon situé dans l'exact alignement de l'étroite bande de terre qui sépare les deux fissures béantes, en vous contentant d'agir intuitivement sur les commandes du vaisseau, comme s'il n'était qu'un prolongement de votre propre corps. Indifférent aux monstrueuses langues de feu qui fusent de part et d'autre de la coque et vont exploser parmi la masse roulante des nuages dans une cacophonie de fin du monde, sourd aux cris de terreur de l'équipage, à peine conscient du travail de vos mains sur la barre, vous anticipez chaque défaillance, chaque dérobage du *Coureur d'Étoiles*. Au bout d'une éternité, les crevasses commencent enfin à se rétrécir, avant de disparaître complètement. Aux claquements des derniers éclairs succèdent les hurlements de joie de l'équipage qui salue l'habileté de son pilote improvisé. Vous levez un bras joyeux pour répondre à leur hommage, avant de reprendre fermement la barre à deux mains dans l'instant qui suit, car vos sens Kaï vous hurlent que tout danger n'est pas encore écarté... Rendez-vous au [302](#).

43

Devant votre mutisme, le jeune chevalier ne tarde pas à pqrdr patience.

- Alors, vous ne savez pas pourquoi vous venez à

Cavalia ! Et si, moi, je vous disais que c'est pour espionner? insinue-t-il avec un sourire torve. Un petit séjour dans nos cachots délierait peut-être vos langues ? Si vous voulez essayer de l'amadouer en lui présentant des excuses, rendez-vous au [318](#). Si vous préférez tenter de lui échapper, rendez-vous au [62](#).

44

Devant votre mutisme, le Maître-Inquisiteur saisit calmement un cor de chasse et, gonflant ses joues, ; se met à souffler avec vigueur dans l'instrument. Celui-ci émet un son discordant qui grimpe dans les aigus pour atteindre une note inaudible par

l'oreille humaine. Dans l'instant qui suit, vous étreignez votre crâne en grimaçant, le cerveau i vrillé par une douleur insoutenable ! Si vous possédez l'Anneau Sigilaire de Sadanzo, rendez-vous au [252](#). Si vous n'avez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [335](#).

45

L'arche franchie, vous vous élancez sur un étroit j chemin pavé de briques qui borde le fleuve avant 3 d'atteindre une volée de marches donnant accès à une place encombrée de chariots et grouillante de soldats. En vous glissant furtivement, vous parvenez ; à en faire le tour sans vous faire repérer, et à rejoindre un pont de pierre qui enjambe le fleuve Tehda. Pliés en deux, vous le traversez en courant pour vous engouffrer dans une large avenue qui j s'enfonce dans les quartiers est de la cité. Vous i poursuivez votre course entre deux rangées de mai-1 sons de bois, quand vous manquez de peu vous jeter dans les bras d'une patrouille. Vous n'avez que le temps d'obliquer dans une cour. Dissimulés derrière une pile de troncs, vous regardez passer une dizaine de soldats. Leur chef, un sergent trapu à cou de taureau, arbore un bracelet écarlate frappé de l'emblème de Sejanoz. Vous attendez patiemment qu'ils s'engagent sur le pont, mais à ce moment-là ils croisent une autre patrouille arrivant de la direction opposée qui vous oblige à rester dans votre cachette. Malgré l'heure tardive, les quartiers est de Bakhasa semblent un peu trop fréquentés pour vous permettre d'y circuler en toute discrétion, aussi décidez-vous de rester sagement dissimulés dans votre dépôt de bois et d'essayer de dormir durant les quelques heures qui vous séparent de l'aube. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez à présent vous restaurer d'un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [340](#).

46

Le lendemain, vous vous réveillez de bon matin, d'excellente humeur et en pleine forme (cette nuit de repos vous fait regagner

3 points d'ENDURANCE). Vous réveillez Karvas et montez tous deux sur le pont. Vers l'ouest, la rive gauche du fleuve est parsemée de fermes et de vergers; à l'est, le sol monte en pente douce vers une succession de basses collines plantées de vigne. Le courant du fleuve est puissant, et il entraîne le bateau vers l'aval à une allure qu'aucun cheval ne pourrait soutenir. A la réflexion, vous vous félicitez d'avoir décidé de vous rendre à Séroa par cette voie. Le croiseur est bondé de passagers qui vont eux aussi à Séroa. D'après les bribes de conversations que vous pouvez entendre, ils s'y rendent en majorité pour assister au couronnement de Sadanzo. Et quand vous découvrez que nombre de vos compagnons de voyage ont tout à gagner : de l'ascension du Baron, vous prenez soin avec Karvas de les éviter.

A la tombée de la nuit, la plupart des passagers se rassemble dans un pont inférieur qui fait office de salle de jeu, tandis que vous restez accoudé au bastingage avec Karvas.

- Demain, la lune sera pleine et ce sera la Fête des Moissons, songe Karvas à voix haute.

- Oui, poursuivez-vous en écho. Et vous, Monseigneur, vous serez alors le souverain légitime de ce royaume.

Sur ces paroles que vous espérez prophétiques,! vous allez vous coucher. Le lendemain matin, vous vous éveillez de bonne heure avec un sentiment mêlé d'inquiétude et d'excitation. Le bateau arrive] en vue de Séroa dans le milieu de la matinée et vient s'amarrer aux quais de la cité une heure avant midi. Sur le pont, vous devez jouer des coudes pour atteindre la passerelle. Lorsqu'arrive enfin votre tour de descendre à terre, vous remarquez que les passagers sont arrêtés au pied de la passerelle par deux gardes de la cité qui collectent! leurs billets de bateau. Si vous possédez un billeu de bateau, rendez-vous au [153](#). Si vous n'avez pas! cet Objet Spécial, rendez-vous au [27](#).

Rien ne vous retenant à Jaroc, vous décidez de! reprendre votre route sans délai pour essayer de regagner les jours perdus pendant la tempête. Vous quittez la ville et, pendant les deux jours suivants, vous chevauchez vers le nord-est à travers une riche prairie d'herbe grasse. Sur ce terrain facile, vous progressez rapidement. A l'aube du troisième jour après votre départ de Jaroc, vous avez couvert près de deux cents kilomètres et vos espoirs remontent en flèche. Peu à peu, la prairie laisse place à un relief valonné et vous la laissez derrière vous pour escalader une piste creusée d'ornières qui grimpe en direction d'un haut col. Cette route est vierge de toute borne, mais le Prince connaît bien les environs et vous apprend qu'elle conduit au Pas de la Bataille, une place forte qui commande la frontière orientale du royaume de Lunarlie. Il vous rappelle que la Lunarlie, dont vous traversez en ce moment le territoire, est l'ennemi héréditaire du Siyen, son propre royaume. Depuis des siècles, les deux pays se sont déchirés et cette région a été le théâtre sanglant d'innombrables batailles. Karvas s'est juré de mettre un terme à ces conflits absurdes et il promet de consacrer toutes ses forces à établir une paix durable entre les deux royaumes dès qu'il sera monté sur le trône de Siyen. Le soleil de midi chauffe les remparts du Pas de la Bataille quand vous arrivez devant la porte occidentale de la cité fortifiée. Karvas ne regrette pas d'être vêtu comme un voyageur du Sommerlund, car les farouches habitants de ce poste avancé lunarlien sont par tradition hostiles à leurs voisins du Siyen. A votre surprise, les sentinelles de la porte se contentent de vous jeter un coup d'œil indifférent avant de vous laisser passer. Karvas vous explique que si les voyageurs arrivant comrçie vous de l'ouest, et donc de Lunarlie, peuvent entrer librement dans la ville, ceux qui viennent de l'est, du côté Siyenois, sont soumis à un examen approfondi. Après avoir franchi la porte occidentale, une large avenue vous mène jusqu'à la grand-place de la cité que bordent un magasin général, une caserne et une taverne. Votre chevauchée à travers les collines arides et poussiéreuses vous a quelque peu desséché le gosier, et vous estimez qu'un petit rafraîchissement serait le bienvenu. Si

vous voulez aller à l'estaminet, rendez-vous au [266](#). Si vous préférez aller au magasin général, rendez-vous au [120](#).

48

Après avoir choisi vos secteurs de recherche, vous suivez Acraban sur le pont arrière et prenez place dans la cage de débarquement. Le treuil vous dépose en douceur sur la place du marché, où vous vous retrouvez cernés par une foule de gosses des rues dépenaillés, attirés dès l'aube par le prodigieux spectacle du *Coureur d'Étoiles* suspendu dans l'azur d'un ciel sans nuages. Acraban lance à la volée une poignée de piécettes de cuivre, provoquant une ruée générale et libérant ainsi assez d'espace pour vous laisser ouvrir la porte de la cage et sortir. Puis, ayant convenu de vous retrouver au vaisseau au plus tard au coucher du soleil, vous vous séparez pour vous diriger vers vos destinations respectives. Au contraire des enfants, la population adulte de Mynuit est peu intéressée par la vue du *Coureur d'Étoiles*. Cette apparente absence d'intérêt ne vous étonne pas. Depuis des siècles, ce pōijt a servi de refuge aux exilés de toutes les nations du Magnamund. Ils forment, par nature, une communauté secrète et réservée, où il est généralement mal vu de manifester un intérêt trop voyant pour les affaires d'autrui. Vous suivez à rebours le chemin que vous avez pris la nuit dernière et arrivez bientôt au port. *UAzaktana* est toujours amarré à quai et vous saluez son équipage tandis que vous longez l'enceinte portuaire en direction des quartiers sud de la ville. Vous n'avez aucun mal à trouver la Halle de Grosta : ce vaste entrepôt battu par les vents occupe la plus grande part du front de mer. Son entrée principale est gardée par deux Mythéniens aux muscles luisants dont les impénétrables visages olivâtres s'ornent de longues et soyeuses moustaches noires. Ils s'écartent de mauvaise grâce pour vous laisser entrer dans l'édifice, où vous êtes accueilli par un homme chauve et bedonnant arborant un mince sourire. Il s'enquiert de ce qu'il peut faire pour votre service, mais lorsque vous lui demandez s'il sait où vous pourriez trouver le Prince Karvas de Siyen, son sourire s'efface et il a un léger mouvement de recul. Votre sixième sens Kaï vous avertit

qu'il vous soupçonne d'être un tueur chargé d'assassiner le Prince. Remarquant les coups d'oeil suppliants qu'il lance en direction des deux Mythéniens postés à l'entrée, vous réalisez que vous devez trouver au plus vite un moyen d'apaiser ses craintes si vous voulez éviter d'affronter ces brutes. Si vous maîtrisez l'Alchimie Kai, rendez-vous au [192](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline, ou si vous ne désirez pas l'utiliser, rendez-vous au [243](#).

49

A l'instant où votre main se pose sur le levier, vous êtes aveuglé par un fulgurant éclair, une douleur insoutenable fuse le long de votre bras et vous vous effondrez. Vous perdez 10 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [69](#).

50

La poitrine percée de part en part, Sadanzo tombe à genoux en poussant un cri étranglé. Un filet de sang s'échappe de la commissure de ses lèvres cadavériques, et la gemme verte s'effrite soudain entre ses doigts et tombe en poussière. Puisant dans ses ultimes forces, il pousse une dernière botte, mais vous esquivez sa lame et il retombe mort sur le sol. Autour de vous, libérés par la destruction de la gemme diabolique, nobles Siyenois et soldats retrouvent subitement la liberté de leurs sens et de leurs esprits. Après quelques secondes de silence, Karvas salue votre exploit d'un hourra triomphal, aussitôt repris en chœur par toute l'assistance. Puis, rassemblant ses officiers, le Maréchal Phédros ordonne qu'on ferme toutes les portes de la ville avant d'envoyer la Cavalerie et la Garde Royale nettoyer les rues de Séroa des chevaliers-brigands de Sadanzo. Tandis que ses hommes partent en chasse, le vieux Maréchal se tourne vers Karvas et, sans se soucier du protocole, le serre contre sa poitrine dans un élan de tendresse bourrue : - Après tout ce temps... bienvenue au pays, mon garçon, sanglote-t-il d'émotion. Bienvenue chez vous... Roi Karvas ! Rendez-vous au [148](#).

Acraban répète son ordre, braillant au timonier de reprendre de l'altitude et de virer de trente degrés sur bâbord. L'étrave du *Coureur d'Étoiles* se redresse et le pont s'incline docilement sur la gauche... quand une deuxième explosion ébranle l'arrière du bâtiment, aussitôt suivie d'une violente embardée qui vous jette tous sur le pont ! Chacun retrouve rapidement ses esprits et Acraban s'empresse de faire établir un bilan des avaries. Un éclair d'énergie a touché le bâtiment de plein fouet, déchirant une partie de la coque et endommageant l'un des deux stabilisateurs internes qui permettent de maintenir son assiette en vol. De fait, le *Coureur d'Étoiles* a cessé de gagner de l'altitude et il commence à dériver sur tribord. En outre, une inquiétante vibration parcourt désormais les ponts et les superstructures du vaisseau blessé. Alors que le navire s'enfonce dans un gros nuage noir, vous sentez l'odeur métallique de l'ozone envahir vos narines. Votre maîtrise innée du Nexus vous permet d'inhaler sans risque ce gaz délétère, de même qu'Acraban, protégé par sa magie de ses effets néfastes. Mais la réaction du Prince et des membres de l'équipage est dramatique : agrippant leurs gorges à deux mains, les malheureux s'effondrent sur le pont. Décidant de parer au plus pressé, Acraban vous crie de prendre la barre pendant qu'il descend dans la cale des machines pour tenter de réparer le stabilisateur. Vous prenez le gouvernail des mains d'un Kuo comateux et vous vous efforcez de maintenir tant bien que mal le cap de ce bateau ivre dans la tourmente. Vous émergez enfin du nuage de gaz et vos infortunés compagnons commencent à recouvrer leurs esprits, quand une nouvelle menace se profile devant l'étrave : le *Coureur d'Étoiles* dérive inexorablement vers deux larges crevasses ardentes qui courent en parallèle, séparées d'à peine plus de trente mètres. Arc-bouté sur la barre, vous luttez farouchement pour garder le cap. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Élémentalisme, ajoutez 2 au chiffre tiré. Si le résultat est supérieur ou égal à 2, rendez-vous au [201](#). S'il va de 3 à 7, rendez-vous au [179](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [42](#).

52

Vous entrez dans le paisible village de Voshno et remontez sa rue principale. Sur la place du marché, une rue pavée descend vers le fleuve, débouchant à l'entrée du pont sur une arche de granit rose pâle dont la surface est criblée de trous et de balafres rappelant les batailles acharnées qui s'y déroulèrent lors des guerres passées. Quant à vous, c'est du conseil que vous a donné le barbu nommé Daventi à la Pierre d'Oridon dont vous vous souvenez : d'après lui, le pont de Voshno est passé sous le contrôle de chevaliers-brigands de Cavalia qui exigent un lourd droit de passage. Vous en parlez à Karvas, et vous décidez d'un commun accord d'éviter le pont et de continuer de suivre la piste vers le nord. Trois kilomètres après la sortie du hameau, vous apercevez une petite ferme au bord du fleuve non loin d'une jetée en bois à laquelle est amarrée une grande barque à fond plat. Vous trouvez le fermier au travail dans un champ voisin et, après avoir échangé de cordiales salutations, vous lui demandez s'il serait assez aimable pour vous faire traverser le fleuve avec vos chevaux. - Vingt dieux ! pour sûr, mes beaux sires, répond-il avec un large sourire. Pourvu qu'vous oubliez ûpas de m'payer 8 Lunes pour ma peine !

Si vous êtes prêt à déboursier ces 8 Lunes ou une somme équivalente dans une autre monnaie (8 Lunes = 2 pièces d'or), rendez-vous au [193](#). Si vous êtes trop démuni ou trop ladre pour payer ce prix, rendez-vous au [32](#).

53

Quittant la piste, vous installez votre bivouac à l'abri du surplomb de roc. Karvas éprouvant quelque difficulté à garder les yeux ouverts, vous proposez de prendre le premier tour de garde. Rien ne vient perturber votre veille, puis Karvas prend votre relève. Vous avez l'impression d'avoir à peine fermé l'œil quand un affreux cri rauque vous réveille en sursaut. Karvas se tient à quelques mètres de vous, l'épée au poing. Comme vous sautez sur vos pieds et venez à son côté, il vous désigne un point dans le

ciel nocturne et vous apercevez fugitivement la silhouette sombre d'une grande créature ailée qui tournoie au-dessus du surplomb rocheux. Ses cris perçants ont effrayé vos chevaux et vous vous efforcez de les calmer. La bête décrit encore deux cercles avant de descendre en planant pour se poser sur la piste. Elle replie ses grandes ailes noires derrière son corps blême, dévoilant un torse décharné et hérissé de centaines de pointes cornées. Des bulles de bave visqueuse dégoulinent de sa gueule garnie de crocs démesurés et ses yeux féroces émettent une froide lueur jaunâtre. La créature commence à s'approcher d'un pas traînant : malade et affamée, elle veut se repaître de la chair appétissante de vos beaux étalons... Si vous disposez d'un arc et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [102](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et voulez en faire usage, rendez-vous au [210](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et désirez y faire appel, rendez-vous au [28](#). Sinon, rendez-vous au [301](#).

54

Vous regardez avec Karvas le cavalier rattraper le reste de la troupe et se fondre avec elle dans la pénombre du soir, puis vous reprenez votre marche vers Bakhasa. La nuit vous surprend dans l'heure qui suit, mais les lumières de Bakhasa brillent assez fort pour vous permettre de continuer d'avancer d'un bon pas le long des quelques kilomètres qui vous restent à parcourir. La cité est illuminée par des centaines de fanaux ardents et ces feux se reflètent dans les eaux du fleuve Tehda qui traverse le centre de la ville. Au sud de Bakhasa, d'interminables trains de barges sont mouillés le long de ses deux berges. A la faveur de la nuit, vous parvenez à traverser les faubourgs sans être vus. Lorsque enfin vous parvient l'écho d'un carillon sonnait minuit dans la cité, vous vous trouvez au sommet d'une butte surplombant une route creusée d'ornières qui mène à la porte occidentale de Bakhasa. Utilisant votre pouvoir de vision nocturne, vous scrutez le sommet des remparts du nord au sud et notez les positions des sentinelles. Vous remarquez qu'elles sont en plus grand nombre sur une large arche de pierre qui permet au fleuve de s'écouler

hors de la cité. Considérant qu'il sera plus aisé de dérober des montures pendant que la ville dort et qu'il faut donc vous hâter d'y pénétrer avant l'aube, le Prince vous demande de Choisir la voie d'entrée qui vous paraît la meilleure. Si vous voulez tenter d'entrer dans Bakhasa par la porte de l'ouest, rendez-vous au [311](#). Si vous préférez essayer de vous introduire dans la ville en passant sous l'arche du fleuve, rendez-vous au [94](#).

55

La nuit est tombée depuis plus de deux heures et vos chevaux peuvent à peine mettre un sabot devant l'autre quand vous apercevez enfin les lumières de Varédo, à la lisière septentrionale de la grande Plaine Lucienne. Le Prince ne cache pas sa joie d'avoir quitté la province de Cavalia et veut croire que Varédo vous réserve un accueil plus chaleureux. La cité et la région qui l'entoure ont toujours été loyales à la Maison des Oridon. Son seigneur, le Baron Lodamos, était l'ami et le conseiller militaire de son père, le roi Oridon, et pour Karvas, il est impensable que cet homme honnête puisse jamais faire alliance avec Sadanzo, qu'il a toujours ouvertement méprisé. En approchant des portes de la ville, vous remarquez que les bannières bleues de Varédo flottent en berne, indiquant que la cité porte toujours le deuil d'Oridon, ce qui soulage Karvas des inquiétudes qu'il pouvait nourrir sur la fidélité du Baron Lodamos à sa cause. Cependant, quand vous arrivez devant la porte, les sentinelles refusent de vous ouvrir, la consigne étant de ne laisser entrer ni sortir personne après le coucher du soleil. Mais lorsque Karvas demande à parler au Capitaine de la Garde Dunwayne, les choses s'arrangent rapidement. Karvas et Dunwayne ont passé ensemble sept ans à l'académie militaire de Séroa où ils tissèrent les liens d'une profonde amitié, que seul le lointain exil du Prince devait interrompre. Ce dernier est enchanté d'entendre que Dunwayne commande toujours la garde de Varédo et attend son arrivée avec impatience. Lorsque son ami survient enfin, il vous fait aussitôt ouvrir les portes et vous assistez à de touchantes retrouvailles. Karvas lui explique que vous devez rejoindre Séroa de toute urgence, et le Capitaine lui promet toute son aide et vous escorte

en personne jusqu'à la citadelle où réside le Baron Lodamos. Là, usant de son rang et de son influence, il parvient à faire tirer du lit l'homme de confiance du Baron, le Chambellan Gant qui, à la vue du Prince, semble se demander s'il ne rêve pas encore ! Gant ordonne à ses gardes de vous conduire dans la grande salle de la citadelle, pendant qu'il va lui-même réveiller le Baron. Dunwayne vous souhaite alors bonne nuit, car il doit reprendre son poste aux remparts de la ville, mais Karvas et lui se promettent de se revoir bientôt, dès que le Prince aura été couronné. Les gardes du Chambellan vous laissent attendre seuls le Baron Lodamos dans la grande salle d'apparat, puis vous entendez des pas se rapprocher. Lorsque les grandes portes s'ouvrent, vous vous retrouvez en face d'un Maréchal de la Garde aux traits sévères, encadré par un peloton de soldats ! - Jetez vos armes ! ordonne-t-il, tandis que ses hommes vous encerclent.

Abasourdis par l'hostilité imprévue de cette réception, vous déposez vos armes à vos pieds sans esquisser un geste de résistance. Si vous possédez un Poignard de Pierre, rendez-vous au [36](#). Si vous n'êtes pas muni de cet Objet Spécial, rendez-vous au [247](#).

56

Du bout de votre botte, vous poussez délicatement la porte qui pivote sans effort sur ses gonds pour révéler une chambre somptueuse. Avancé sans bruit sur les tapis précieux qui couvrent le sol, vous traversez la pièce jusqu'à une haute fenêtre. En contrebas, vous pouvez voir une colonne de la cavalerie de la citadelle passer le pont-levis et s'éloigner le long d'une large avenue bordée d'échoppes. Les émanations maléfiques que vous aviez perçues avant de franchir la porte sont à présent plus fortes, mais elles ne proviennent pas de cette chambre. Vous sentez qu'elles trouvent leur origine dans une pièce adjacente qui en est séparée par une tenture de velours. Si vous voulez écarter ce rideau pour examiner la source du mal, rendez-vous au [178](#). Si vous préférez inspecter plus profondément la chambre où vous vous trouvez, rendez-vous au [288](#).

57

Acraban se fige sur place à la seconde où il entend votre avertissement. Mais c'est une seconde trop tard, car il a déjà posé le pied à l'intérieur du périmètre camouflé de la chausse-trappe. Dans un craquement de branches brisées, le jeune magicien bascule en hurlant dans la fosse. Vous vous précipitez à son secours... pour le voir aussi soudain resurgir du trou béant en lévitant ! La promptitude de ses réflexes et de sa magie lui ont évité de finir empalé sur les pieux qui tapissent le fond du piège, mais les profondes entailles qui ensanglantent ses jambes et ses pieds témoignent qu'il s'en est fallu d'un cheveu... Utilisant vos pouvoirs Kaï de guérison, vous refermez les plaies de votre compagnon au prix d'un effort qui vous coûte 3 points d'**ENDURANCE**. Après l'avoir remis sur pied, vous contournez prudemment le second piège et reprenez votre marche vers la clairière en suivant le sentier. Rendez-vous au [282](#).

58

Vos transactions achevées, vous saluez le marchand et sortez pour aller retrouver vos chevaux. Conscients de la longueur du voyage qu'il vous reste à accomplir, vous montez en selle sans plus vous attarder et longez le cours de la Hampe de Pique, la rue principale de la ville, qui mène aux fortifications de la porte orientale. Rendez-vous au [230](#).

59

Le lendemain matin, vous vous levez une heure avant l'aube et retrouvez Karvas et Sainus autour d'un solide petit déjeuner. Vous allez ensuite rechercher vos chevaux à l'écurie et vous prenez congé du vieux précepteur qui glisse dans la main du Prince une bourse contenant 50 Orlas, qui pourront vous être fort utiles au cours de votre voyage. Le jour commence à poindre au-dessus de la ville lorsque vous quittez la maison de Sainus et, après avoir traversé les rues du quartier nord, vous empruntez une large avenue qui mène directement à la porte orientale

d'Oberra. Les sentinelles de la porte achèvent d'ouvrir ses larges battants lorsque vous y arrivez et s'écartent pour vous laisser passer au petit galop. Vous chevauchez à si bon train qu'à la tombée de la nuit vous entrez dans le minuscule bourg fluvial de Xaia, à plus de soixante-quinze kilomètres d'Oberra. Le village est constitué de quelques maisons et entrepôts groupés autour d'une longue jetée sur pilotis à laquelle est amarré un gros croiseur fluvial. Vous attachez vos chevaux à une barrière, puis vous vous avancez sur la jetée jusqu'à une table dressée près de la passerelle d'embarquement, où un homme maigre en long manteau noir est occupé à compter un grand tas d'Orlas en les rassemblant par piles de vingt. Karvas lui dit qu'il veut acheter deux passages pour Séroa, mais l'homme secoue la tête. Tous les billets ont été vendus. - Avec un peu de chance, vous pourrez peut-être convaincre un couple de passagers de vous céder leurs billets. Y en a beaucoup qui ne sont pas encore montés à bord, sont tous allés se rincer le gosier à la Taverne de la Couronne et du Clairon... Et il tend un doigt squelettique vers une bicoque perchée sur la berge du fleuve. Si vous voulez visiter cet estaminet, rendez-vous au [256](#). Si vous voulez essayer de soudoyer ce vendeur de tickets pour qu'il vous laisse monter à bord, rendez-vous au [202](#).

60

Vous faites voler votre cheval et jaillir votre arme Kaï du fourreau. Karvas vous rejoint et se place à votre côté. Face à vous désormais, les Bakhasaï ralentissent pour s'arrêter à moins de trente mètres, et vous entendez leur chef crier victoire en vous montrant le poing. Il laisse éclater un rire gras pendant que, dans sa main, le bâton s'allonge démesurément et que son extrémité devient une pointe acérée. La transformation achevée, c'est une redoutable lance de cavalerie que le guerrier en armure brandit pour vous défier de l'affronter

en duel ! En guise de réponse, vous levez votre arme vers le ciel étoilé et vous piquez des deux en rugissant votre cri de guerre : « Pour le Sommerlund et le Kaï ! »

MAGE-GUERRIER HABILITÉ : 42 ENDURANCE : 36

Vous ne pouvez livrer qu'un seul Assaut avant que l'élan de votre charge ne vous place hors de portée l'un de l'autre.

Si, au cours de cet Assaut, vous perdez plus de points d'ENDURANCE que votre ennemi, rendez-vous au 40. Si c'est le Mage-Guerrier qui subit la plus grosse perte d'ENDURANCE, rendez-vous au [297](#). Si vous perdez tous deux le même nombre de points d'ENDURANCE, rendez-vous au [143](#).

61

Pointant sur Sadanzo un doigt vengeur, Karvas l'accuse devant tous d'être un traître et un assassin, et vous vous hâtez d'en apporter la preuve en exhibant le rouleau de parchemin que vous avez découvert dans le coffre du Baron. Le Maréchal Phédros s'étrangle de fureur en déchiffrant l'infâme contrat et fait arrêter Sadanzo sur le champ par la Garde Royale. - Bouclez-moi ce traître dans les cachots du palais ! gronde le vieux soldat d'une voix de stentor.

En entendant ces paroles, la foule, jusqu'alors médusée par la tournure des événements, rugit d'allégresse, et des combats sporadiques éclatent quand les partisans de Sadanzo tentent de s'échapper. Le Maréchal fait verrouiller toutes les portes de la cité et envoie la Cavalerie Royale nettoyer les rues de Séroa des chevaliers-brigands de Cavalia. Tandis que ses hommes se mettent en chasse, le vieux Phédros se tourne vers Karvas et, sans se soucier du protocole, le serre contre sa poitrine dans un élan de tendresse bourrue : - Après tout ce temps... bienvenue au pays, mon garçon, sanglote-t-il d'émotion. Bienvenue chez vous... Roi Karvas ! Rendez-vous au [270](#).

62

Du coin de l'œil, vous jetez un regard discret au Prince, accompagné d'un infime hochement de tête. Il vous répond d'un clin d'œil guère plus perceptible, signifiant qu'il est prêt à agir.

Brusquement, vous tirez sur vos rênes en plantant vos talons dans les flancs de votre étalon, lequel pousse aussitôt un hennissement strident et se cabre en battant l'air de ses antérieurs, obligeant le chevalier à écarter vivement sa propre monture pour éviter d'être assommé sous une grêle de coups de sabots. A cet instant précis, vous vous couchez sur l'encolure de votre destrier et vous le lancez au galop. Les soldats resserrent leurs rangs pour vous barrer la route, mais votre puissant palefroi s'enfonce tel un bélier entre deux chevaux adverses et désarçonne leurs cavaliers sur son passage. Mais alors que vous parvenez à vous échapper du cercle de vos ennemis, derrière vous retentit un cri qui vous glace le sang, car vous reconnaissez la voix du Prince ! Jetant un regard en arrière, vous découvrez qu'il gît à terre, à la merci du chevalier qui le domine du haut de son destrier.

- Rends-toi, homme du Nord ! hurle ce dernier. Ou ton ami va mourir ! Vous faites pivoter votre monture face à lui et levez les bras. Mieux vaut vous soumettre et attendre votre revanche que de laisser cet arrogant petit chevalier piétiner à mort le Prince sous les fers de son cheval... Rendez-vous au [130](#).

63

Le lendemain matin, Karvas descend sur la plage aux premières lueurs du jour pour se recueillir une dernière fois sur la tombe d'Amarelda. Puis, après avoir rassemblé ses maigres possessions et rendu la liberté à ses animaux, il se laisse treuiller à bord du *Coureur d'Étoiles* qui l'attend au-dessus de la clairière. Dès que le Prince vous a rejoints sur la dunette, Acraban fait monter les machines en puissance et le vaisseau commence à glisser vers le large, entamant son long voyage vers Seroa. Il reste maintenant vingt-cinq jours avant le Jour des Moissons et la cérémonie du couronnement. Selon les calculs d'Acraban, il ne faut guère compter plus de douze jours de vol pour rallier votre destination, ce qui vous laisse envisager avec un raisonnable optimisme la suite des événements. Tandis que les eaux vertes du Détroit de Sheasu défilent sous la coque, vous descendez tous trois dans les

i quartiers d'Acraban afin que le Prince puisse échanger ses peaux de chèvres contre une tenue moins rustique. Acraban lui propose toute une] collection de fastueux costumes dignes de son rang illustre, mais Karvas leur préfère finalement la discrète simplicité de la tunique, des culottes etj du manteau gris des voyageurs du Sommerlund.

- J'avais juré à Amarelda qu'un jour je retournerai au Siyen, commente-t-il en bouclant l'agrafe de son manteau. Mais jamais je n'aurais pensé que je reviendrais habillé comme un homme du Nord à bord d'un vaisseau volant !

Pendant trois jours et trois nuits, le *Coureur d'Étoiles* file vers l'orient au-dessus des espaces inexplorés de la grande forêt de Kelder. Cette vaste région mystérieuse excite votre curiosité naturelle, mais un tapis de lourds nuages recouvre la voûte des arbres et décourage toutes vos tentatives d'observation. Vous entendez de sourds grondements de tonnerre dans le lointain et vos sens aiguisés par la maîtrise du Kaï détectent dans l'air ambiant les prémices de brutales variations de pression. Si vous possédez la maîtrise de l'Exploration et avez atteint le rang de Grande Maître Principal, rendez-vous au [156](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline ou si vous n'avez pas encore atteint ce rang, rendez-vous au [235](#).

64

Dévalant la piste avec une assurance époustou-flante en dépit des éléments déchaînés, vos véloces étalons bhanariens vous mettent rapidement hors de danger et vous atteignez bientôt le portail jonché de décombres de la forteresse. Vous mettez pied à terre et, menant vos montures par la bride, vous pénétrez à l'intérieur de ses murailles croulantes pour découvrir les vestiges d'un donjon cylindrique. La partie supérieure de l'édifice s'est effondrée, éparpillant d'énormes blocs de maçonnerie tout autour de sa base. Là où se dressait jadis une étincelante porte de bronze, un trou béant,, débouche sur un vaste hall où vous vous hâtez de vous réfugier à l'abri de la pluie torrentielle. Des motifs

gravés le long des murs et de la voûte de la salle abandonnée vous révèlent que cette citadelle fut autrefois occupée par les Anciens Mages. Fascinés par l'harmonieuse complexité des ciselures, vous convenez avec Karvas de vous séparer pour explorer les lieux plus à fond. Au Creux d'une niche ménagée dans la partie nord de la salle, vous découvrez un autel consacré au dieu Kaiï. Des touffes de laumspur sauvage se sont épanouies autour de son socle, en quantité suffisante pour constituer 3 doses de potion (chaque dose de Potion de Laumspur est un Objet à ranger dans votre sac à dos. Son absorption vous permet de récupérer 4 points d'ENDURANCE). Vous vous penchez sur l'autel pour l'examiner plus en détail, quand soudain vous entendez le Prince crier à l'aide... Rendez-vous au [177](#).

65

Vous murmurez la formule du *Contrôle Mental* et concentrez le pouvoir du sortilège sur les deux Cavalians. Sous leurs airs de bravaches arrogants, ces deux fats ne sont que des outres vides gonflées de leur propre suffisance, et vous n'avez aucun mal à plier leurs cervelles primaires à votre volonté. Obéissant à votre ordre silencieux, ils fouillent dans leurs poches et vous remettent docilement leurs billets. Vous en donnez un à Karvas, et rangez l'autre dans la poche de votre culotte (inscrivez cet Objet Spécial sur votre *Feuille d'Aventure*; vous n'avez pas besoin d'en rayer un autre en sa faveur si vous en possédez déjà le nombre maximum autorisé). Ayant obtenu ce que vous cherchiez, vous leur ordonnez mentalement d'oublier leur projet de visiter Séroa et d'assister aux cérémonies du couronnement, et de retourner vider des chopines de vin fin au comptoir de la taverne pour le restant de la nuit. Rendez-vous au [2](#).

66

Vous faites appel à toute l'habileté que vous confère votre haute maîtrise Kaiï pour crocheter la serrure de cette porte. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous disposez d'un poignard, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 3,

rendez-vous au [233](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [279](#).

67

La dernière visite du Prince Karvas à Cavalia remonte à bien longtemps, néanmoins il peut encore se souvenir du chemin le plus court entre la citadelle et la porte orientale. Vous dévalez les rues de la cité à bride abattue, mais vos cœurs battent de plus en plus fort à mesure que vous approchez de la porte, redoutant de la trouver fermée et d'être pris au piège. La chance est avec vous, car en y arrivant vous découvrez qu'une charrette a perdu une roue juste sous la voûte du porche fortifié. Une vingtaine de gardes s'échinent à essayer de la dégager du passage car elle les empêche d'abaisser complètement la herse. Hurlant aux gardes héberlués de garer leur couenne s'ils y tiennent, Karvas se couche sur l'encolure de son cheval pour éviter les pointes de la herse et franchit la porte en trombe. Vous l'imites à quelques mètres d'intervalle et sortez des murs de Cavalia à sa suite pour galoper le long de la route qui file droit vers l'est et la ville de Varédo. Vous chevauchez pendant plus d'une heure sans ralentir votre course jusqu'à ce que vos chevaux épuisés vous imposent de faire halte. Ils ont tôt fait de recouvrer leurs forces et vous reprenez votre route à bonne allure, galopant à travers la plaine jusqu'au crépuscule. A l'approche de la nuit, vous vous écartez de la route pour installer votre bivouac dans un petit bois. Avant de prendre un repos bien mérité, vous devez vous lester l'estomac d'un Repas, ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE (sauf si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse). Rendez-vous au [171](#).

68

Vous culbutez et rebondissez à travers le pont avant d'achever brutalement votre course folle contre la tôle d'acier d'une manche à air dans un sinistre "Glong !" qui sonne pour vous le glas de 5 précieux points d'ENDURANCE. Si vous survivez à vos blessures, rendez-vous au [295](#).

Le Prince vous saisit avec douceur sous les bras et vous aide à vous remettre sur pied. Une fois la douleur calmée, vous vous approchez à nouveau de la porte. Vos sens infailibles vous indiquent que le sortilège est à présent désamorcé, et que la porte n'est ni verrouillée ni gardée. Du bout de votre botte, vous poussez délicatement la porte qui pivote sans effort sur ses gonds pour révéler une chambre somptueuse. Avancant sans bruit sur les tapis précieux qui couvrent le sol, vous traversez la pièce jusqu'à une haute fenêtre. En contrebas, vous pouvez voir une colonne de la cavalerie de la citadelle passer le pont-levis et s'éloigner le long d'une large avenue bordée d'échoppes. Les émanations maléfiques que vous aviez perçues avant de franchir la porte sont à présent plus fortes, mais elles ne proviennent pas de cette chambre. Vous sentez qu'elles trouvent leur origine dans une pièce adjacente qui en est séparée par une tenture de velours. Si vous voulez écarter ce rideau pour examiner la source du mal, rendez-vous au [178](#). Si vous préférez inspecter plus profondément la chambre où vous vous trouvez, rendez-vous au [288](#).

Le Baron Lodamos envoie au commandant de sa cavalerie, le capitaine Sneida, l'ordre de rassembler un détachement de ses meilleurs hommes et chevaux et de les tenir prêts à partir dans un délai d'une heure.

- Sneida est un cavalier hors pair, et il connaît la route de Séroa mieux que personne dans toute la province, précise votre hôte. Il vous escortera avec ses hommes pour assurer votre sécurité. Les ordres du Baron sont promptement exécutés et la citadelle endormie s'anime dans l'effervescence des préparatifs de votre départ. Lodamos vous conduit lui-même aux écuries et vous offre de choisir vos montures. Pendant que les valets d'écurie les sellent, vous faites la connaissance du capitaine Sneida et de ses hommes. Vous êtes favorablement impressionné par

l'enthousiasme spontané avec lequel ils répondent à cette mission imprévue.

Les préparatifs sont bientôt achevés et, après avoir fait vos adieux au Baron, vous montez en selle et quittez la citadelle. Il fait encore nuit quand votre troupe traverse les rues désertes de Varédo et franchit ses portes, galopant vers l'est sur la route creusée d'ornières qui mène à Oberra. Lorsque les feux dorés du soleil levant chassent l'obscurité, les cavaliers de Varédo déploient fièrement la bannière personnelle de Lodamos en tête de la colonne. C'est un fanion bleu pâle ourlé d'or figurant un hibou tenant dans ses serres la lame d'une épée. Karvas vous apprend que ces symboles illustrent la devise du Baron : *Sagesse et Force*. Dans les heures qui suivent, vous constatez qu'à la vue de cet étendard, voyageurs, chariots ou troupeaux de bestiaux s'empressent de dégager la route pour vous laisser passer. Vous chevauchez toute la journée avant de faire halte à la nuit tombante au château du seigneur Jopas, le plus jeune frère du Baron Lodamos. Au petit matin, votre troupe repart avec des montures fraîches à l'assaut des Collines Luciennes, où la piste d'Oberra serpente entre des vallées richement boisées. Vous n'avez pas encore franchi les limites de ces collines forestières quand la nuit vous surprend. Répugnant à établir un campement sous les arbres où rôdent des bandes de loups excités par l'odeur de vos chevaux, le capitaine Sneida vous fait parcourir encore plusieurs kilomètres pour rejoindre le château du Baron Jayde, seigneur de la province de Lucie et fidèle ami du Baron Lodamos. Votre colonne pénètre dans la place par une porte à double battants et fait halte dans la cour du château. Vous mettez pied à terre, et Sneida ordonne à ses hommes de mener les chevaux dans l'enclos pendant qu'il va présenter ses respects au Baron Jayde. Soudain, votre sixième sens perçoit une menace cachée.

Balayant la cour du regard, vous réalisez que, depuis votre arrivée, vous n'avez aperçu aucun garde ou domestique, comme si le château était désert. A ce moment, vous entendez Sneida interpeller quelqu'un depuis le pied du grand escalier de pierre qui donne accès au corps d'habitation. - Heureux de vous voir,

Baron Jayde ! lance-t-il à l'adresse d'un homme dont la silhouette trapue se découpe dans l'encadrement d'une porte, au sommet des marches. Mais son salut amical ne reçoit aucune réponse : l'homme sur le seuil de la porte reste aussi immobile qu'une statue de pierre et le masque figé de son visage ne trahit aucune trace d'émotion. Etonné, Sneida monte vers lui en pressant le pas. Il est à mi-hauteur de l'escalier quand le Baron chancelle soudain et s'effondre face contre terre, laissant voir le manche poli d'un poignard dressé entre ses omoplates ! C'est alors que le piège se referme : les murs qui entourent la cour se hérissent soudain de soldats armés d'arbalètes. « Aux armes ! » hurle le capitaine Sneida. Et ce sont ses dernières paroles, car il tombe aussitôt, fauché par la première salve des tireurs embusqués, en même temps que quatre de ses hommes. Les traits meurtriers fusent de toute part, semant la mort et la confusion tout autour de vous. Au milieu des cris des blessés et des hennissements des chevaux affolés, vous plaquez le Prince Karvas au sol pour tenter de le protéger... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [261](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [6](#).

71

Vous regardez la barge chargée de grumes amarrée près de votre cachette, et un plan audacieux prend forme dans votre esprit. Invoquant le pouvoir de la Magie des Anciens, vous serrez le poing droit et murmurez la formule du sortilège du Poing Invisible. Puis, vous lancez votre poing vers une épaisse cheville servant à assurer une des sangles d'arrimage de la cargaison du bateau. La solide pièce de bois dur vole en éclats sous l'effet du sortilège et la sangle de toile se déchire dans un craquement sonore. Brutalement libérés, cinq énormes troncs de bois roulent sur le pont de la péniche et basculent dans le fleuve. Entraînés par son courant rapide, ils vont éperonner plusieurs autres transporteurs mouillés en aval, ouvrant des brèches béantes dans

leurs coques. Une des barges commence à sombrer lorsque les gardes découvrent le désastre du haut de leur rempart : ils se mettent à crier et courir en tous sens, rameutant tous les bras disponibles pour tenter de sauver les précieuses cargaisons. Profitant de la confusion, vous vous faufilez avec Karvas entre le bord du fleuve et la paroi de l'arche et franchissez le rempart à l'insu de tous. Rendez-vous au [304](#).

72

Vos pires craintes se réalisent quand un grondement terrifiant retentit soudain par-dessus le vacarme de l'orage. Levant la tête vers la droite, vous voyez avec horreur un véritable mur d'eau et d'éboulis rocheux dévaler le flanc de la montagne au-dessus de la piste. Vous lancez aussitôt vos montures au galop pour tenter d'atteindre le refuge de la vieille forteresse avant d'être balayés par cette avalanche liquide... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [289](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [64](#).

73

Le Maître-Inquisiteur saisit calmement un cor de chasse et, gonflant ses joues, se met souffler avec vigueur dans l'instrument. Le cor émet un son discordant qui grimpe dans les aigus pour atteindre une note inaudible par l'oreille humaine. Dans l'instant qui suit, vous étreignez votre crâne en grimaçant, le cerveau vrillé par une douleur insoutenable ! Vous déployez votre maîtrise de l'Écran Psychique pour parer cette violente attaque psychique et la douleur qui vous torture le crâne s'estompe rapidement. Mais votre protection ne s'étend pas jusqu'au Prince, qui est sur le point de perdre conscience. Vous sentez qu'un assaut mental d'une telle puissance, exercé à si faible distance, risque d'endommager gravement ses fonctions cérébrales et d'entraîner une paralysie définitive, voire la mort, s'il se prolonge encore quelques secondes ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art des Bardes et si vous avez atteint le

rang de Grand Maître Principal, rendez-vous au [81](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, et désirez en faire usage, rendez-vous au [344](#). Dans tout autre cas, rendez-vous au [25](#).

74

Le cours de change est de 4 Torqs de Sheasu pour 1 pièce d'or. Vous pouvez changer autant de pièces d'or que vous voulez, mais n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. La transaction achevée, il ne vous reste qu'à prendre l'autre queue pour interroger le policier. Rendez-vous au [127](#).

75

La porte du coffre s'ouvre sur un unique rouleau de parchemin portant un ruban et un cachet de cire imprimé du sceau de Sadanzo. Vous découvrez qu'il s'agit d'un contrat établi entre le Baron et la Guilde des Assassins d'Avalar. Il atteste que la Guilde s'engage à pourvoir au meurtre du roi Oridon moyennant la somme de 20 000 Orlas. Ces honoraires sont payables pour moitié d'avance, et pour moitié après exécution. Le sceau de la Guilde des Assassins a été apposé à côté de celui du Baron pour confirmer que la totalité de la somme a bien été versée. Karvas est bouleversé par la lecture de ce document accablant, qui prouve la totale responsabilité du Baron dans le meurtre de son père, et met à jour l'ampleur de la diabolique machination qu'il a mise en œuvre pour s'emparer du trône de Siyen. Il réaffirme son serment d'empêcher le scélérat de parvenir à ses fins et de lui faire payer sa trahison. Quant à vous, vous roulez le Manuscrit de Sadanzo et vous le glissez sous votre tunique. Vous pouvez inscrire cet Objet Spécial sur votre *Feuille d'Aventure* sans qu'il vous soit nécessaire d'en rayer un autre de la liste, si celle-ci en comporte déjà le nombre maximum autorisé. Rendez-vous ensuite au [198](#).

76

Le mur ne fait guère plus que quatre mètres de haut, mais sa surface de brique s'effrite sous vos doigts, ce qui ne vous aide guère à l'escalader sans bruit. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si vous disposez d'une corde, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [163](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [231](#).

77

D'un coup bien ajusté, vous ôtez la vie du dernier nobliau dévoyé, et son corps ensanglanté bascule par-dessus le parapet du pont. Un silence de mort succède au bruit de la chute du corps dans l'eau, puis éclate un tonnerre d'acclamations et de cris de joie. Les habitants de Voshno se sont rassemblés de chaque côté du pont et votre superbe victoire les transporte d'allégresse, car depuis plus d'un mois, cette bande d'assassins les terrorisait. Grâce à vous, ils ont cessé de trembler et ils vous en sont si reconnaissants qu'ils insistent pour que vous passiez la nuit à leurs frais dans la meilleure hostellerie du village, sur la rive est du fleuve. Tandis que vos coursiers sont menés à l'écurie pour y faire l'objet de soins attentionnés, l'aubergiste vous offre festin et vous remet les clefs de ses deux meilleures chambres (vous récupérez 6 points d'ENDURANCE). Avant de monter vous coucher, vous remarquez que le Prince sourit aux anges. Vous pensez d'abord que l'excellente chère et la bière sont l'unique cause de sa félicité, mais il vous avoue qu'il y en a une autre. Il vous explique que la partie est de Voshno, sur la rive droite du fleuve, se trouve sur le territoire du royaume de Siyen, et qu'après dix ans d'exil, il n'aurait pu rêver d'un plus bel accueil à son retour au pays natal. Rendez-vous au [283](#).

- Venez mon ami, dites-vous en prenant Karvas par le bras. Laissons ces gentilshommes en paix. Le Prince a du mal à en croire ses oreilles et vous dévisage d'un œil interloqué, mais il vous laisse l'entraîner vers la porte de la taverne.

- Avez-vous perdu l'esprit, Grand Maître? souffle-t-il en fulminant tandis que vous fendez la foule. Il nous faut ces billets !

- Et nous les aurons, Sire, nous les aurons, l'apai-sez-vous. Un peu de patience, c'est tout ce que je vous demande. Vous sortez de l'estaminet et allez vous dissimuler dans la pénombre d'une ruelle voisine pour attendre la sortie des deux Cavalians. Vous entendez bientôt la sonnerie de la cloche du bateau retentir à travers le village pour annoncer l'appareillage dans quinze minutes et rappeler tous les passagers à bord. Un flot compact de voyageurs se déverse par la porte de la taverne et s'écoule en direction de la jetée, mais vos Cavalians ne sont pas du nombre. Vous commencez à craindre de les avoir manqués quand ils émergent enfin de l'auberge. Si vous voulez les aborder en proposant de leur acheter leurs billets, rendez-vous au [222](#). Si vous préférez leur ordonner qu'ils vous donnent leurs billets, rendez-vous au [320](#).

Vous vous glissez dans le caisson et vous vous calez solidement entre les épais rouleaux de cordage. Karvas rabat sur vos têtes le lourd couvercle de métal et vous priez Ishir de protéger tous ceux qui se trouvent à bord en cette heure dramatique, sans vous oublier (car les divinités sont parfois dis-"V traites). Recroquevillé, vous guettez les moindres bruits et mouvements de l'extérieur, tous vos sens en alerte. Votre estomac se soulève lorsque le navire se met à rouler d'un bord sur l'autre, et votre sang se glace quand des cris de terreur retentissent sur le pont. Puis, les trépidations montant de la cale s'amplifient

brusquement pour laisser place à un horrible grincement de métal torturé accompagné d'une violente secousse. Le *Coureur d'Étoiles*, qui perdait de l'altitude depuis plusieurs minutes, bascule de l'avant en craquant de toutes ses membrures et entame un piqué vertigineux. Retenant votre souffle, vous ne pouvez vous empêcher de compter mentalement les secondes qui vous séparent de l'impact fatal. Vous entendez un immense fracas de bois et de tôles déchiquetées quand l'aéronef transperce la voûte de la forêt, puis vient un choc terrifiant, et tout s'immobilise dans un silence surnaturel. La violence de l'impact vous laisse le souffle coupé et passablement meurtri (vous perdez 1 point d'ENDURANCE), mais vous pouvez remercier le Prince de vous avoir invité à partager son abri, car son matelas de cordages roulés vous épargne de sérieuses blessures. Rendez-vous au [101](#).

80

Au coucher du soleil, vous vous écartez de la piste pour installer votre bivouac dans un creux de terrain caché dans une courbe du fleuve. Pendant que Karvas allume un petit feu, vous allez au bord de l'eau et mettez à profit votre maîtrise de l'Art de la Chasse pour agrémenter votre souper d'une paire de succulentes carpes jouflues. Vous passez une nuit paisible et levez le camp à l'aube pour continuer votre chevauchée vers le nord, le long de la piste qui suit le cours du fleuve. La journée touche à sa fin lorsque vous arrivez en vue d'un hameau, dont les maisons de pierre et de bois sont groupées de part et d'autre du fleuve et reliées par un robuste pont de pierre. Un panneau sur le bord de la route vous annonce que vous approchez du village de Voshno. Si vous êtes allé voir la Pierre d'Oridon, rendez-vous au [52](#). Sinon, rendez-vous au [155](#).

81

Vous tirez votre flûte de votre sac et soufflez une gamme de notes ultrasonores afin de contrer l'assaut psychique du cor de chasse. L'effet en est aussi immédiat que spectaculaire : le Prince revient à la vie et retrouve une posture plus conforme à son rang et aux

règles équestres. En revanche, le Maître Inquisiteur et ses amis chasseurs semblent moins apprécier votre petite musique, car s'ils sont immunisés contre celle de leur propre cor, vos notes atteignent des fréquences qui leur sont insupportables ! Et c'est avec un plaisir non dissimulé que vous les voyez faire virer leurs chevaux pour s'éloigner à bride abattue, poursuivis par l'implacable chant de votre flûte. Rendez-vous au [144](#).

82

Empoignant la lance du soldat, vous le déséquilibrez et l'envoyez rouler sur le sol avant de détalier le long de l'avenue avec le Prince sur vos talons. Le garde se relève en titubant et tente de vous prendre en chasse, mais il ne tarde pas à vous perdre de vue dans l'obscurité et doit bientôt abandonner la poursuite. Vous vous enfoncez rapidement dans la ville. La chaussée enjambe ensuite le fleuve Tehda sur un pont de pierre avant de pénétrer dans le cœur de la partie orientale de la cité. Peu après avoir franchi le pont, vous tombez presque nez à nez avec une patrouille armée marchant vers le fleuve, et vous n'avez que le temps d'obliquer dans une cour servant de dépôt de grumes pour ne pas être vus. Dissimulés entre les piles de troncs d'arbres, vous regardez défilé la dizaine de soldats qui compose la patrouille. Vêtus de longues tuniques capitonnées et de culottes bouffantes en soie, ces hommes sont armés de cimenterres recourbés et de haches de guerre. Ils ont les yeux en amande et tous ont de luisantes chevelures noires attachées en chignon au sommet de la nuque. Leur chef, un sergent trapu à cou de taureau, arbore un bracelet écarlate frappé de l'emblème de Sejanoz. Vous attendez patiemment qu'ils s'engagent sur le pont, mais à ce moment ils croisent une autre patrouille arrivant de la direction opposée qui vous oblige à rester dans votre cachette. Malgré l'heure tardive, les quartiers est de Bakhasa semblent un peu trop fréquentés pour vous permettre d'y circuler en toute discrétion et sécurité, aussi décidez-vous de rester sagement dissimulés dans votre dépôt de bois et d'essayer de prendre un peu de sommeil durant les quelques heures qui vous séparent de l'aube. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la

Chasse, vous devez à présent vous restaurer d'un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [340](#).

83

- Ne me reconnaissez-vous pas, seigneur Maréchal ? demande votre compagnon.

- Prince Karvas ! Par tous les dieux, est-ce que je rêve ? s'exclame le vieil homme. Ce vin doit m'avoir brouillé les esprits. Karvas croupit en exil, vous devez vous moquer de moi. Ce doit être encore une des sales manigances de Sadanzo. Je parie que vous et votre acolyte êtes des imposteurs à sa solde !

- Seigneur Maréchal ! intervenez-vous en brandissant le parchemin trouvé dans le coffre de Sadanzo. Croyez-vous que des créatures du Baron vous apporteraient la preuve de la félonie de leur maître ?

Interdit, le maréchal vous laisse dérouler le parchemin sur la table et commence à lire d'un œil d'abord soupçonneux, puis étincelant d'une fureur croissante, les termes de l'infâme contrat qui lie le félon aux assassins du Roi Oridon.

- Par Ishir ! explose-t-il enfin. Le misérable ! Il va répondre de son crime sur sa tête, avec ou sans couronne !

Puis, il se tourne vers Karvas et s'incline profondément, ajoutant sur un ton moins véhément :

- Puissiez-vous pardonner mon aveuglement, Sire, j'ai été stupide de ne pas vouloir vous reconnaître. Mais vous m'avez ouvert les yeux, et il est encore temps d'agir !

Sans perdre un instant, le Maréchal envoie des messagers à tous les hauts représentants de la noblesse de Siyen venus assister au couronnement. Lorsqu'ils sont tous rassemblés dans la caserne, il leur lit le contenu du parchemin, soulevant une vague unanime de dégoût et d'indignation. La noble assemblée décide de se

rendre sur le champ au palais royal pour que Sadanzo lui rende compte de ses actes. Escortés par un régiment fidèle de la Garde Royale, les grands noms du royaume font irruption dans le palais sans rencontrer beaucoup de résistance de la part des soudards du nouveau Roi, ivres-morts pour la plupart. Surpris en pleine beuverie dans une salle de banquet et confronté au manuscrit accusateur, le traître commence par crier à la falsification, mais le Maréchal Phédros ne laisse pas le temps au doute de s'installer. - Ce n'est pas un faux, assène-t-il, catégorique. Je suis capable de reconnaître votre méprisable sceau quand je le vois.

Sadanzo lui lance un regard chargé de haine et dégaine son épée de sa main gauche avant d'extirper une scintillante gemme verte des plis de son manteau d'hermine. Votre sixième sens vous avertit que cette pierre irradie de puissantes ondes psychiques qui lui permettent de contrôler l'assistance à sa guise. La gemme flamboie dans sa main, et tous dans la salle, gardes, dignitaires et nobles du royaume, Prince Karvas compris, s'immobilisent soudain et restent figés sur place comme un groupe de statues. Seules vos défenses psychiques Kaï vous préservent de succomber comme eux au pouvoir de la pierre, et vous comprenez que si vous voulez les libérer de l'emprise mentale du Baron, vous devez détruire le joyau maléfique. Sans hésiter, vous faites jaillir du fourreau votre arme Kaï et avancez sur Sadanzo. En vous voyant approcher, il éclate d'un rire satanique et sa lame tranchante déchire l'air dans un chuintement aigu...

BARON SADANZO HABILITÉ : 53 ENDURANCE : 38 (avec la Gemme de Naar)

Sadanzo est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [50](#).

84

Vous avez la satisfaction de constater que la hutte est inoccupée, et en outre assez vaste pour vous abriter. Une fois vos chevaux

bien installés, étrillés et nourris, vous vous aménagez des couches aussi confortables que possible sur les grossières dalles du plancher pour essayer de dormir un peu pendant les quelques heures qui vous séparent de l'aube. En étendant votre manteau sur le sol, vous remarquez un anneau de fer scellé dans une des dalles, qui permet de soulever une trappe dissimulant une volée de marches plongeant vers une chambre souterraine. Vous descendez cet escalier avec précaution et trouvez, au centre de la chambre, un bloc de marbre lisse dont la surface est gravée d'un symbole que vous reconnaissez immédiatement : la tête de tigre du blason de l'Autarque Sejanoz... La pratique de l'Intuition Kaiï vous permet de percevoir l'aura maléfique qui plane sur cet endroit, et votre maîtrise de l'Exploration de déceler l'existence d'un panneau coulissant dissimulé au centre du symbole. Si vous voulez tenter d'ouvrir ce compartiment secret, rendez-vous au [185](#). Si vous préférez ressortir de la chambre sans toucher à rien, rendez-vous au [329](#).

85

Vous plongez derrière un gros bloc de granit et atterrissez au milieu d'un chaos de rocailles dont les arêtes tranchantes vous entaillent cruellement les mains et les genoux, vous privant de 2 points d'ENDURANCE. Au même instant, l'homme presse la détente de son arbalète et un carreau fuse en chuintant vers Acraban qui vous suivait sur le sentier. La main du magicien se détend comme un cobra, esquissant une passe magique, et le projectile de fer se fracasse à quelques centimètres de sa cible sur un bouclier invisible. Désarçonné par cette sorcellerie, l'homme lâche son arme et s'enfuit en courant le long de la plage. D'un bond, vous vous relevez et mettez vos mains en porte-voix.

- Prince Karvas ! Arrêtez-vous, de grâce ! vous égossillez-vous.

En entendant son nom, le fugitif s'immobilise et se retourne pour vous regarder en face.

- Vous n'avez rien à craindre de nous, nous sommes vos amis ! lui lance Acraban. Nous avons fait un très long voyage pour vous voir et nous vous apportons d'importantes nouvelles de Siyen. Par tous les dieux, sire, laissez-nous au moins vous parler !

A présent, vous pouvez parfaitement détailler ses traits hâlés et affronter ses yeux bleus. Et tous vos sens Kaï vous disent qu'il est bien l'homme que vous cherchiez.

- Qui êtes-vous? crie-t-il à son tour. Et que me voulez-vous ?

Rendez-vous au [170](#).

86

Les tympans vibrant du crissement du métal contre la pierre, vous levez les yeux pour voir deux glaives entrecroisés tourner lentement au-dessus de vos têtes en rasant le plafond. Ils sont enveloppés d'un cocon crépitant de langues de feu ambrées, flammes surnaturelles qui brûlent sans émettre aucune chaleur. Les glaives tournent de plus en plus vite sur eux-mêmes, et leurs lames étincelantes raclent les pierres de la voûte en faisant jaillir des gerbes d'étincelles. Et soudain, elles se séparent et plongent vers vos têtes en tournoyant follement ! Vous brandissez votre arme Kaï juste à temps pour parer l'assaut d'une des lames magiques, tandis que Karvas dégainé son épée pour contrer le second glaive venu l'attaquer par derrière. Leur attaque ayant échoué, les deux armes ensorcelées remontent au plafond et restent suspendues, menaçantes, au-dessus de vos têtes. Vous sentez que le danger est loin d'être écarté : le pouvoir surnaturel qui les anime se régénère de lui-même, augmentant d'intensité pour livrer un deuxième assaut, plus rapide et plus meurtrier... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et désirez l'utiliser, rendez-vous au [217](#). Sinon, rendez-vous au [244](#).

87

Vous murmurez la formule du sortilège de la *Main de Feu*, et expédiez une balle d'énergie pure droit dans la porte de la

palissade. Elle traverse ses lourds battants de rondins comme un rideau de paille, laissant un trou béant et fumant derrière elle. Visiblement terrifiés par votre petite démonstration de magie, les gardes lâchent leurs lances et détalent comme des lapins. Piquant des deux, vous vous engouffrez au galop dans la brèche noircie et quittez Jaroc sans un regard en arrière. Rendez-vous au [303](#).

88

Parvenus au bout du passage obscur, vous vous arrêtez un bref instant pour reprendre votre souffle et regarder derrière vous. Vos poursuivants sont entrés dans la ruelle et vous les entendez déjà se rapprocher en courant. Sans plus hésiter, vous dites au Prince de vous suivre et vous vous élanchez pour rejoindre une sombre venelle. Mais vous n'avez pas franchi la moitié de la rue qu'un deuxième groupe de soldats fait son apparition, suivi de près par l'idole et ses porteurs. Ils ont fait le tour de l'entrepôt pour tenter de vous couper la retraite, et votre petit doigt Kai vous dit que cette maudite tête de tigre ambulante doit les aider à suivre votre piste. Et il ajoute que si vous voulez réussir à les semer définitivement, vous devez trouver un moyen de la mettre hors d'état de nuire... Si vous disposez d'un arc et voulez l'utiliser, rendez-vous au [345](#). Si vous avez la maîtrise de l'Alchimie Kai, et désirez en faire usage, rendez-vous au [242](#). Si vous maîtrisez la Magie des Anciens, et souhaitez y faire appel, rendez-vous au [138](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et souhaitez y avoir recours, rendez-vous au [291](#). Si vous n'avez pas d'arc, ou si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines (ou si vous ne voulez pas en faire usage), rendez-vous au [18](#).

89

Vous mettez la main à votre bourse et dénouez son cordon. La fièvre de la cupidité embrase les yeux du vendeur de billets quand il découvre le nombre de pièces qu'elle contient. Il accepte enfin de vous laisser tous les deux monter à bord, mais à

condition que vous lui donniez tout votre or, en plus de celui du Prince et des chevaux ! Si vous acceptez de payer ce prix exorbitant, rendez-vous au [346](#). Si vous refusez de donner la totalité de votre or, rendez-vous au [167](#).

90

Le seigneur Zinair se retourne vers le commandant de *VAzaktana* et lui dit d'attendre son retour, puis vous vous éloignez tous trois. Dans la lueur crue de la pleine lune, Mynuit ne ressemble guère qu'à un agglomérat hétéroclite de bicoques et de taudis parcouru par un labyrinthe de ruelles infestées de rats. L'avenue aboutit finalement sur une place de marché déserte qui commande la vue. Vos pas vous mènent finalement au milieu d'une place, où se dresse une grande cage en fer reliée à un gros câble dont l'extrémité va s'enrouler autour d'un treuil fixé à la poupe du Coureur d'Étoiles. Acraban vous fait entrer dans la cage, referme la porte derrière lui et tire sur un cordon. Dans un bruit de mécanique bien huilée, vous vous élevez en douceur dans les airs pour vous retrouver sur le pont arrière du vaisseau volant. L'équipage au complet s'y est rassemblé pour saluer votre arrivée, et vous constatez qu'il est entièrement composé de jeunes disciples de la Guilde des Magiciens de Toran. Puis Acraban vous fait descendre dans ses quartiers, sous la dunette, où il vous offre une collation. Depuis son arrivée à Mynuit, quelques heures plus tôt, Acraban a eu le temps d'apprendre que le Prince Karvas n'habite pas dans la cité. En l'absence de toute autre indication, il serait vain de partir à sa recherche en pleine nuit, aussi décidez-vous d'un commun accord d'aller dormir et de vous mettre en quête du Prince aux premières lueurs du jour. Peu avant l'aube, vous vous retrouvez tous trois sur le pont principal. Acraban propose que vous passiez la journée à vous renseigner sur Karvas. Trois sites lui semblent particulièrement propices à vos recherches. Le premier est un vaste comptoir de commerce situé dans la partie sud du port, la Halle de Grosta. Le deuxième est l'Hôtel des Judicars, la base des officiers élus par les citoyens de Mynuit pour faire régner la loi et l'ordre sur la cité. Le troisième répond au nom des Forges : c'est le quartier des

artisans et commerçants qui s'étend dans la partie ouest des quais. Si vous voulez vous rendre à la Halle de Grosta, allez au [48](#). Si vous choisissez de rendre visite à l'Hôtel des Judicars, rendez-vous au [321](#). Si vous décidez d'explorer les Forges, rendez-vous au [226](#).

91

Votre sixième sens Kaï détecte une forte concentration d'ondes maléfiques de l'autre côté de la porte. Rendu prudent, vous approchez du battant de fer avec circonspection pour examiner de plus près son levier. Votre maîtrise de l'Intuition vous permet d'y percevoir une aura de magie, sans pouvoir déterminer avec précision l'objet de cette magie, quoique vous penchiez pour l'hypothèse de quelque sortilège de fermeture. Puisant dans votre maîtrise de l'Alchimie Kaï, vous invoquez la puissance du Contre-Sortilège et dirigez son flux d'énergie sur la porte. Vous sentez votre sort agir, mais vous avez bientôt la surprise de découvrir qu'il n'a neutralisé qu'un premier pan du dispositif de protection magique. Un second sortilège reste en place, capable de foudroyer l'imprudent qui se risquerait à actionner le levier à mains nues ! Si vous voulez tenter de décharger le sort de son énergie explosive en lançant quelque chose contre la porte, rendez-vous au [330](#). Si vous préférez essayer de l'ouvrir en abaissant le levier de la pointe de votre arme Kaï, rendez-vous au [146](#).

92

Votre intrépide monture bondit sans hésiter pardessus le tronc embrasé et retombe sans heurt de l'autre côté de l'obstacle. Vous l'arrêtez quand le Prince et son cheval jaillissent à leur tour du rideau de flammes et de fumée. Vous saluez leur saut impeccable d'une joyeuse acclamation, puis vous repartez ensemble au galop pour disparaître dans les collines. Rendez-vous au [251](#).

La perspective de rencontrer ces hommes n'enchanté guère le Prince, néanmoins il se range à votre décision et s'assoit à votre côté en attendant qu'ils arrivent. Le meneur des chasseurs arrête sa monture devant vous et se met à examiner vos chevaux d'un œil expert.

- Je vois que vous montez des poulains cavalians, dit-il en désignant du doigt leurs croupes marquées d'un aigle.

Vous vous bornez à reconnaître le fait d'un hochement de tête. L'homme plisse ses yeux bleus et se lisse la barbe d'un air pensif :

- On dirait que vous ne savez pas qui je suis. Je me trompe ?

Vous secouez la tête d'un air idiot dans l'espoir qu'il vous prenne pour un parfait crétin et s'en retourne chasser. Hélas, il n'en fait rien.

- Je suis Halx, le Maître Inquisiteur de Cavalia, énonce-t-il d'une voix patiente. Et parmi mes nombreuses tâches, il m'incombe de veiller au règlement des dîmes et taxes sur les chevaux, mules et bœufs. Or, vous chevauchez tous deux des coursiers cavalians, et je ne me souviens pas avoir jamais vu l'un ou l'autre dans la cité. Je suppose que vos taxes de selle ont été acquittées? Peut-être aurez-vous la bonté de me fournir vos noms et adresses afin que, de retour à Cavalia, je puisse m'assurer qu'il en est bien ainsi ? Vous sentez que le Maître Inquisiteur commence à s'irriter de votre silence persistant. Si vous voulez prétendre que vous êtes des émissaires secrets attendus à Seroa pour le couronnement de Sadanzo, rendez-vous au [116](#). Si vous préférez raconter que vous êtes de nouvelles recrues de la Garde de la Citadelle de Cavalia, rendez-vous au [123](#). Si vous choisissez de ne rien dire du tout, rendez-vous au [44](#).

94

Vous descendez vers le fleuve, puis suivez une route qui longe son cours et avancez jusqu'à une quarantaine de mètres de l'arche du rempart. Là, vous quittez la route pour vous camoufler derrière une pile de grumes entreposées sur la berge. Revêtus de luisantes armures de cuir durci et d'écaillés d'acier laquées, une vingtaine de gardes arpente le chemin de ronde qui surplombe la porte du fleuve. Ils sont armés d'arcs, de lances et de masses d'armes, et leurs écus sont frappés d'une tête de tigre aux crocs énormes. Karvas vous chuchote que c'est le blason de l'Autarque Impérial Sejanoz, le gouverneur du Bhanar. Vous épiez pendant plusieurs minutes le va-et-vient régulier des sentinelles sur le rempart : en permanence sur le qui-vive, elles semblent ne jamais montrer le moindre signe de relâchement. Si vous voulez entrer dans la ville par cette porte fluviale, une solution s'impose : créer une diversion capable de tromper la vigilance de ces cerbères. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Élémentalisme, et désirez y faire appel, rendez-vous au [213](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens, et désirez l'utiliser, rendez-vous au [71](#). Dans tous les autres cas, rendez-vous au [109](#).

95

Le chevalier vous regarde en fronçant les sourcils. Il essaie de dire quelque chose, mais n'arrive pas à trouver ses mots. Rougissant comme une pivoine, il finit par dégainer son épée et la pointe sur vous d'une main tremblante.

- Vous... vous êtes des espions! s'exclame-t-il d'une voix de fausset. Jetez vos armes ! Par les pouvoirs qui me sont con fon... me sont conférés, et... heu... au nom de la sécurité de Cavalia, je vous arrête tous les deux !

Les cavaliers font jaillir leurs sabres du fourreau et leur cercle se referme sur vous. Du coin de l'œil, vous voyez Karvas porter la main à son arme, mais vous le dissuadez de s'en servir d'un bref

signe de tête. Mieux vaut vous rendre en préservant vos chances de revanche que livrer un combat perdu d'avance contre cette troupe de soldats aguerris. Rendez-vous au [130](#).

96

Instinctivement, vous protégez votre visage de votre avant-bras à l'instant où l'essaim de projectiles cornés s'abat en sifflant sur vous. Votre réflexe vous sauve les yeux, mais le reste de votre corps est criblé de pointes et vous vous effondrez sous le choc, privé de 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [10](#).

97

Vous invoquez le sortilège de la *Main de Feu* et pointez l'index droit sur la flamboyante gemme verte que tient Sadanzo. Vous sentez un fourmillement intense courir le long de votre bras tendu, et un éclair d'énergie pure jaillit en crépitant de votre doigt pour aller frapper la pierre maléfique. Les yeux exorbités d'horreur, Sadanzo voit son précieux joyau voler en éclats dans sa main et il pousse un hurlement inhumain. Rendez-vous au [250](#).

98

- Permettez-moi de vous faire remarquer avec respect, Grand-Maître, que mon expérience de la navigation aérienne est plus grande que la vôtre, vous rétorque Acraban. L'expérience m'a enseigné qu'il vallait mieux éviter les nuages d'orage isolés, tels que celui-ci, en passant au-dessous plutôt que de... Les dernières paroles d'Acraban sont noyées dans le fracas d'une explosion assourdissante. Du haut du nid-de-pie aménagé au sommet du grand mât, la vigie hurle quelque chose en pointant un doigt frénétique vers le sol. Fonçant vers la lisse, vous vous penchez par-dessus bord pour voir des éclairs d'énergie bleûtés. Plus ils claquent près de la surface, plus leur violence s'intensifie, et vous voyez l'un d'eux s'échapper dans les airs pour aller cingler un lourd nuage de gaz qui explose dans une gigantesque boule de flammes. Revenant à la charge, vous conjurez Acraban

d'ordonner au timonier de remonter, cette fois pour échapper à ce nouveau péril mortel qui vient du sol... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [119](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [20](#).

99

Au dernier moment, le garde se jette sur le côté et vous décoche un coup de lance rageur, creusant un sillon sanglant dans la chair de votre cuisse et vous privant de 2 points d'ENDURANCE. Grimaçant de douleur, vous franchissez en trombe la porte de Jaroc et, rejoint par le Prince, vous filez au galop à travers la vaste plaine de Lunarlie. Rendez-vous au [303](#).

100

Les soldats bakhasäi ont subi une effrayante transformation. Ils ressemblent désormais moins à des hommes vivants qu'à des morts en mouvement, et la seule vue de leurs visages cadavériques vous glace le sang ! La procession quitte le temple au pas d'un enterrement. A l'arrière du convoi, quatre guerriers portent sur leurs épaules une châsse mobile sur laquelle repose une idole en or massif incrustée de bijoux. Elle représente une énorme tête de tigre à dents de sabre dont les yeux de rubis luisent d'un inquiétant feu écarlate. Vous remarquez que cette idole ressemble à l'emblème de Sejanoz que les soldats arborent sur les manches de leurs uniformes noirs aux plastrons matelassés. Au moment où les porteurs de la châsse arrivent à la hauteur de la porte du hangar en ruines, la tête de tigre pivote lentement dans votre direction et deux minces rayons de lumière rouge jaillissent de ses yeux étincelants. Vous reculez précipitamment derrière la porte. Votre sixième sens vous prévient - mais un peu tard ! - que l'aura positive de votre arme Kaï vous a trahi, provoquant la réaction de l'idole et alertant ainsi les soldats d'une présence ennemie... Entendant un des porteurs de l'idole mugir un ordre, vous dites à Karvas de se préparer à courir avant de risquer un œil au-dehors pour vous rendre compte de la situation. Trois Bakhasäi approchent au pas de

course de l'entrepôt, armés de lances. L'un d'eux vous aperçoit, et une bouffée de vapeur jaillit en sifflant de l'extrémité de sa lance. Dans la seconde qui suit, un projectile frappe le mur de briques de votre refuge, creusant un trou béant à moins de trente centimètres de votre tête ! Sans plus attendre, vous vous ruez avec Karvas au milieu des décombres, courant vers un portail ouvert à l'autre bout du bâtiment délabré. Vous êtes sur le point d'atteindre cette issue, quand vous entendez dans votre dos le sifflement et la sourde détonation de départ d'un autre projectile ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2. Si votre total d'ENDURANCE actuel est supérieur à 20, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au 24. S'il est compris entre 5 et 7, rendez-vous au [223](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [307](#).

101

Abasourdi par le choc, vous restez un long moment recroquevillé dans l'obscurité, puis Karvas soulève le couvercle du caisson, et vous émergez tous deux en clignant des yeux sur un pont envahi de fumée. Vous entendez des blessés gémir et des appareillages court-circuités bourdonner et crépiter. Soudain, vous réalisez avec effroi que les flammes lèchent un tonneau d'huile à lanterne arrimé au mât ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [265](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Élémentalisme, rendez-vous au [11](#). Si vous ne maîtrisez ni l'une ni l'autre, ou si vous renoncez à leur usage, rendez-vous au [239](#).

102

Vous empoignez votre arc et décochez une flèche droit dans la poitrine de la créature. Le trait plonge entre ses côtes saillantes et lui arrache un glapissement aigu. Tandis qu'elle se rapproche, elle avale de grandes goulées d'air et sa poitrine se gonfle comme un ballon grotesque menaçant d'éclater. Et soudain, dans un bruit de bouchons qui sautent, vous voyez avec horreur des

dizaines de pointes cornées jaillir de son torse et fuser droit vers vous. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [96](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [269](#).

103

Le dernier Cavalian vacille un instant sous l'impact de votre coup, puis il s'effondre en expirant un râle ultime. A cet instant, un bruit de pas vous fait pivoter vers la porte. Les cris du combat ont alerté un autre groupe de nervis, qui traversent maintenant la cour en se précipitant vers l'écurie. Karvas se dissimule et fauche le premier qui passe d'une botte imparable. Quatre autres soudards se ruent sur vous. Votre arme chante son chant de mort et en expédie trois pendant que Karvas exécute le quatrième. Vous vous apprêtez à seller une paire de chevaux pour décamper, quand un nouvel ennemi surgit dans l'encadrement de la porte couvert des pieds à la tête d'une armure ciselée, et la lame effilée de sa puissante épée enrobée de crépitantes flammes vertes. L'effrayant mage-guerrier vous fixe d'un regard de serpent puis, avec une vélocité stupéfiante, il bondit en avant et se rue sur vous en poussant un hurlement vengeur !

MAGE-GUERRIER HABILETÉ : 53 ENDURANCE : 38

Ce redoutable adversaire est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Vous bénéficiez toujours de l'aide du Prince et des 5 points d'HABILETÉ supplémentaires qu'elle vous confère. Si, par ailleurs, vous êtes armé de l'épée Kai Stella ou Vaillance, vous bénéficiez également des points d'HABILETÉ correspondants. Si vous sortez vainqueurs de ce combat, rendez-vous au [176](#).

104

En approchant de la Pierre d'Oridon, vous découvrez une vingtaine d'hommes se tenant en cercle autour du monument, tandis qu'un chariot attelé attend à proximité. Ils vous saluent

amicalement lorsque vous mettez pied à terre, et un homme barbu quitte le cercle pour venir à votre rencontre. Il vous apprend que ses compagnons et lui-même sont natifs de Siyen, et qu'ils sont les arrière-arrière-petits-fils des guerriers qui tombèrent à la bataille, il y a exactement un siècle. Ils ont accompli le voyage de Séroa aux Champs de la rivière Inkil afin d'honorer la mémoire de leurs défunts ancêtres. Au bout d'un moment, le Prince rejoint le cercle de ses compatriotes pour se recueillir avec eux devant la Pierre d'Oridon. Pendant qu'il prie, vous discutez paisiblement avec le barbu, qui se nomme Daventi. Lorsque vous lui dites que vous voyagez vers le Siyen, il vous conseille de prendre garde à vous si vous voulez traverser le fleuve Ioma à Voshno, la prochaine ville sur la piste. Le pont est tenu par des chevaliers-brigands de Cavalia qui exigent un droit de passage exorbitant. Aussi Daventi vous conseille-t-il de franchir le fleuve en amont. En suivant la piste, vous trouverez, à trois kilomètres au nord de Voshno, la ferme d'un paysan qui acceptera pour un prix modique de vous faire traverser le fleuve en barque avec vos chevaux. Sa prière achevée, Karvas vous rejoint et vous échangez des adieux fraternels avec les Siyenois, avant de vous lancer au galop à travers la prairie pour rejoindre la piste poussiéreuse. Rendez-vous au [139](#).

105

Le marchand juge la somme insuffisante, s'emporte et appelle ses sbires à la rescousse. Préférant éviter une confrontation aussi hasardeuse qu'inutile, vous laissez les deux brutes vous empoigner sans ménagement et vous jeter sur le pavé du quai, perdant au passage 2 points d'ENDURANCE. Après vous être relevé et épousseté, vous décidez d'aller fouiner dans le dédale de venelles sordides qui forme le quartier est de la cité dans l'espoir de trouver un informateur mieux disposé. Malheureusement, tous vos efforts restent vains et, à la tombée de la nuit, vous regagnez bredouille la place du marché. Lorsque vous y arrivez, Acraban et le seigneur Zinair vous attendent déjà sur le *Coureur d'Étoiles*. La cage d'embarquement vous hisse rapidement à bord, où vous avouez à vos compagnons déçus l'échec de vos

investigations. Heureusement, celles de Zinair ont été plus fructueuses.

- Le Prince ne vit pas ici, vous annonce-t-il. Il a habité un moment en ville à son arrivée sur Sheasu, il y a près de dix ans, mais une jeune femme du nom d'Amarelda l'a bientôt rejoint et ils se sont mariés, ici-même, dans le port. Ils ont quitté Mynuit le lendemain du mariage pour aller s'installer quelque part sur la côte Nord. Leur dernier passage en ville remonte à plus d'un an.

Se tournant vers Acraban, Zinair ajoute :

- Je propose que nous fassions route vers le nord à la première heure et que nous commencions à fouiller la côte. Je pense que nous aurons peu de mal à repérer leur retraite du haut du ciel. Acraban acquiesce d'un hochement de tête, et fait passer l'ordre de préparer le bâtiment à appareiller dès l'aube. Rendez-vous au [187](#).

106

Au moment même où votre arme fait voler en éclats la seconde lame, rompant le sortilège qui l'animait, une cloche se met à tinter, et votre sixième sens vous confirme que votre évasion vient d'être découverte ! Vous vous ruez hors de la bibliothèque et traversez en courant la chambre luxueuse pour rejoindre la porte métallique par laquelle vous êtes entrés. En y arrivant, vous voyez que des soldats montent déjà l'escalier qui y mène et vous claquez la porte en étouffant un juron. Vous en étranglez un second en constatant que vous ne pouvez la verrouiller, la serrure étant faussée. Vous vous empressez tous deux de la barricader avec tous les meubles qui vous tombent sous la main avant de vous mettre en quête d'une autre issue. Une seule vous saute aux yeux : la fenêtre. Tandis que votre barricade commence à tomber sous les efforts répétés des soldats massés derrière la porte, vous prenez pied avec Karvas sur une corniche en surplomb à l'extérieur de la fenêtre. Dans votre dos, la barricade achève de s'effondrer et les soldats font irruption dans la pièce. Au même

instant, une flèche ricoche sur la corniche à quelques centimètres de votre botte gauche et, levant le nez, vous voyez des gardes se pencher par-dessus le parapet qui ceinture le sommet de la citadelle pour vous ajuster avec leurs arcs. Lorsque une deuxième flèche transperce le manteau du Prince, vous l'empoignez par le bras et vous vous jetez avec lui dans le vide, plongeant vers les douves, quelque dix mètres plus bas. Vous pénétrez dans les eaux stagnantes dans une double gerbe d'écume et remontez tous deux rapidement à la surface. Une pluie de flèches s'abat tout autour de vous. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 1, rendez-vous au [312](#). S'il va de 2 à 6, rendez-vous au [15](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [224](#).

107

Vous sautez du mur en plongeant de côté pour tenter d'esquiver le poignard, mais il vous laboure cruellement la cuisse en plein vol, si bien que vous touchez le sol allégé de 3 points d'ENDURANCE. Le garde se rue sur vous et vous lance un furieux coup de botte au menton, que vous parvenez de justesse à parer avec le bras. Pendant qu'il s'efforce de recouvrer son équilibre, vous bondissez et passez à l'attaque.

GARDE DES ÉCURIES DE TEHDA HABILITÉ : 24 ENDURANCE : 24

Du fait de votre blessure, diminuez votre HABILITÉ de 5 points le temps du premier Assaut. D'autre part, le combat se déroulant à mains nues, vos armes ne peuvent vous faire bénéficier d'aucun point supplémentaire. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [316](#).

108

Dès que le dernier chevalier s'est effondré à vos pieds, vous bondissez par-dessus son armure ensanglantée pour vous précipiter vers le fond de l'écurie, où sont attachés les chevaux de vos défunts adversaires. Vous tranchez avec Karvas les longes des deux animaux qui vous semblent les plus robustes et sautez en

selle. Couché sur l'encolure de votre cheval, vous franchissez la porte de l'écurie dans la foulée du Prince. Vous vous élancez au galop vers la porte du château. Mais à leurs cris, vous entendez que les arbalétriers postés autour de la cour vous ont reconnus et qu'ils n'entendent pas vous laisser filer vivants ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, et désirez l'utiliser rendez-vous au [234](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et voulez y faire appel, rendez-vous au [337](#). Sinon, rendez-vous au [273](#).

109

Vous concentrez vos pouvoirs de Contrôle Animal sur la rangée de corbeaux assoupis et vous les réveillez en leur ordonnant d'attaquer les sentinelles. Dans un concert de croassements, les oiseaux noirs s'abattent sur les gardes stupéfaits. Pendant que ces derniers s'efforcent vainement de repousser l'attaque aérienne, vous faites signe à Karvas de vous suivre et vous vous élancez le long de la berge vers l'arche voûtée qui enjambe le fleuve... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [257](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [45](#).

110

Vous invoquez à toute vitesse la formule du Filet Gluant en pointant votre index droit sur le Prince. Un intense picotement parcourt votre bras et une cascade d'épaisses fibres jaillit de votre doigt pour envelopper Karvas dans un filet aux mailles serrées. Le filet achevé, vous annulez le sortilège pour stopper l'écoulement des fibres, et vous l'empoignez à deux mains pour le hisser avec son contenu princier hors du gouffre. Vous entreprenez ensuite de couper les robustes brins gluants qui emprisonnent votre compagnon, et remarquez au passage qu'il a une tache de naissance en forme de croissant au pli du poignet droit. Une fois libéré, Karvas vous serre avec chaleur dans ses

bras, ne trouvant pas assez de mots pour vous remercier de l'avoir tiré de sa fâcheuse posture. Rendez-vous au [200](#).

111

Vous sortez de l'estaminet et allez vous dissimuler dans la pénombre d'une ruelle voisine pour attendre la sortie des deux Cavaliers. Vous entendez bientôt la cloche du bateau retentir à travers le village, annonçant l'appareillage dans quinze minutes et appelant tous les passagers à regagner le bord. Un flot de voyageurs se déverse par la porte de la taverne, mais vos Cavaliers ne sont pas du nombre. Vous commencez à craindre de les avoir manqués, quand ils émergent enfin de l'auberge. Si vous voulez les aborder en proposant de leur acheter leurs billets, rendez-vous au [222](#). Si vous préférez les aborder en ordonnant qu'ils vous donnent leurs billets, rendez-vous au [320](#).

112

Vous tendez deux pièces d'or au commerçant. Il les fixe comme hypnotisé, avance une main tremblante, hésite un instant, puis la retire. A l'expression rapace de ses yeux, vous comprenez qu'il est décidé à faire monter les enchères. Utilisez la *Table de Hasard* (0 = zéro). Ajoutez 1 au chiffre tiré pour chaque pièce d'or que vous êtes prêt à lui donner en plus des deux que vous lui avez déjà proposées. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [105](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [26](#).

113

Dès que les gardes ont claqué la porte derrière vous, vous faites appel au Nexus pour dénouer les liens qui entravent vos poignets, puis ceux du Prince. L'atmosphère de ce réduit obscur est étouffante et moite. Promettant au Prince qu'il ne restera pas longtemps prisonnier de cet infect cachot, vous entreprenez d'examiner la cellule à la recherche d'un point faible. Mais vous n'en trouvez pas : on vous a enfermés dans le cachot le plus sûr de la citadelle. Votre unique lueur d'espoir réside dans la porte, mais son battant intérieur ne comporte aucun mécanisme ni trou

de serrure visible. En fait, elle est bloquée par un verrou à gorges, semblable à ceux des coffres-forts, actionné non par une clef mais par un cadran gradué placé à l'extérieur de la porte. Vous collez votre oreille contre le battant et recourez à nouveau au Nexus pour faire coulisser les gorges du verrou. Au bout d'un court instant, elles font entendre quelques déclics indiquant qu'elles commencent à bouger...

Vous avez découvert que le verrou comportait trois gorges mobiles. Pour que la porte s'ouvre, elles doivent être tournées selon une combinaison précise. En faisant appel à votre sixième sens, vous déterminez que le premier chiffre de la combinaison est égal au nombre de chevaux que vous avez volés dans les Écuries de Tehda. Le deuxième est équivalent au nombre de Lunes que l'on peut normalement espérer recevoir en échange d'une pièce d'or. Le troisième chiffre est le même que le nombre de cités qui se trouvent actuellement dans le Chaos de Naaros. Lorsque vous pensez avoir trouvé les trois chiffres de la combinaison, notez-la et rendez-vous au numéro équivalent. Si vous n'y parvenez pas, rendez-vous au [203](#).

114

Vous parvenez de justesse à vous maintenir devant le troupeau mais, en approchant du fleuve, vous découvrez avec horreur que la berge forme un mur presque vertical de six bons mètres de haut ! Vous tirez désespérément sur vos rênes, mais il est déjà trop tard : emportées par leur élan, vos montures s'envolent l'une après l'autre pardessus le talus et vous allez vous écraser au milieu des flots. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre que vous tirez. Si le résultat est inférieur ou égal à 1, rendez-vous au [339](#). S'il va de 2 à 7, rendez-vous au [212](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [3](#).

Vous empoignez la hampe de la lance et déséquilibrez brutalement le soldat. Dans un mouvement parfaitement combiné, Karvas bondit et lui écrase son poing sur la figure, expédiant l'homme droit dans le fleuve. Sa tête refait surface un instant plus tard, et il ouvre la bouche pour appeler les sentinelles du rempart à son aide, mais le courant l'a emporté avant que quiconque ait pu percevoir ses cris. Vous grimpez prudemment l'escalier et découvrez une cour pavée encombrée de chariots et de soldats. En vous glissant furtivement d'un chariot à l'autre, vous parvenez à en faire le tour sans vous faire repérer et à rejoindre un pont de pierre qui enjambe le fleuve. Pliés en deux, vous le traversez en courant pour vous engouffrer dans une large avenue qui s'enfonce dans les quartiers est de la cité. Vous poursuivez votre course entre deux rangées de maisons de bois, quand vous manquez d'un cheveu vous jeter dans les bras d'une patrouille marchant vers le fleuve. Vous n'avez que le temps d'obliquer dans une cour servant de dépôt de grumes pour ne pas être vus. Dissimulés derrière une pile de troncs, vous regardez passer la dizaine de soldats qui compose la patrouille. Leur chef, un sergent trapu à cou de taureau, arbore un bracelet écarlate frappé de l'emblème de Sejanoz. Vous attendez patiemment qu'ils s'engagent sur le pont, mais à ce moment ils croisent une autre patrouille arrivant de la direction opposée qui vous oblige à rester dans votre cachette. Malgré l'heure tardive, les quartiers est de Bakhasa semblent un peu trop fréquentés pour vous permettre d'y circuler en toute discrétion et sécurité, aussi décidez-vous de rester sagement dissimulés dans votre dépôt de bois et d'essayer de prendre un peu de sommeil durant les quelques heures qui vous séparent de l'aube. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez à présent vous restaurer d'un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [340](#).

116

- Des émissaires secrets ? Allons donc ! crache le Maître Inquisiteur sans dissimuler son incrédulité. Plutôt des déserteurs ou des voleurs de chevaux, oui ! Avez-vous seulement une preuve de ce que vous avancez ? Si vous possédez l'Anneau Sigilaire de Sadanzo, rendez-vous au [264](#). Si vous ne disposez pas de cet Objet Spécial, rendez-vous au [73](#).

117

Au dernier moment, vous plongez de côté pour échapper à la lance du cavalier noir, mais vos réflexes, quelque peu émoussés par votre chute, n'ont pas leur fulgurance habituelle et la pointe effilée de l'arme démoniaque creuse un sillon sanglant dans la chair de votre cuisse. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez tiré un chiffre impair, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si c'est un chiffre pair, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Tandis que le Mage-Guerrier poursuit sa course sur son élan, vous vous relevez et utilisez votre pouvoir Kaï pour appeler votre cheval. Le brave animal obéit et, sautant en selle, vous partez vers Karvas au galop avant que votre ennemi ait pu faire demi-tour pour se lancer dans une troisième passe. En regardant au loin, vous réalisez que l'arbre brûle désormais avec moins de vigueur et vous poursuivez votre course droit vers les flammes en criant au passage au Prince de vous suivre. Votre intrépide monture bondit sans hésiter par-dessus le tronc embrasé et retombe sans heurt de l'autre côté de l'obstacle. Vous l'arrêtez et vous lui flattez vigoureusement l'encolure pour la féliciter quand le Prince et son cheval jaillissent à leur tour du rideau de flammes. Après un moment d'hésitation, les Bakhasaï renoncent à vous imiter et abandonnent la poursuite, vous laissant filer à bride abattue à travers les collines. Rendez-vous au [251](#).

Vous suivez le Prince à travers les rues de Séroa jusqu'à la caserne de la Cavalerie Royale, où il réclame que le Maréchal Phédros vous reçoive d'urgence. Vous essayez d'abord un refus, mais il insiste tant et si bien qu'on finit par vous accorder quelques minutes pour exposer votre cas au Maréchal. On vous conduit au réfectoire des officiers, où vous trouvez le vieux soldat assis devant un verre de vin, au fond duquel il cherche la consolation d'avoir dû lui-même poser la couronne de Siyen sur la tête du Baron Sadanzo, quelques heures plus tôt. A votre entrée, il lève vers vous des yeux injectés de sang et lâche :

- Qu'est-ce que vous voulez ?

Si vous possédez le Manuscrit de Sadanzo, rendez-vous au [83](#). Si vous n'êtes pas muni de cet Objet Spécial, rendez-vous au [162](#).

Cette fois, Acraban ne discute pas. Il aboie à Kuo de reprendre de l'altitude et de virer de trente degrés sur bâbord. L'étrave du *Coureur d'Étoiles* se redresse et le pont s'incline doucement sur la gauche... quand une explosion assourdissante ébranle l'arrière du bâtiment, aussitôt suivie d'une violente onde de choc qui vous jette tous à plat-ventre sur le pont ! Chacun retrouve rapidement ses esprits et Acraban s'empresse de faire établir un bilan des avaries. Un éclair d'énergie a touché le bâtiment de plein fouet, déchirant une partie de la coque et endommageant l'un des deux stabilisateurs internes qui permettent de maintenir son assiette en vol. De fait, le *Coureur d'Étoiles* a cessé de gagner de l'altitude et il commence à dériver sur tribord. Alors que le navire s'enfonce dans un gros nuage noir, vous sentez l'odeur métallique de l'ozone envahir vos narines. Votre maîtrise latente du Nexus vous permet d'inhaler sans risque ce gaz délétère, de même qu'Acraban, protégé par sa magie de ses effets néfastes. Mais la réaction du Prince et des membres de l'équipage est effrayante : agrippant leurs gorges à deux mains, les malheureux

s'effondrent l'un après l'autre sur le pont. Décidant de parer au plus pressé, Acraban vous crie de prendre la barre pendant qu'il descend dans la cale des machines pour tenter de réparer le stabilisateur. Vous prenez le gouvernail des mains d'un Kuo au bord de la syncope et vous vous efforcez de maintenir le cap de ce bateau ivre dans la tourmente. Vous émergez enfin du nuage de gaz et vos infortunés compagnons commencent à recouvrer leurs esprits, quand une nouvelle menace se profile devant l'étrave : le *Coureur d'Étoiles* dérive inexorablement vers deux larges crevasses, séparées d'à peine plus de trente mètres. Arc-bouté sur la barre, vous luttez farouchement pour garder le cap exactement entre les deux gouffres grondants et les foudroyantes langues de feu qui jaillissent de leurs profondeurs infernales... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est supérieur ou égal à 2, rendez-vous au [201](#). S'il va de 3 à 7, rendez-vous au [179](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [42](#).

120

Vous poussez la porte de chêne de l'échoppe et pénétrez dans son intérieur frais. Le propriétaire des lieux est occupé à empenner une flèche, mais il s'interrompt à votre entrée. Ce négociant est vif en affaires et recherche toute sorte d'objets susceptibles de garnir ses étagères pauvrement achalandées. Voici les prix qu'il est prêt à offrir pour certains Objets :

Un briquet d'amadou	6 Lunes
Un flacon d'alcool de riz	8 Lunes
Un peigne d'ivoire	10 Lunes
Un poignard incrusté de pierreries	20 Lunes
Un anneau sigillaire en argent	24 Lunes

Si vous possédez l'un ou plusieurs de ces Objets et désirez les vendre au marchand, modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Si vous voulez jeter un coup d'œil sur les articles présentés sur les étagères, rendez-vous au [166](#). Si vous préférez quitter le magasin, rendez-vous au [58](#).

Quelques instants plus tard, Acraban émerge de la fumée en titubant, la robe déchirée et le visage ensanglanté par une vilaine coupure au-dessus de l'oreille droite. Grâce à vos pouvoirs de guérison, vous avez tôt fait de rendre tous ses moyens au magicien, et vous vous attellez alors ensemble à l'évacuation des blessés. Acraban envoie le bosco Gora, qui vient de vous rejoindre, faire le tour de l'épave pour recenser l'équipage. Il est rapidement de retour et annonce que sur un total de dix hommes, trois sont portés disparus, trois sont blessés et un autre, l'infortuné Kuo, est mort. Les trois hommes restants, lui compris, n'ont à déplorer que de légères blessures. Après avoir soulagé les souffrances des blessés les plus atteints, vous allez vous recueillir quelques instants avec les autres rescapés sur la tombe fraîchement creusée du pauvre Kuo, tandis qu'Acraban salue de quelques paroles la mémoire du jeune timonier, ainsi que celle des trois disparus dont le triste sort, hélas, ne fait guère de doute... La densité du sous-bois qui entoure le point de chute de l'aéronef, l'approche du crépuscule et l'épais manteau nuageux qui recouvre le ciel vous interdisent de localiser votre position précise. Acraban se propose de contacter le seigneur Zinair avec sa pierre de vision... avant de réaliser avec consternation qu'elle a été perdue dans la catastrophe. En regardant l'obscurité de la nuit descendre sur l'épave fumante du *Coureur d'Étoiles*, vous avez grand peine à refouler un sentiment croissant de désespoir. Puis, chacun va s'allonger où il le peut pour chercher dans le sommeil quelques heures d'oubli et de réconfort. Avant de vous endormir, et à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez impérativement vous restaurer d'un Repas, ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [331](#).

Vous annoncez à Karvas ce que vous venez de découvrir, et il suggère que vous vous serviez de la corde qu'il a trouvée dans la cellule où vous avez récupéré vos armes. Prenant la corde, vous y

faites une boucle que vous maintenez par un nœud coulant et vous la lancez autour du levier. Vous atteignez votre cible au premier essai, mais à l'instant où la corde touche le levier, vous êtes aveuglé par l'éclair jaune d'une fulgurante explosion qui vous souffle jusqu'au bas des marches ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous tirez un chiffre pair, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si c'est un chiffre impair, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [69](#).

123

Le Maître Inquisiteur détaille vos vêtements. Il est sur le point d'ordonner à ses hommes de vous maîtriser pour vous fouiller, quand l'appel lointain d'un cor de chasse résonne à travers la plaine.

- Zalnar a trouvé le cerf ! s'exclame un chasseur d'une voix excitée.

- Cette fois il ne faut pas le lâcher ! s'écrie un autre.

- Allez, Halx, venez ! Oubliez ces idiots, insiste un troisième. Reprenons la chasse.

Le Maître Inquisiteur vous jette un regard assassin, mais il se résout enfin à faire volter sa monture et rugit à ses compagnons :

- Cinquante Orlas à celui qui tuera la bête !

La troupe s'élançe au galop vers les collines, et vous poussez avec Karvas un grand soupir de soulagement avant de reprendre votre chevauchée vers Varédo. Rendez-vous au [55](#).

Devant la fermeté de votre résolution, le visage du Prince s'éclaire d'un franc sourire.

- Fort bien, Grand-Maître, qu'il en soit ainsi, admet-il. En vérité, je ne pouvais espérer plus vaillant compagnon de route. A présent, essayons de préparer notre voyage.

Acraban envoie un de ses hommes chercher son compas et ses cartes à bord de l'épave pour vous aider à tracer l'itinéraire le plus rapide jusqu'à Séroa. Vous parvenez assez vite à déterminer votre actuelle position, et c'est alors que vous réalisez l'in vraisemblable difficulté de votre projet : Séroa se trouve à plus de 1200 km à l'est. Et le calcul est simple : pour arriver à temps, vous devrez couvrir 60 km par jour...

- A pied, sur un terrain aussi difficile... c'est impossible, commente Acraban.

- Peut-être bien, réplique le Prince, mais à cheval, nous pourrions y arriver.

Vous réclamez un instant de silence et, de toute l'acuité de vos sens Kaiï, vous sondez les bois.

- Il n'y a pas de chevaux dans cette forêt ! Votre Altesse, soupirez-vous au bout d'un moment.

- Précieuse information, maître Kaiï, admet Karvas. Nous devons donc les chercher ailleurs.

- J'avoue éprouver quelque fierté devant l'étendue de mes pouvoirs magiques, fait observer Acraban. Et s'il existait une formule capable de faire tomber les chevaux du ciel, croyez bien que je la connaîtrais. Enfin, sire, où diable espérez-vous trouver des montures capables de vous porter jusqu'à Séroa ?

- Mais à Bakhasa bien sûr, maître Acraban, répond tranquillement Karvas. Certes, il ne faut pas compter que les habitants de cette riante cité nous aident de bon cœur. Mais ils ont des chevaux, de très beaux pur sang Bhanarians réputés pour leur endurance. Peut-être pourrions-nous leur en emprunter une paire, Grand Maître ?

Dans son audacieuse simplicité, le plan du Prince pourrait bien réussir, et, vous vous reprenez à croire aux chances de succès de votre mission. Acraban partage votre optimisme retrouvé, et regrette de ne pouvoir vous accompagner ; il restera donc ici avec ses hommes pour remettre en état le *Coureur d'Étoiles*, et il s'envoleront pour Toran dès qu'ils le pourront.

Conscients que le temps n'est pas votre allié, vous vous hâtez avec le Prince de rassembler vos armes et votre équipement. Après avoir fait vos adieux à Acraban et son équipage, vous vous enfoncez avec le Prince dans la grande forêt, marchant vers l'est. Les sous-bois de la vaste futaie sont riches en gibier, racines comestibles et baies délicieuses qui vous permettent de vous approvisionner en chemin (vous récoltez l'équivalent de 2 Repas). Vous marchez d'un si bon train qu'à midi vous atteignez la lisière orientale de la forêt. Au nord-est, vous apercevez les contours lointains d'une ville qui enjambe un cours d'eau.

- C'est Bakhasa ! annonce Karvas. Accroissant votre acuité visuelle, vous estimez qu'elle ne se trouve pas à plus de 50 km, si bien qu'avec un peu de chance, vous pensez pouvoir l'atteindre aux environs de minuit. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au **35**. S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au **220**.

Vous levez le camp aux premiers feux du jour pour suivre la route qui court à travers la plaine vers l'est. Vous ressentez d'autant mieux la joie simple de cette matinée bucolique que vous avez franchi la frontière du Siyen et qu'il reste encore dix jours avant la Fête des Moissons, si bien que vous ne craignez plus guère de ne pas arriver à temps à Séroa pour faire couronner Karvas. Mais le Prince tempère quelque peu votre optimisme en vous apprenant que vous chevauchez à présent dans la province de Cavalia, qui tire son nom de sa capitale, dont le gouverneur n'est autre que Sadanzo, le félon Baron qui s'efforce d'usurper le trône ! Aussi vous exhorte-t-il à redoubler de vigilance, du moins tant que vous n'aurez pas franchi les frontières du fief de son ennemi... Le soleil est presque à son zénith lorsque vous voyez se profiler à l'horizon les tours et les clochers scintillants de Cavalia. La route mène directement à une grande porte fortifiée, mais Karvas ne veut à aucun prix entrer dans la cité et il vous fait prendre un chemin de traverse qui relie un chapelet de villages ceinturant la ville. Vous approchez du premier quand vous voyez apparaître sur le chemin une troupe d'une trentaine de cavaliers arrivant à votre rencontre. Ils portent armures et cottes de mailles, et le blason qui orne leurs surcots et boucliers représente une tête d'aigle noir, surmontée d'une couronne dorée. A leur vue, Karvas étouffe un cri et vous fait signe d'arrêter votre monture. Il vous explique que ces hommes portent la livrée du

Baron Sadanzo, dont l'emblème est la tête d'aigle, mais la vue de la couronne qui coiffe désormais ce blason lui fait craindre que le scélérat ne se soit déjà fait sacrer roi de Siyen ! Lorsque les cavaliers arrivent à votre hauteur, leur chef fait déployer ses hommes en cercle autour de vous avant d'immobiliser son cheval à côté des vôtres.

- Salut à vous, nobles voyageurs, force-t-il sa politesse en soulevant la visièrre de son heaume, avant de vous inspecter de la tête aux pieds.

« Vous êtes des gens du Nord, n'est-ce pas ? Peut-on savoir ce qui vous amène à Cavalia ? » Si vous voulez répondre que vous êtes des sujets du Sommerlund qui voyagez à travers le Magnamund Méridional pour découvrir son peuple et ses coutumes, rendez-vous au [140](#). Si vous préférez lui dire que vous vous rendez à Séroa pour assister à la Fête des Moissons, rendez-vous au [173](#). Si vous choisissez de ne rien répondre, rendez-vous au [43](#).

126

Lorsque vous lui montrez le rouleau de parchemin trouvé dans la bibliothèque de Sadanzo et qu'il découvre son contenu, le Baron Lodamos laisse éclater sa rage.

- Maudit soit cet assassin ! écume-t-il. Par Ishir, ce traître sanglant devra répondre de ses crimes sur sa tête, j'en fais le serment !

Ravalant à grand peine son courroux, le Baron vous rend le parchemin et vous demande de l'accompagner tous les deux à la citadelle.

- Si nous voulons que vous arriviez à Séroa à temps pour déjouer le complot de Sadanzo, vous devez partir sans délai. La cérémonie du couronnement aura lieu dans une semaine et il vous reste une

longue route à faire. Messieurs, avec l'aide d'Ishir et Kaï, nous allons tout mettre en œuvre pour que vous réussissiez ! Rendez-vous au [70](#).

127

Après une attente interminable, vous parvenez enfin devant le sergent-enquêteur. Le policier vous fait signe de vous asseoir. D'une voix lasse et monocorde, il vous demande le motif de votre venue. Vous lui répondez que vous recherchez le Prince Karvas de Siyen, car vous lui apportez des nouvelles urgentes de son

pays natal. Le sergent Hozla frotte longuement son menton en vous fixant sans ciller dans les yeux. Vous sentez qu'il doute de votre sincérité et qu'il se demande s'il doit ou non vous arrêter. Comme vous affirmez qu'il est absolument vital que vous rencontriez le Prince, il finit par éclater de rire et hausse les épaules.

- Karvas n'est pas ici, grogne-t-il. Il a logé un temps en ville, à son arrivée sur Sheasu. Mais quand sa dulcinée a rappliqué dans l'île, il l'a emmenée dans le Nord. Ils vivent quelque part là-haut, sur la côte... Depuis, il revient rarement à Mynuit. C'est tout ce que je peux vous dire. Vous remerciez le policier de son aide et sortez. De retour dans la rue, songeant qu'il vous a fallu presque toute la journée pour un si maigre résultat, vous vous hâtez de regagner la place du marché en faisant des prières pour que vos compagnons aient eu plus de réussite. Rendez-vous au [308](#).

128

Vous dévalez l'escalier et sortez de l'auberge en trombe sur les talons du Prince. La cour semble déserte, mais en approchant des écuries vous butez sur un pied émergeant de dessous une botte de paille. Dégageant la paille, vous reconnaissez le corps du jeune valet qui a pris soin de vos chevaux à votre arrivée, et vous dégainez votre arme Kaï avant de pénétrer dans l'écurie. Une précaution loin d'être superflue car, de l'autre côté de la porte, six Cavaliers armés jusqu'aux dents vous attendent tous deux dans la pénombre...

TUEURS CAVALIANS HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 36

La présence du Prince qui se bat à vos côtés vous rapporte 5 points d'HABILITÉ supplémentaires pour la durée du combat. Si vous parvenez à expédier ces assassins en quatre Assauts, ou moins, rendez-vous au [215](#). S'il vous faut cinq Assauts (ou plus) pour faire rendre gorge à cette racaille sanglante, rendez-vous au [103](#).

129

La créature s'effondre sous votre coup de grâce. La puanteur de son sang noir et visqueux perturbant les chevaux autant que vos narines délicates, vous traînez son corps avec l'aide de Karvas et vous le faites rouler dans une fondrière. En revenant vers votre abri, vous remarquez que votre compagnon semble épuisé, aussi vous dévouez-vous pour assurer la garde le restant de la nuit. Peu après l'aube, vous réveillez le Prince. Avant de lever le camp et de reprendre votre chevauchée le long de la piste, vous devez vous sustenter d'un Repas, ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE (sauf si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse). Rendez-vous au [292](#).

130

Les soldats vous dépouillent de vos armes Kai et ordinaires, de votre sac à dos et de tous vos Objets Spéciaux, pour ne vous laisser que votre bourse (sur votre *Feuille d'Aventure*, marquez d'un astérisque (*) tous les Objets confisqués afin d'indiquer qu'ils ne sont désormais plus en votre possession, mais ne les rayez pas pour l'instant). En fouillant Karvas, un des hommes découvre la marque de naissance en forme de croissant sur son poignet et laisse échapper un sifflement :

Par tous les dieux! s'exclame-t-il, il porte la marque du Prince Héritier Karvas ! A ces mots, le chevalier se précipite sur le Prince, lui empoigne brutalement le bras et retrousse la manche de sa tunique pour examiner la cicatrice.

- Ainsi, notre beau Prince est revenu de son exil de Sheasu, ricane-t-il. Son Altesse était peut-être un peu lasse de la cité de Mynuit? Peut-être souffrait-elle du mal du pays? Ou êtes-vous revenu pour revendiquer le trône dont on vous a déchu il y a dix ans ?

Le noblaillon éclate d'un rire moqueur et s'écarte de Karvas pour se pavaner comme un paon devant ses hommes.

- Le héros de Mynuit est enfin de retour parmi nous ! beugle-t-il à pleins poumons. Allons, faites diligence ! Qu'on conduise notre héros à Cavalia et qu'on lui donne des appartements dignes de son rang royal... dans les souterrains de la citadelle ! Quand le Roi Sadanzo reviendra, il sera content de nous. Et il saura se montrer généreux. Très généreux...

Rendez-vous au [184](#).

131

Les gardes soulèvent avec précaution le Prince Karvas et le portent hors de la chapelle. Vous les suivez avec le Baron et le maréchal tandis qu'ils l'emportent jusqu'aux appartements du maître des lieux. Là, ils l'allongent sur un divan et le médecin personnel de Lodamos entreprend de l'examiner.

Pendant que le praticien dispense ses soins au Prince, le Baron vous prend à part et se confond en excuses pour le rude traitement qu'il vous a fait subir. Vous comprenez mieux sa suspicion excessive quand il vous détaille les nombreuses tentatives d'assassinat que Sadanzo a fomentées contre lui au cours de l'année écoulée. Puis il vous avoue combien il a été impressionné en découvrant que vous aviez survécu à votre rencontre dans la crypte avec le fantôme de son ancêtre, le paladin Ranald. - Aucune créature d'essence maléfique n'a jamais survécu au jugement de Ranald, vous révèle-t-il. Et aucun mortel, si bien intentionné fût-il, n'avait jusqu'alors pu demeurer conscient en sa présence. Qui donc êtes-vous, noble étranger ? Comme vous lui révélez que vous êtes un Grand Maître Kaiï ainsi que les raisons de votre présence au Siyen, le regard du Baron s'illumine. Il écoute avec attention le récit des nombreuses péripéties qui ont marqué votre périple, ne cachant pas l'admiration et le respect que lui inspire votre bravoure. Il vous confie qu'il éprouve lui même une profonde vénération pour l'ordre du Kaiï et qu'il ambitionne d'accomplir un jour le long voyage jusqu'au monastère pour y rencontrer votre illustre maître, Loup Solitaire.

Revenant à des considérations plus immédiates, Lodamos ordonne qu'on vous rende vos armes et équipement (vous pouvez effacer les astérisques de votre *Feuille d'Aventure*), et fait monter des cuisines force vin et nourriture pour vous permettre de reprendre des forces pendant que le médecin achève de ranimer le Prince (vous récupérez 3 points d'**ENDURANCE**). Rendez-vous au [293](#).

132

Le garde se dirige droit vers Karvas, et vous réalisez soudain qu'il n'est pas conscient de votre présence ! Combinés à l'obscurité, vos pouvoirs de camouflage Kaï vous ont dissimulé à sa vue, et vous en profitez pour vous écarter sans bruit et vous tapir dans l'ombre en dégainant votre arme Kaï. Pour ne pas trahir votre présence, le Prince reste immobile et garde les yeux fixés sur le soldat qui s'approche. Il lui demande le nom de son officier et, comme il n'obtient pas de réponse, votre sixième sens vous crie soudain qu'il va donner l'alarme. Vous jaillissez de l'ombre et abattez le pommeau de votre arme derrière l'occiput du garde qui s'écroule sans un cri. Avec l'aide de Karvas, vous dissimulez votre victime inconsciente sous les marches, sans omettre au passage de fouiller ses poches et son havresac pour découvrir les objets suivants :

44 Rens (équivalent à 4 pièces d'or)

Une Lance

Un Poignard

Un Repas

Vous découvrez également une clef de fer portant une inscription sur sa tige. Votre maîtrise de l'Exploration vous permet de déchiffrer ses caractères étrangers et vous lisez :

PROPRIÉTÉ DES ÉCURIES DE TEHDA

(Si vous voulez l'emporter, cette Clef de Tehda est un Objet Spécial que vous conservez dans la poche de votre tunique. Il est

inutile de rayer en sa faveur un autre Objet Spécial de votre *Feuille d'Aventure* si celle-ci en comporte déjà le nombre maximum autorisé.) Vous grimpez prudemment l'escalier et découvrez une cour pavée encombrée de chariots et de soldats. En vous glissant furtivement d'un chariot à l'autre, vous parvenez à faire le tour de cette cour sans vous faire repérer et à rejoindre un pont de pierre qui enjambe le fleuve Tehda. Pliés en deux, vous le traversez en courant pour vous engouffrer dans une large avenue qui s'enfonce dans les quartiers est de la cité. Vous poursuivez votre course entre deux rangées de maisons de bois, quand vous manquez d'un cheveu vous jeter dans les bras d'une patrouille marchant vers le fleuve. Vous n'avez que le temps d'obliquer dans une cour servant de dépôt de grumes pour ne pas être vus. Dissimulés derrière une pile de troncs, vous regardez passer la dizaine de soldats qui compose la patrouille. Leur chef, un sergent trapu à cou de taureau, arbore un bracelet écarlate frappé de l'emblème de Sejanoz. Vous attendez patiemment qu'ils s'engagent sur le pont, mais à ce moment ils croisent une autre patrouille arrivant de la direction opposée qui vous oblige à rester dans votre cachette. Malgré l'heure tardive, les quartiers est de Bakhasa semblent un peu trop fréquentés pour vous permettre d'y circuler en toute discrétion, aussi décidez-vous de rester sagement dissimulés dans votre dépôt de bois et d'essayer de prendre un peu de sommeil durant les quelques heures qui vous séparent de l'aube. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez à présent vous restaurer d'un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [340](#)

133

Prévenant Karvas qu'il est temps de décamper, vous vous faufilez entre les arbres pour ressortir à l'autre bout du bosquet, puis vous déguerpissez avec toute la vélocité dont sont capables vos fougueux coursiers. Après trois kilomètres de course folle, vous vous arrêtez pour laisser souffler un instant vos montures haletantes et regarder en arrière. Les chasseurs ont éparpillé la harde des Fanji dans toutes les directions. Les deux cavaliers qui

vous cherchaient noise semblent s'être complètement désintéressés de votre sort pour consacrer toute leur énergie au carnage. La lâche cruauté de ce spectacle sanglant vous fait bouillir de rage, mais vous devez d'abord songer à votre mission et, serrant les dents, vous faites volte-face pour rejoindre la piste au galop avec Karvas. Rendez-vous au [80](#).

134

En entendant votre cri, Acraban s'immobilise à quelques centimètres du bord du piège. Vous approchez avec précaution et, de la pointe de votre arme, vous soulevez une partie des branchages qui dissimulent la chausse-trappe, révélant une profonde fosse tapissée de pieux acérés. Acraban laisse échapper un soupir de soulagement rétrospectif : un pas de plus, et il allait s'empaler sur ces pointes mortelles... Après avoir prudemment contourné ce second piège, vous rejoignez le sentier et poursuivez votre marche vers la clairière. Rendez-vous au [282](#).

135

Vif comme l'éclair, vous empoignez votre arc et tirez une flèche sur la pierre lumineuse. Votre mouvement est si fulgurant que Sadanzo n'a pas le temps d'esquisser un geste de défense ou d'esquive et, traçant un sillon sanglant entre ses doigts, la pointe d'acier de votre trait frappe le joyau en plein centre et le fait voler en éclats. Rendez-vous au [250](#).

136

Vous extirpez la clef de votre poche et relisez l'inscription :

PROPRIÉTÉ DES ÉCURIES DE TEHDA

- Avec un peu de chance, ce bout de ferraille va nous rapporter une paire de chevaux, prophétisez-vous en faisant sauter la clef dans votre main sous l'œil réjoui du Prince, lequel se prépare aussitôt à sortir de derrière la charrette. Mais vous le retenez par le bras en ajoutant :

- Il vaut mieux que j'aïlle seul, sire. Le risque d'être aperçu par les gardes de l'entrée principale sera deux fois moins grand. Attendez-moi ici et soyez prêt à agir dès que j'apparaîtrai.

Karvas se range à votre avis et vous laisse partir en vous souhaitant bonne chance. Déployant toute votre maîtrise de l'Invisibilité, vous vous glissez hors de votre abri et traversez furtivement la place jusqu'à la porte dépourvue de sentinelle. Plaqué contre le battant, vous vous assurez que personne ne vous a vu, avant d'introduire la clef dans le cadenas en adressant une prière muette à Ishir. Votre vœu est sur le champ exaucé : le cadenas bien huilé s'ouvre sans effort, et il ne vous reste plus qu'à faire coulisser les barres de sécurité, puis à entrebâiller avec précaution le lourd battant pour vous faufiler dans une cour intérieure. Rendez-vous au [190](#).

137

Déployant votre pouvoir de Contrôle Animal, vous ordonnez aux montures des lanciers de freiner leur allure. Les jeunes chevaux s'exécutent docilement, passant en un instant du grand galop au petit trop sans se soucier des coups de cravache de leurs cavaliers. Mais devant ce comportement insolite, la fureur de ces derniers laisse place à une terreur superstitieuse. Paniqués à l'idée d'affronter des sorciers, ils échangent un bref regard avant de laisser choir leurs lances et de sauter de leurs montures. Verts de peur, ils détalent dans la ruelle sous les quolibets et les taloches de la foule en colère. Rendez-vous au [322](#).

138

Invoquant la Magie de l'Ancien Royaume, vous vous concentrez sur le plus proche des porteurs de l'idole et murmurez le terrible Mot de *Pouvoir des Anciens*. La force invisible du sortilège s'abat sur lui, l'arrache à sa barre de portage et l'envoie rouler sur le sol. Brutalement privée de son soutien, la lourde châsse bascule et la tête de tigre s'écrase pesamment sur le sol. Elle s'y brise en deux, vomissant un cône de flammes écarlates qui engloutit les

porteurs rescapés. Abasourdis par la destruction sacrilège de leur idole et la fin de leurs camarades, les Bakhasaï restent un temps frappés d'horreur et d'effroi, emplissant la rue d'un tel concert de cris hystériques qu'on entend jusque dans les campagnes mugir ces féroces soldats. Avant qu'ils aient pu se ressaisir, vous détaliez et disparaissiez avec le Prince dans la ruelle obscure. Rendez-vous au [180](#).

139

Vous chevauchez sur la piste jusqu'à ce que le soleil ne soit plus qu'une lueur orange à l'occident. Alors, vous faites halte pour la nuit et installez votre bivouac sous un chêne solitaire. La chaude nuit s'écoule paisiblement et vous levez le camp dès l'aube. Il ne reste plus que douze jours avant la Fête des Moissons, aussi imposez-vous un train soutenu à vos montures tandis que la piste vous entraîne vers le nord. Au cours de l'après-midi, vous avez la chance de pouvoir admirer une harde de Fanji en migration. Ces farouches petits herbivores aux pieds agiles sont natifs de cette région où ils sont fort prisés pour leurs cornes, leur peau délicate, et leur malheur. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [208](#). Sinon, allez au [298](#).

140

Le chevalier vous regarde droit dans les yeux pendant plusieurs secondes, puis, n'ayant obtenu aucune réaction, il se tourne vers le Prince et le fixe du même regard froid et inflexible. Vos vêtements Sommerlundais confirment ce que vous venez de raconter, mais il ne semble pas totalement convaincu, d'autant que vous montez des étalons Bhanarians. Votre sixième sens Kai vous avertit que ce jeune nobliau est dévoré par l'ambition et qu'il a bien l'intention de vous arrêter sous présomption d'espionnage. Bref, vous devez agir vite si vous voulez vous éviter de sérieuses contrariétés. Si vous voulez offrir un pot-de-vin au chevalier pour qu'il vous laisse partir, rendez-vous au [161](#). Sinon, rendez-vous au [95](#).

Dans un brusque accès de fureur, le forgeron balaie les pièces d'or de votre main et les envoie rouler sur le plancher. Avant que vous ayez pu les ramasser, il hurle à son fils de vous flanquer à la porte. Vous tournez les talons et détalez sans demander votre reste (à propos, n'oubliez pas de rayer de votre *Feuille d'Aventure* le nombre de pièces d'or que vous laissez sur le sol de l'échoppe). Certain que le forgeron ne va pas manquer d'alerter tout le quartier de la présence d'un fouineur indésirable, vous poursuivez votre course jusqu'aux quais avant de vous arrêter pour reprendre votre souffle. Ayant réfléchi un moment à la situation, vous décidez d'aller fouiner dans le dédale de venelles sordides qui s'étend à l'est de la cité dans l'espoir de trouver un informateur mieux disposé. Malheureusement, tous vos efforts restent vains et, à la tombée de la nuit, vous regagnez bredouille la place du marché. Lorsque vous y arrivez, Acraban et le seigneur Zinair vous attendent déjà sur le *Coureur d'Étoiles*. La cage d'embarquement vous hisse rapidement à bord, où vous avouez à vos compagnons déçus l'échec de vos investigations. Heureusement, celles de Zinair ont été plus fructueuses.

- Le Prince ne vit pas ici, vous annonce-t-il. Il a habité en ville à son arrivée sur Sheasu, il y a près de dix ans, mais une jeune femme du nom d'Amarelda l'a bientôt rejoint et ils se sont mariés, ici-même, dans le port. Ils ont quitté Mynuit le lendemain du mariage pour aller s'installer quelque part sur la côte nord. Leur dernier passage en ville remonte à plus d'un an.

Se tournant vers Acraban, Zinair ajoute :

- Je propose que nous fassions route vers le nord à la première heure et que nous commencions à fouiller la côte. Je pense que nous n'aurons pas de mal à repérer leur retraite du haut du ciel. Acraban acquiesce d'un hochement de tête et fait passer l'ordre de préparer le bâtiment à appareiller dès l'aube. Rendez-vous au [187](#).

142

Vous vous attablez dans la salle de l'auberge en compagnie de Karvas. Après une courte attente, la blonde fille du tavernier arrive de la cuisine avec deux appétissantes assiettes de bœuf rôti garni de légumes verts.

- Ces gentils messires se rendent aussi à Séroa pour le couronnement ? s'enquiert l'aimable jouvencelle en posant vos plats sur la table et un œil gourmand sur l'anatomie du Prince.

- Certes, belle enfant, mais pourquoi "aussi" ? s'étonne Karvas en lui décochant un regard ténébreux.

- Oh, parce qu'il y a aussi ces autres messires, là-bas, qui vont au couronnement, réplique-t-elle en désignant du pouce un groupe d'hommes attablés dans l'ombre d'une alcôve.

Vous ne les aviez pas encore remarqués, mais lorsque vous faites appel à votre pouvoir de vision pour mieux distinguer leurs visages, vous perdez soudain l'appétit. Votre sixième sens le confirme : ces six hommes appartiennent à la bande de Cavalians qui vous ont tendu une embuscade au château du Baron Jayde !

Si vous voulez quitter la salle de l'auberge immédiatement, rendez-vous au [284](#). Si vous tenez à vous expliquer ici-même avec ces tueurs, rendez-vous au [34](#).

143

Vous êtes tous deux encore en selle à l'issue de la première passe de la joute. Au cours de la seconde passe, vous récoltez une blessure au mollet gauche (vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**), mais votre adversaire n'a pas le temps de s'en réjouir, car votre coup le désarçonne. Les oreilles résonnant des cris de rage de ses hommes, vous revenez au galop vers Karvas. En regardant au loin, vous réalisez que l'arbre brûle avec moins de vigueur et vous poursuivez votre course droit vers les flammes en criant au passage au Prince de vous suivre. Votre

intrépide monture bondit sans hésiter par-dessus le tronc embrasé et retombe sans heurt de l'autre côté de l'obstacle. Vous l'arrêtez et vous lui flattez vigoureusement l'encolure, quand vous voyez le Prince et son cheval jaillir à leur tour à travers le rideau de flammes et de fumée. Vous saluez leur saut impeccable d'une joyeuse acclamation, puis vous repartez ensemble au galop pour disparaître dans les collines. Rendez-vous au [251](#).

144

Tandis que les chasseurs s'enfuient au galop vers l'horizon, vous faites appel à vos dons de guérison Kaï pour rendre au Prince ses facultés, puis vous reprenez votre route vers Varédo. Rendez-vous au [55](#).

145

Vous déployez votre pouvoir de Contrôle Animal pour amadouer la jument et rampez jusqu'à elle. Tout en prenant soin de la maintenir entre vous-même et son maître, vous ouvrez prestement la sacoche et découvrez à l'intérieur une grosse clef de fer portant une inscription sur sa tige. Votre maîtrise de l'Exploration vous permet de déchiffrer en un clin d'œil ses caractères étrangers et de la traduire par :

PROPRIÉTÉ DES ÉCURIES DE TEHDA

Vous la glissez dans votre poche et rebouclez la sacoche avant de retourner furtivement vous cacher (inscrivez cette Clef de Tehda sur votre *Feuille d'Aventure* : il s'agit d'un Objet Spécial que vous gardez dans la poche de votre tunique. Il est inutile de rayer en sa faveur un autre Objet Spécial de votre liste si celle-ci en comporte déjà le nombre maximum autorisé). Dissimulé à distance respectable de la jument, vous voyez le cavalier s'arrêter pour scruter les innombrables rangées de souches d'arbres qui s'étendent à la ronde. Puis il secoue lentement la tête et, levant les yeux vers le ciel, il adresse quelques jurons bien sentis à la lumière déclinante avant d'être interrompu par les lointains appels de ses camarades qui lui crient de les rejoindre. L'homme

remet son sabre au fourreau en bougonnant et rebrousse chemin pour récupérer sa monture. Vous attendez qu'il soit remonté en selle et se soit éloigné au galop avant de vous relever et de dire au Prince qu'il peut lui aussi se montrer. Rendez-vous au [54](#).

146

Vous frappez le levier du bout de votre arme Kaiï... et vous êtes aveuglé par un fulgurant éclair jaune ! Une sensation de brûlure atroce envahit votre main et remonte le long de votre bras, vous obligeant à lâcher votre arme : vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. D'une main tremblante, vous ramassez votre arme et constatez que sa lame est chauffée au rouge, bien que le fil soit resté intact. Cependant, vos sens Kaiï vous indiquent que l'énergie contenue dans le sortilège s'est déchargée, et que ni charme supplémentaire ni garde ne vous empêche désormais d'ouvrir la porte. Rendez-vous au [56](#).

147

Assommé par le choc, vous videz les étriers et allez rouler inconscient sur la piste, tandis que votre monture continue de galoper dans la foulée de l'étalon du Prince qui, aveuglé par la pluie battante, ne vous a pas vu tomber. De toute façon, il ne pourrait plus rien pour vous, car quelques instants plus tard, votre corps inerte est balayé et broyé par les tonnes d'eau et de roche qui dévalent la montagne. Une montagne qui sera la dernière demeure de vos restes épars, et où s'achève votre aventure.

148

A l'aube, le Maréchal Phédros rédige une proclamation frappant de déchéance l'éphémère Roi Sadanzo pour cause de haute trahison, assassinats et actes de sorcellerie au profit du dieu Sombre Naar. En conséquence, le décret de bannissement qui frappait le Prince Karvas - décret résultant des menées ténébreuses du traître susnommé - est frappé de nullité et le Prince se voit rétabli dans ses droits légitimes d'Héritier du

Trône. A ce titre, il lui revient de coiffer la couronne laissée vacante et sera solennellement investi dans sa charge dès ce jour. Tous les nobles de Siyen apposent leur signature au bas du document, puis des dizaines de scribes du palais sont réquisitionnés afin d'en établir des copies qui, frappées du sceau du Maréchal Phédros, sont ensuite placardées sur les murs de la capitale et dépêchées par messagers rapides dans toutes les provinces, villes et bourgs du royaume. Dans Séroa, la nouvelle se répand telle une traînée de poudre, d'autant qu'une armée de crieurs publics sont envoyés par les rues annoncer que la cérémonie du couronnement de Karvas aura lieu à midi sur la Place du Palais. La place est noire de citadins en liesse lorsque vous y faites votre entrée avec Karvas et les hauts dignitaires de Siyen dans un somptueux défilé de carrosses. Débarrassé du joug du cruel Sadanzo, le peuple laisse éclater sa joie devant le retour inespéré de celui que tous appellent déjà le Héros de Mynuit et, du haut de l'estrade qui accueille la cérémonie, le Maréchal Phédros doit user de toute son autorité pour obtenir le silence avant de proclamer solennellement Karvas Roi de Siyen et de le coiffer de la couronne. Le front ceint du symbole de la charge suprême, Karvas se relève dans une clameur assourdissante et salue longuement la foule en délire. Lorsque les cris se sont apaisés, il se tourne vers vous et vous ordonne de vous agenouiller devant lui. Vous vous exécutez, et le Roi Karvas tire de son fourreau la scintillante épée de ses pères et la brandit au-dessus de votre tête, avant de toucher du plat de sa lame chacune de vos épaules.

- Relevez-vous, Seigneur Kaiï, car je vous fais Chevalier de Siyen ! proclame-t-il. Et un nouveau tonnerre d'acclamations envahit la Place du Palais. Mais la rumeur de vos exploits s'est déjà répandue parmi le peuple et, cette fois, la clameur est destinée au Grand Maître Kaiï du Sommerlund, sans lequel jamais le Prince bien aimé ne serait monté sur le trône. La cérémonie achevée, Karvas vous fait prendre place à ses côtés dans son carrosse pour un défilé triomphal qui vous conduit à travers les rues pavoisées de Séroa jusqu'au Palais Royal, où les festivités s'achèvent dans

l'apothéose du plus fastueux des banquets auquel vous avez jamais rêvé d'assister. Rendez-vous au [350](#).

149

L'onde de choc vous frappe quelques fractions de seconde après l'explosion et vous envoie rouler à travers le pont. Le pied du grand-mât stoppe brutalement votre course en vous privant lâchement de 3 points d'**ENDURANCE**. Fort endolori et l'esprit passablement brumeux, quoique toujours conscient, vous vous hissez tant bien que mal sur vos pieds avec l'aide de ce traître de mâât. Rendez-vous au [51](#).

150

En sortant dans le corridor, vous vous retrouvez devant la porte de la cellule située vis-à-vis de la vôtre. Instantanément, votre sixième sens Kaï devine la présence de vos armes et de votre équipement derrière la porte de ce cachot vide, où vos geôliers les ont remisés. Sa serrure à combinaison ne résiste pas longtemps à vos efforts, et vous avez la satisfaction de découvrir sur le sol de la pièce vos armes et tout ce dont on vous avait dépouillé (vous pouvez effacer de votre *Feuille d'Aventure* tous les astérisques désignant les Objets qu'on vous avait confisqués, puisque vous venez de les récupérer). Outre votre équipement, vous retrouvez l'épée et le ceinturon de Karvas ainsi que :

1 Arc

6 Flèches

Assez de nourriture pour 1 Repas

1 Lance

1 Hache

Prenez ce que vous désirez dans les limites imposées, sans oublier de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Karvas, quant à lui, s'empare d'un rouleau de corde avant que vous quittiez la cellule. Vous longez ensuite le corridor jusqu'à son extrémité, où un escalier de pierre en colimaçon monte vers

les étages supérieurs. Votre arme Kai au poing, vous commencez à escalader les marches, retraçant de mémoire le chemin qu'on vous a fait suivre, une heure auparavant, pour vous conduire en cellule. Rendez-vous au [169](#).

151

Le quartier de viande du nomade est visiblement pourri jusqu'à la moelle, tout comme la plupart des morceaux exposés sur l'étal du boucher. Vous prenez sans détour le parti du nomade et déclarez que cette viande est immangeable, déclenchant la fureur du commerçant. Il vous accuse d'être des manipulateurs, des crapules sans scrupules, et il appelle à la rescousse les gardes du marché pour vous faire tous arrêter ! Karvas vous suggère qu'il serait peut-être temps de reprendre votre route et vous acquiescez d'un hochement de tête. Faisant pivoter vos montures, vous fendez la foule vers la porte de l'enceinte. Mais alors que vous en approchez, vous voyez deux énormes gardes en armes se précipiter vers les battants de la porte pour les fermer. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai et désirez l'utiliser, rendez-vous au [87](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et voulez en faire usage, rendez-vous au [22](#). Si vous ne les maîtrisez pas, ou ne souhaitez pas y faire appel, rendez-vous au [189](#).

152

L'éclair a frappé le vaisseau juste sous la dunette, et vous avez perdu conscience quand le souffle de l'explosion a balayé le pont de commandement (vous perdez 6 points d'**ENDURANCE**). Lorsque vous recouvrez vos esprits, vous constatez avec soulagement que le *Coureur d'Etoiles* tient toujours en l'air, que les crevasses sont maintenant loin derrière lui et que vous survolez à nouveau la forêt. Acraban tient la barre et il vous sourit en voyant que vous êtes toujours en vie, mais son visage blême, ses yeux cernés et ses cheveux collés par la sueur et la suie témoignent qu'il a dû sévèrement puiser dans ses potentiels d'énergie magique pour tenter de réparer les avaries du vaisseau.

Comme vous le rejoignez en titubant, vous sentez que le comportement du vaisseau est devenu nettement plus erratique. L'aéronef a perdu de l'altitude et commence à donner de la bande sur tribord. Sa gîte est bientôt si alarmante qu'il devient pratiquement impossible de se tenir debout sur le pont. - Nous avons perdu un stabilisateur, et l'autre est gravement endommagé, annonce-t-il. J'ai fait tout ce que j'ai pu pour le remettre en état, mais il peut nous lâcher d'un instant à l'autre. Et sans stabilisateur, impossible de tenir en l'air... Sur ce constat sinistre, Acraban reprend la barre et hurle à l'équipage de se préparer à un atterrissage forcé. Les uns vont s'attacher au mât, d'autres se contentent de se cramponner un peu plus fort au bastingage, remettant leur sort entre les mains de la Déesse Ishir. Quant au Prince Karvas, il trouve refuge dans un caisson à cordages placé sur le pont principal. Avant d'en rabattre le couvercle, il vous fait signe de le rejoindre. Si vous voulez vous abriter dans le caisson au côté du Prince, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez rester à la barre avec Acraban, rendez-vous au [199](#).

153

Vous tirez tous deux vos billets de vos poches et vous les présentez aux gardes. Suivant leurs indications, vous emboîtez le pas de la foule de voyageurs qui se déverse dans la cité. Rendez-vous au [12](#).

154

Vous êtes sur le point de quitter votre abri pour traverser la rue quand la cloche de la tour se met à sonner à un rythme lugubre. Prudent, vous patientez et voyez une longue file d'hommes en noir, des soldats pour la plupart, s'avancer en procession vers le bâtiment. Les larges battants de la porte principale s'ouvrent devant eux et vous laissent un moment entrevoir les entrailles cavernes de l'édifice, garnies de somptueuses tapisseries, d'ors et de parements précieux. Mais toute cette magnificence ne vous inspire que répulsion, car votre sixième sens Kaï sait qu'il s'agit d'un temple consacré au culte innommable d'une divinité

du mal. Dès que le dernier membre de la procession a franchi le seuil du temple, ses lourdes portes se referment et la cloche cesse de sonner. Quelque peu ébranlé mais toujours aussi déterminé, vous sortez du vieil entrepôt et traversez la rue en quelques enjambées. La porte de côté n'est pas verrouillée et vous l'ouvrez sans bruit pour vous glisser à l'intérieur d'une petite antichambre circulaire. La pièce est pourvue de deux autres portes, dont une débouche à l'évidence sur la grande salle du temple, car vous entendez résonner derrière son battant les lugubres cantiques de la cérémonie qui vient de commencer. L'autre porte conduit à l'escalier du clocher, mais vous constatez qu'elle est solidement verrouillée. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au 66. Sinon, rendez-vous au [197](#).

155

Vous entrez dans le paisible village de Voshno et remontez sa rue principale, jusqu'à la place du marché. A l'est de la place, une rue pavée descend vers le fleuve et débouche à l'entrée du pont sur une arche de granit rose pâle, dont la surface criblée de trous et de balafres rappelle les batailles acharnées qui s'y sont déroulées lors des guerres passées. Au milieu du pont, appuyé contre une vieille charrette placée de façon à obstruer le passage, un homme en cote de mailles suçote une pipe éteinte.

- Droit de passage ! grasseye-t-il en tendant une paume calleuse. C'est 40 Lunes, et pas d'histoires ! Si vous possédez 40 Lunes (ou l'équivalent: 10 pièces d'or) et acceptez de les déboursier pour traverser, rendez-vous au [221](#). Si vous n'avez pas cette somme, ou si vous refusez de payer un prix aussi exorbitant, rendez-vous au [254](#).

156

Au premier abord, tout semble indiquer qu'une tempête se prépare, et vous voyez dans les fluctuations de la pression atmosphérique les signes annonciateurs d'un violent orage électrique. Mais vous avez beau accroître votre acuité visuelle,

vous n'apercevez pas la queue d'un éclair ou d'une bourrasque dans le lointain. C'est alors que vos sens Kaï décèlent la source de ces brusques sautes de pression : non pas dans le ciel, mais au sol ! Bientôt, le moutonnement de nuages recouvrant le sol se déchire, et révèle un chaos de crevasses et de cratères béants vomissant des éruptions de vapeur brûlante qui emplissent le ciel de leurs grondements et balot-tent tel un fétu la coque du *Coureur d'Étoiles* sur son passage. Un de ces nuages se forme en avant du vaisseau et commence à redescendre en coupant votre route. Acraban voit le danger et ordonne à Kuo, le timonier, de descendre de 100 mètres. Mais alors que l'homme de barre commence à exécuter l'ordre du magicien, vous réalisez que cette manœuvre risque d'exposer le bâtiment à un plus grand péril : celui des rugissantes éruptions de gaz ! Si vous voulez dire à Acraban d'annuler son ordre pour faire au contraire remonter le vaisseau de 100 mètres, rendez-vous au [98](#). Si, tout bien considéré, vous jugez préférable de laisser Acraban et son équipage gouverner leur navire volant comme ils l'entendent, rendez-vous au [290](#).

157

Vous traversez la rue en quelques enjambées. Vous devez vous frayer un chemin à contre-courant d'une foule accourant vers la citadelle pour voir pourquoi sonne la cloche d'alarme. Vous atteignez un carrefour où la ruelle croise une voie un peu plus large. En jetant un coup d'œil sur votre droite, vous voyez deux lanciers surgir au bout de cette rue. Ils vous aperçoivent eux aussi et se lancent aussitôt au galop. Les fers des chevaux martellent le pavé dans un roulement terrifiant qui sème un vent de panique parmi les passants. Sans hésiter, Karvas dégaine son épée en vous criant : - Je prends celui de gauche ! Vous cherchez une issue du regard, mais la foule affolée se presse dans la moindre encoignure, ne vous laissant d'autre choix que d'affronter les lanciers... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et voulez en faire usage, rendez-vous au [191](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et désirez y faire appel, rendez-vous au [305](#). Si vous avez un arc, et

l'intention de l'utiliser, rendez-vous au [286](#). Dans tout autre cas, rendez-vous au [137](#).

158

Obéissant à votre volonté, l'intrépide coursier bondit à travers le mur de flammes et retombe sur la piste. Les flammes vous ont un peu roussi, mais les effets protecteurs du Nexus vous ont évité le pire. En revanche, votre cheval souffre de sérieuses brûlures au ventre et sur les flancs, et vous vous empressiez de soulager sa souffrance en utilisant vos dons de guérisseur (cet usage accéléré de vos dons innés de guérison Kaï vous coûte 2 points d'ENDURANCE). Rendez-vous au [285](#).

159

- Restez près de moi, sire ! lancez-vous à Karvas, avant de vous élancer à travers l'enclos pour vous mettre à couvert derrière une palissade. Les arbalétriers se retrouvent un moment à cours de munitions et le carnage connaît une brève accalmie, dont vous profitez pour bondir avec Karvas et gagner la porte des écuries. A l'instant où vous vous engouffrez dans le bâtiment, vous vous immobilisez en découvrant face à vous sept chevaliers en armure ! En voyant leurs surcots frappés de la tête d'aigle du blason de Sadanzo, vous réalisez qu'ils vous ont suivis à la trace depuis votre fuite de Cavalia, et qu'ils ont mis à profit les quelques heures où vous avez été retenus à Varédo pour vous devancer et monter leur embuscade.

- Adieu, Prince Karvas ! ricane un des chevaliers. Et sur ces mots, il brandit sa hache de guerre et il se rue en avant avec ses six acolytes.

CHEVALIERS DE SADANZO HABILITÉ : 45 ENDURANCE : 38

Vous ne pouvez pas fuir ce combat, mais la présence du Prince à vos côtés vous fait bénéficier de 5 points d'HABILITÉ supplémentaires. Si vous disposez de l'épée Kaï Stella, le fait de combattre de nuit vous confère également des points

d'**HABILETÉ** supplémentaires. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [108](#).

160

Vous vous engouffrez sous l'arche du portail et débouchez dans une cour pavée. Vous parvenez à traverser la place sans vous faire repérer et vous vous engagez dans une avenue déserte qui traverse les quartiers ouest de la ville. La chaussée court entre deux rangées de maisons de bois, puis enjambe le fleuve Tehda sur un pont de pierre avant de s'enfoncer dans la partie orientale de la cité. Peu après avoir franchi le pont, vous manquez de peu entrer en collision avec une patrouille en marche vers le fleuve, et vous n'avez que le temps d'obliquer dans une cour servant de dépôt de grumes pour ne pas être vus. Dissimulés entre les piles de troncs d'arbres, vous regardez passer la dizaine de soldats qui compose la patrouille. Leur chef, un sergent trapu à cou de taureau, arbore un bracelet écarlate frappé de l'emblème de Sejanoz. Vous attendez patiemment qu'ils s'engagent sur le pont, mais à ce moment ils croisent une autre patrouille arrivant de la direction opposée qui vous oblige à rester dans votre cachette. Malgré l'heure tardive, les quartiers est de Bakhasa semblent un peu trop fréquentés pour vous permettre d'y circuler en toute discrétion, aussi décidez-vous de rester dissimulés dans votre dépôt de bois et d'essayer de prendre un peu de sommeil durant les quelques heures qui vous séparent de l'aube. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez à présent vous restaurer d'un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [340](#).

161

Avec un petit sourire en coin destiné au chevalier, vous ouvrez votre bourse pour qu'il puisse voir briller les pièces à l'intérieur. - Peut-être nous ferez-vous la faveur d'accepter une modeste donation? susurrez-vous. En témoignage de... euh, notre gratitude pour la compétence et l'abnégation admirables avec lesquelles vous et vos hommes faites régner la loi et l'ordre sur

les belles routes de Cavalia. Sur ces mots, vous prenez une poignée de pièces et vous les faites tinter dans votre paume ouverte. Si vous possédez encore des Torqs, rendez-vous au [236](#). Sinon, rendez-vous au [19](#).

162

- Ne me reconnaissez-vous pas, seigneur Maréchal ? demande votre compagnon.

- Prince Karvas ! Par tous les dieux, est-ce que je rêve ! s'exclame le vieil homme. Karvas croupit en exil, vous devez vous moquer de moi. Ce doit être encore une des sales manigances de Sadanzo. Je parie que vous et votre acolyte êtes des imposteurs à sa solde !

Karvas remonte la manche de sa tunique et s'approche du vieil homme pour lui montrer la tache de naissance sur son poignet. Mais Phédros, les sens embrumés par le vin, se méprend sur son geste et croit à une agression.

- Emparez-vous d'eux! hurle-t-il, et aussitôt quatre gardes du corps se précipitent sur vous.

Deux d'entre eux plaquent Karvas au sol, tandis que les deux autres fondent sur vous, le glaive à la main. Ne voulant pas risquer la vie du Prince, vous vous rendez. Pendant qu'on vous dépouille de vos armes et équipement, Karvas s'efforce de convaincre le Maréchal qu'il est vraiment le Prince héritier, mais Phédros fait la sourde oreille et appelle en renfort d'autres gardes pour vous traîner dans une cellule du quartier disciplinaire de la caserne.

A la première heure du jour, la porte de votre cellule s'ouvre sur le Maréchal, accompagné de Sadanzo et d'une douzaine de ses chevaliers-brigands. A la vue du Prince Karvas enchaîné au mur, le Roi fraîchement couronné ne peut retenir un ricanement de joie mauvaise. Il tire de son manteau d'hermine une scintillante gemme verte, et votre sixième sens vous avertit que cette objet

magique irradie de puissantes ondes psychiques qui lui permettent de contrôler à sa guise l'esprit de Phédros.

- Ainsi donc, Maréchal Phédros, susurre Sadanzo, voici l'imposteur et son complice. Vouloir se faire passer pour ce pauvre Prince Karvas, tss, tss... quelle infâmie ! Pouvez-vous me rappeler la peine que l'usage veut qu'on applique aux auteurs des crimes de lèse-majesté, mon bon maréchal ?

- La... mort... Votre... Altesse, croasse Phédros d'une voix mécanique qui vous montre qu'il ne parle pas sous l'effet de sa propre volonté. Karvas se met à hurler tel un possédé en tentant de s'arracher à ses fers, mais la gemme flamboie dans la main de Sadanzo et le Prince devient aussi silencieux et immobile qu'une statue de cire. Vous sentez que vos défenses psychiques Kaï vous préservent de succomber au pouvoir anesthésiant de la pierre maléfique, mais vous n'en êtes que plus cruellement conscient de votre totale impuissance.

- Eh bien, mes fidèles chevaliers, s'écrie Sadanzo à l'adresse de ses sbires patibulaires, n'avez-vous donc pas entendu le Maréchal ? Ces odieux criminels méritent la mort !

Puis, il se retourne vers Karvas et vous, et un sourire diabolique se dessine sur son visage.

- Au nom de la Couronne de Siyen et par Notre Volonté de Monarque Souverain, Nous vous condamnons tous deux à avoir la gorge tranchée jusqu'à ce que mort s'ensuive. Qu'on exécute la sentence !

Sur ces paroles, les séides du nouveau maître de Siyen s'empressent de dégainer leurs épées et s'approchent avec des rictus torves. Heureusement pour vous, ce sont des tueurs expérimentés et vos souffrances sont relativement brèves. Malheureusement, cette double exécution met un terme tragique à votre aventure...

163

Vous atteignez le sommet du mur et glissez vos jambes entre les pointes de fer qui garnissent son couronnement afin de sauter sur le gazon du pré d'entraînement, quand vous découvrez soudain un garde juste au-dessous de vous ! Alerté par le raclage de vos pieds sur les briques, ce cerbère inspecte le mur, un poignard à la main. Et lorsque vos yeux se rencontrent, sa lame fuse droit vers votre poitrine ! Si vous possédez la Magie des Anciens, rendez-vous au [216](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline, rendez-vous au [107](#).

164

La douleur qui vous enserme le crâne est de plus en plus intense et, derrière vous, le Prince semble sur le point de tomber de sa selle. Mu par votre sixième sens, vous fourragez dans votre sac pour en tirer le cor doré et souffler de tous vos poumons dans son embouchure. Aussitôt, la douleur s'évanouit et, bien qu'aucun son ne sorte de l'instrument, vous sentez qu'il a le pouvoir de repousser l'assaut psychique auquel vous êtes soumis. Karvas paraît également soulagé et se redresse sur sa selle, mais on ne peut en dire autant des chasseurs, car les effets de leur cruelle attaque mentale leur sont renvoyés de plein fouet, accrus par la puissance supérieure de votre cor ! Et c'est avec plaisir que vous les voyez faire volter leurs chevaux, poursuivis à leur tour par l'implacable note muette qui vrille leurs cerveaux telle une pointe de fer rouge... Rendez-vous au [144](#).

165

- Soyez les bienvenus, Messieurs, déclare avec un sourire affable le magicien roux en vous accueillant au pied de la passerelle, avant de s'incliner devant le seigneur Zinair. En contemplant son visage, vous êtes frappé de la ressemblance du jeune homme avec Melchar, le voyageur que vous avez rencontré à Caeno au cours de votre long périple vers l'île de Lorn.

- Je suis Acraban, membre de la Confrérie de l'Étoile de Cristal, pour vous servir, se présente-t-il. Je suis arrivé ce matin à bord de mon vaisseau volant, le *Coureur d'Étoiles*.

Ses traits sont si exactement semblables à ceux de Melchar que vous ne pouvez vous retenir de lui demander s'il ne le connaît pas.

- Mais... bien sûr, Grand Maître! Melchar est mon frère ! s'exclame-t-il, tout joyeux. Depuis son retour à Toran, il m'a tant parlé de votre aventure à la Grande Course de Caeno que j'avais hâte de vous voir en chair et en os.

Puis, le jeune sorcier se tourne vers son navire aérien. Il élève la main droite, et une flamme bleue embrase soudain sa paume ouverte. Quelques secondes plus tard, un clignotement lumineux lui répond du pont arrière, indiquant que l'équipage a bien reçu le signal d'Acraban annonçant votre arrivée.

- A présent, venez Messieurs, vous prie ce dernier. Rejoignons le *Coureur d'Étoiles*, nous avons beaucoup à nous dire et le temps nous presse. Rendez-vous [90](#).

166

Vous parcourez du regard les objets rangés le long des étagères et notez qu'ils sont pourvus d'étiquettes indiquant leur prix. Seuls ceux qui suivent sont dignes de votre intérêt :

RATIONS	4 Lunes par Repas
FLÈCHES	4 Lunes pièce
ROULEAU DE CORDE	8 Lunes
LANTERNE	8 Lunes
POTION D'ALETHER	12 Lunes
(Cette potion augmente votre HABILITÉ de 2 points pour la seule durée d'un combat.)	
BÂTON	20 Lunes
ARC	32 Lunes

Le commerçant accepte les pièces d'or au cours d'1 pièce d'or pour 4 Lunes. Il refuse les Rens.

Si vous voulez acquérir l'un ou plusieurs de ces Objets, modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Pour quitter le magasin général, rendez-vous au [58](#).

167

Vous proposez au préposé la moitié du contenu de votre bourse, mais cette offre le laisse de marbre : il veut le tout ou rien. Écœuré par cette rapacité, vous lui tournez le dos et pressez le pas vers la taverne où réside votre dernier espoir de dénicher ces maudits billets. A l'intérieur, vous vous frayez un chemin parmi la foule et escaladez un escalier donnant accès aux chambres installées à l'étage afin d'avoir une vue d'ensemble de la salle. Karvas repère vite deux hommes accoudés au comptoir. Affublés de voyants vêtements de cour, ils arborent l'aigle de Sadanzo épinglé sur les grotesques bérets de velours qui surmontent leurs chevelures. - Je suis sûr que ces deux gommeux ont des places sur le bateau, vous susurre Karvas. Vous concentrez votre attention sur les deux hommes et votre sixième sens Kaï vient rapidement confirmer l'assertion du Prince. Si vous voulez proposer à ces hommes de vous revendre leurs billets, rendez-vous au [17](#). Si vous préférez vous poster à l'extérieur de la taverne et attendre qu'ils sortent pour les aborder, rendez-vous au [111](#).

168

En fait, l'escalade du mur de la tour se révèle bien plus difficile que prévue. Vous parvenez cependant à vous hisser jusqu'à moins de cinquante centimètres du rebord de la fenêtre... quand un infime faux mouvement vous fait lâcher prise ! Vous basculez en arrière et allez vous écraser dans la rue sur le dos, heurtant violemment le pavé de la tête : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Lorsque votre crâne a cessé de résonner, vous repartez stoïquement à l'assaut de la tour. Cette fois, vous

parvenez à vous glisser dans la fenêtre ouverte pour vous retrouver dans un escalier en colimaçon montant au sommet du clocher. Quelques dizaines de marches plus haut, vous atteignez la chambre du carillon aux larges baies. En scrutant l'étendue des toits avec l'aide de votre pouvoir de vision nocturne, vous parvenez à localiser des écuries à moins d'un kilomètre de distance au nord du beffroi. Vous mémorisez avec soin leur emplacement avant de redescendre l'escalier jusqu'à la fenêtre du deuxième, puis vous vous laissez glisser le long du mur et rejoignez cette fois le sol en douceur. De retour au vieil entrepôt, l'annonce de votre découverte fait sauter de joie le Prince, qui insiste pour que vous fonciez sur le champ aux écuries. Vous vous faufilez à sa suite hors des ruines, lorsque le glas de la tour retentit à nouveau. Quelques instants plus tard, les portes du temple s'ouvrent et la sombre procession en émerge pour s'engager dans la rue. Instinctivement, vous tirez Karvas par la manche dans l'entrée du vieux hangar, de crainte que les soldats vous aperçoivent. Alors qu'ils passent à votre hauteur, vous glissez un œil par le porche de l'édifice croulant pour surveiller leurs mouvements. Un étrange malaise vous envahit, et la soudaine certitude que tout ce que vous voyez n'est pas ce qu'il semble être. Et lorsque vous intensifiez votre acuité visuelle pour observer de plus près le défilé des hommes en noir, vous étouffez un cri d'horreur ! Rendez-vous au [100](#).

169

Vous grimpez l'escalier jusqu'à un premier palier où débouche un passage voûté d'où vous parviennent de forts éclats de voix. Vous glissez un œil dans le passage et découvrez qu'il donne sur une salle servant de dortoir et de réfectoire. Une vingtaine de soudards et de porte-clefs y sont rassemblés pour célébrer la capture du Prince Karvas autour d'une barrique d'hydromel fort offerte par le chevalier. Vous poursuivez votre ascension jusqu'au palier suivant où vous trouvez une longue antichambre décorée de vastes tapisseries et de rangées d'armures étincelantes. Vous vous souvenez qu'on vous a fait traverser cette salle pour vous conduire dans les souterrains, aussi vous dirigez-vous

rapidement vers la porte qui se dresse à son extrémité... pour constater qu'elle est verrouillée par une serrure accessible seulement du côté opposé. Au premier abord, la salle ne semble pas comporter d'autre issue, mais votre regard perçant décèle le léger mouvement d'une des tapisseries, qui semble agitée par un invisible courant d'air. En la soulevant, vous dévoilez un étroit passage voûté et une volée de marches montant jusqu'à une étincelante porte de fer poli. Vous grimpez vers cette porte, et remarquez en approchant un petit levier disposé au centre de la surface lisse de son battant luisant. Si vous maîtrisez les Grandes Disciplines de l'Exploration et de l'Intuition, rendez-vous au [349](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [91](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines, ou si vous ne voulez pas y faire appel, rendez-vous au [229](#).

170

Imité par Acraban, vous reprenez lentement votre descente vers la plage. Le Prince s'avance à votre rencontre d'un pas prudent mais résolu. En dépit de sa mise un tantinet négligée, la fierté de sa démarche trahit la noblesse de ses origines. Acraban s'incline devant le dauphin, puis effectue de rapides présentations. Il lui fait ensuite un sobre récit des tragiques événements qui ont frappé le royaume de Siyen et vous ont amenés sur Sheasu à sa recherche. Karvas accueille l'annonce de la mort de son père en silence. Mais le poids du chagrin se lit sur son visage et vous voyez une larme perler furtivement le long de sa joue. Disposée au pied du tertre, près duquel vous l'avez surpris, une planche de bois d'épave gravée du nom d'Amarelda suffit à vous faire comprendre que vous contemplez la dernière demeure de l'épouse du Prince.

- Ce sont de bien amères nouvelles que vous me portez là, messires, souffle Karvas d'une voix étranglée par l'émotion. Car à présent, mon cœur saigne doublement. J'avais perdu ma bien-aimée, et voici que mon père n'est plus... les deux êtres que je chérissais le plus au monde. Avec autant de tact que la situation

le permet, vous et votre compagnon présentez vos condoléances au Prince, puis, toussotant avec gêne, Acraban suggère qu'il serait peut-être préférable que vous quittiez tous la plage. Karvas hoche la tête en silence et vous entamez tous trois l'ascension du sentier pour regagner la maison. Devant une coupe de vin de baies sauvages, l'héritier du trône de Siyen entreprend de vous narrer les circonstances qui l'ont amené à vivre en exil sur Sheasu. Quelque dix ans plus tôt, le hasard avait voulu qu'il rencontre la princesse Amarelda, fille du roi de Lunarlie, et en tombe éperdument amoureux. Le coup de foudre avait été réciproque, si bien que la belle accepta avec la même flamme sa pressante demande en mariage. Depuis des siècles, les royaumes voisins de Lunarlie et de Siyen avaient été ennemis, mais l'union des héritiers des deux couronnes promettait de mettre un terme à toutes ces années de conflits sanglants et de rancunes ancestrales. Le roi Oridon avait d'abord approuvé le choix de son fils, puis, sans explication, il s'était ravisé et avait menacé de le bannir du royaume s'il ne renonçait pas à ce mariage. Karvas ne voulut pas se soumettre à la volonté paternelle et fut contraint à l'exil. Il partit pour Sheasu, où Amarelda vint plus tard le rejoindre, bannie à son tour pour avoir elle aussi bravé l'autorité de son royal géniteur en refusant d'en épouser un autre. Karvas évoque avec tendresse les années heureuses qu'ils passèrent seuls sur ce petit coin de rivage oublié des hommes, cultivant leur amour loin des tumultes du monde. Puis, d'une voix sourde, il vous parle de la mauvaise fièvre qui, quelques semaines plus tôt, s'était emparée de sa bien-aimée, et qui avait fini par l'emporter. Pendant plus d'un mois, elle avait lutté contre la maladie. Mais peu à peu ses forces avaient décliné et, trois jours plus tôt, elle s'était éteinte paisiblement durant son sommeil. Mais le chagrin du Prince laisse place à la fureur lorsque ses pensées reviennent au présent et aux menées usurpatrices du Baron Sadanzo. Il vous avoue toute la rage qu'il nourrit depuis des années à l'encontre de ce sinistre personnage. Il est certain que c'est à ce fourbe qu'il doit son exil, car lui seul s'était d'emblée opposé au mariage qui pouvait combler le fossé de haine entre la Lunarlie et le Siyen. Et lui seul, grâce à sa sorcellerie, avait pu altérer le jugement de son père au point de

provoquer son brusque revirement. Ainsi, tout espoir de paix durable entre les deux royaumes était anihilé, en même temps que l'héritier légitime d'Oridon se voyait écarté du trône. Ce trône tant convoité que la mort pour le moins suspecte du roi son père offrait maintenant à Sadanzo ! Mais cela, Karvas ne pouvait s'y résigner, et lorsque vous lui parlez de regagner Seroa avec vous à bord du *Coureur d'Étoiles* pour faire échouer la machination du Baron, il accepte avec fougue. A la demande d'Acraban, le Prince consent même à ce que vous vidiez une coupe en l'honneur du futur roi de Siyen. Après quoi, le magicien annonce la bonne nouvelle au Seigneur Zinair en utilisant la pierre de vision que lui a confiée son vénérable aîné. Ce dernier, voguant vers le port de Suhm, vous félicite tous deux d'avoir retrouvé le Prince et vous souhaite un voyage rapide et sans heurt jusqu'au royaume de Siyen. Rendez-vous au [63](#).

171

Craignant de vous faire surprendre par des poursuivants partis de Cavalia, vous montez la garde à tour de rôle au cours de la nuit, et vous quittez le petit bois aux premières lueurs du jour. Alors que le soleil monte à l'horizon, vous apercevez sur le bord de la route une pancarte annonçant : « Varédo : **150** km ».

- Normalement, il faudrait compter trois jours pour atteindre Varédo à cheval, explique Karvas. Mais si nous chevauchons de l'aube au crépuscule en faisant une brève halte toutes les heures, nous devrions couvrir la distance en moitié moins de temps.

Conscient qu'il ne vous reste plus que neuf jours pour rejoindre Séroa à temps pour le couronnement, et intimement persuadés que les sbires du Baron ne se sentent pas résignés à vous laisser filer sans lancer une troupe à votre chasse, vous passez toute la journée en selle, chevauchant aussi vite et loin que vos montures le peuvent. Au coucher du soleil, vous avez couvert une telle distance que la menace de poursuivants Cavaliens semble écartée. Vous vous installez au bord d'une rivière pour passer la nuit et, avant de vous endormir, vous faites appels à vos facultés

Kaï pour aider vos vaillants poulains à récupérer des fatigues de leur dure journée. Vous passez le jour suivant à traverser la Plaine Lucienne, un océan d'herbe grasse dont la monotonie est rompue ça et là par un hameau ou une ferme isolée. Vous n'éprouvez pas le besoin de vous en approcher, la riche prairie se montrant si giboyeuse que votre chasse vous procure un surplus de nourriture équivalent à 2 Repas (n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure* si vous pouvez en profiter pour compléter vos provisions). Au cours de l'après-midi, vous apercevez un groupe de cavaliers arrivant du nord, descendus des contreforts boisés des Monts Ioma. Vous augmentez votre acuité visuelle et sentez votre estomac se nouer en reconnaissant les oriflammes frappées de la tête d'aigle du Baron Sadanzo qui flottent à la pointe de leurs lances. Concentrant vos sens Kaï sur leurs lointaines silhouettes, vous découvrez qu'il ne s'agit pas de soldats, mais de chasseurs lancés sur la piste d'un cerf. Espérant qu'ils soient trop absorbés par leur chasse pour vous prêter attention, vous restez immobiles pendant plusieurs minutes en les laissant s'approcher. Mais vous ne tardez pas à réaliser qu'ils ont perdu la trace de leur proie, et qu'ils ont décidé de se rabattre sur un nouveau gibier : Karvas et vous-même... Si vous décidez de rester sur place pour faire face à ces chasseurs, rendez-vous au [93](#). Si vous préférez tenter de fuir, rendez-vous au [277](#).

172

Vous expédiez une fulgurante décharge d'énergie droit dans les neurones de l'archer (l'usage de cette Grande Discipline vous coûte 1 point d'ENDURANCE). Terrassé par la douleur atroce qui lui vrille la cervelle, il tombe à la renverse, envoyant sa flèche se perdre dans les nuages. Pendant ce temps, Karvas saute en selle et attrape au vol les rênes que vous lui lancez. Hurlant comme deux démons, vous foncez vers une large avenue qui s'ouvre à l'est de la place. Vous galopez flanc contre flanc, écrasant sans pitié tout Bakhasaï assez stupide pour tenter de vous barrer la route. La rue file tout droit vers la porte orientale de la cité, où une cloche d'alarme sonne avec frénésie. Une foule de miliciens tirés du lit par l'alerte s'est rassemblée autour de la porte, mais

personne n'a songé à fermer ses lourds battants ! Ils s'égaillent devant votre charge furieuse et vous vous échappez de Bakhasa sans même avoir à livrer bataille... Exultant de joie, vous vous enfuyez au grand galop le long d'une route qui se dirige vers les premiers contreforts des monts Damnadon. Vous attendez que les lumières de Bakhasa aient complètement disparu dans votre dos pour adopter un petit galop. Atteignant un gué qui traverse une rivière au flot rapide, vous décidez de faire une halte pour laisser vos chevaux boire et souffler un peu. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez maintenant avaler un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au [323](#).

173

- Alors, 'omme ça, vous allez à Séroa ? fait le chevalier. Si vous arrivez à temps pour la Fête des Moissons, vous assisterez au couronnement du Baron Sadanzo. Mon souhait aurait été d'y aller moi-même, mais il faut bien que quelqu'un reste pour protéger Cavalia en l'absence de notre maître, notre futur roi.

Karvas lui demande en prenant garde de masquer son accent siyenois :

- Je croyais que la coutume du Siyen voulait que seuls les soldats de la garde royale portent l'emblème de la couronne, mais peut-être allez-vous me détromper ?

Le jeune chevalier regarde le Prince d'un air visiblement embarrassé.

- Mais, notre maître est... heu, sera bientôt... le roi de Siyen, bredouille-t-il laborieusement. Personne d'autre ne revendique le trône, et c'est au nom des droits légitimes que lui confère sa royale ascendance que nous portons le symbole de la couronne ! Contesteriez-vous les droits légitimes de notre Baron, étrangers ?

Et il plonge son regard accusateur droit dans vos yeux. Puis, n'obtenant aucune réaction, il se tourne vers le Prince et le fixe à

son tour. Votre sixième sens Kaiï vous prévient que ce jeune nobliau est dévoré d'ambition et avide de gagner du galon. Sans le vouloir, Karvas l'a blessé dans son honneur et, pour sauver la face devant ses hommes, il est maintenant prêt à vous faire arrêter sous la présomption d'espionnage. Autant dire que vous devez agir ! Si vous voulez présenter vos excuses à ce fâcheux imbécile et l'assurer que votre compagnon n'avait pas l'intention de le blesser par ses paroles, rendez-vous au [95](#). Si vous préférez lui offrir un pot-de-vin pour qu'il vous laisse partir, rendez-vous au [161](#).

174

Vous franchissez le portail du château sous une grêle de projectiles et vous vous enfuyez à bride abattue le long de la piste forestière. En vous voyant déguerpir, les tueurs de Sadanzo abandonnent leurs positions pour se précipiter vers leurs chevaux. Le temps qu'ils sautent en selle et se rassemblent, vous avez pris un peu plus d'un kilomètre d'avance. Grâce à votre pouvoir Kaiï de vision nocturne, vous n'avez pas trop de difficultés à maintenir votre monture sur le ruban sinueux de la piste, mais Karvas ne peut en dire autant. Par endroits, une épaisse voûte de branchages occulte l'éclat de la lune, obligeant le Prince à freiner son cheval des quatre fers. Ne voulant pas risquer un accident, vous lui criez de vous suivre et quittez la piste à l'abord d'un pont de bois sous lequel vous allez vous dissimuler avec vos chevaux en attendant le passage de vos poursuivants. Après une courte attente, le tonnerre des sabots de leurs montures fait trembler le tablier du pont au-dessus de vos têtes, mais leur départ ne vous fait pas sortir de votre cachette. Vous continuez d'attendre patiemment et, moins d'une heure plus tard, vous entendez les Cavalians revenir. Ayant perdu votre trace, ils retournent au château du Baron Jayde en pensant que vous vous êtes glissés dans leur dos pour aller secourir les quelques soldats blessés qui ont survécu à l'embuscade. Dès que l'écho de leur galopa je s'est évanoui, vous émergez de votre cachette et reprenez la piste en direction de l'est. Au cours de votre chevauchée nocturne vers Oberra, et si vous ne maîtrisez

pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez avaler un Repas ou vous résigner à perdre 3 points **d'ENDURANCE**.

Peu après l'aube, vous émergez de la forêt pour traverser un paysage de collines et vous chevauchez toute la journée, dormant en selle à tour de rôle en abandonnant à l'autre les rênes de votre cheval. Cette rude méthode vous permet de couvrir une bonne partie de la distance qui vous sépare d'Oberra. Dans les premières heures de la matinée, quatre jours avant la Fête des Moissons, vous découvrez Oberra en franchissant la crête d'une colline. Cette cité populeuse se niche dans une vallée sur le bord oriental des collines Luciennes, là où les hautes terres rencontrent les douces ondulations de la plaine du fleuve Séro. Le Prince vous apprend que son vieux précepteur, Florin Sainus, vit à Oberra et propose que vous fassiez halte dans sa maison du quartier nord, car il est certain que le brave homme pourra vous aider à gagner Séroa à temps. Requinqués par cet espoir, vous poursuivez stoïquement votre harrassante chevauchée et atteignez les portes de la ville tard dans l'après-midi. Rendez-vous au [280](#).

175

La façade de la tour est constituée de gros blocs de pierre. Confiant dans votre agilité naturelle, vous entamez allègrement votre ascension vers la fenêtre ouverte, mais vous ne tardez pas à réaliser que ce mur pratiquement lisse n'offre que très peu de prises à vos doigts et vos orteils... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous tirez. Si votre total d'ENDURANCE est actuellement inférieur ou égal à 15, soustrayez 1 au chiffre tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [168](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [294](#).

176

Quelques instants après que le terrible Mage-Guerrier se fut effondré sous vos coups, son épée maléfique s'embrase et disparaît dans une bouffée nauséabonde de vapeur verdâtre. Dehors, ameutés par les cris et le fracas des armes, un groupe d'autochtones armés de gourdins et de fourches se rassemblent dans la cour sous la direction de l'aubergiste. Plutôt que de tenter de leur faire entendre raison, vous vous hâtez avec Karvas de seller des chevaux frais avant de jaillir au galop de l'écurie. L'aubergiste et ses clients s'égaillent comme une volée de moineaux devant les sabots de vos montures et vous vous enfuyez à bride abattue le long de la Chaussée du Roi. Malgré votre fatigue, vous passez toute la nuit en selle, ne vous arrêtant qu'au petit matin pour vous reposer dans un petit bois en bordure de la route. Avant de vous endormir, vous devez avaler un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE (du moins si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse). Rendez-vous au [267](#).

177

Vous vous précipitez vers la partie sud de la salle, d'où venait le cri du Prince, et vous réalisez qu'une vaste section du sol de pierre s'est effondrée ! Le cœur battant, vous vous penchez au bord du gouffre et découvrez Karvas, suspendu d'une main à un morceau de roc en saillie quelque cinq mètres plus bas. Ses jambes battent frénétiquement dans le vide, trente mètres au-dessus du flot grondant d'une rivière souterraine dont l'orage a provoqué la crue.

- Tenez bon, sire ! hurlez-vous, tandis que vous voyez avec impuissance ses doigts glisser inexorablement de leur prise...

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [110](#). Si vous avez une corde, et si vous êtes prêt à l'utiliser, rendez-vous au [13](#). Si vous ne remplissez aucune de ces conditions, rendez-vous au [326](#).

Derrière la tenture, s'étend une pièce circulaire au plancher de bois poli. Le mur courbe disparaît sous les rayons d'une bibliothèque abritant une grande profusion de livres anciens et de rouleaux de parchemin. Vos sens Kaï vous avertissent qu'il s'agit d'instruments de grand maléfice, grimoires voués à la sorcellerie la plus noire et au culte démoniaque de Naar. Karvas est frappé de dégoût à la vue de cette abominable bibliothèque, qui confirme ce qu'il soupçonnait depuis des années : le Baron Sadanzo est un disciple secret du dieu Sombre... Vous sondez les alignements de volumes, et vos sens Kaï se révulsent devant la puissance maléfique qu'ils recèlent. Votre instinct vous dicte de réduire en cendres ces outils sata-niques, mais un tel feu de joie risquerait d'obérer quelque peu le succès de votre évasion, aussi déci-dez-vous de ne pas vous attarder dans cette pièce maudite. Mais en rebroussant chemin vers la chambre, vous remarquez incidemment une plaque d'acier en partie cachée par les livres. En y regardant de plus près, vous constatez qu'il s'agit de la porte d'un coffre-fort encastré dans le mur. Elle comporte en son centre un cadran semblable à celui des verrous cylindriques des cellules des souterrains, et votre sixième sens vous précise qu'il obéit à une combinaison à deux chiffres seulement. Le premier chiffre de la combinaison est égal au nombre de points supplémentaires d'HABILETÉ au combat que procure à son utilisateur l'arme Kaï Aléma lorsqu'il l'utilise contre des morts vivants. Le second est équivalent à la moitié de l'effectif complet de l'équipage du *Coureur d'Étoiles* (Acraban non compris). Lorsque vous pensez avoir trouvé la combinaison exacte, rendez-vous au numéro équivalent. Si vous n'y parvenez pas, rendez-vous au [258](#).

Vous devez mener une lutte de tous les instants pour tenter de conserver un cap un tant soit peu rectiligne, car le vaisseau blessé ne cesse de déraiser sur tribord. Vous finissez par mettre le gouvernail à bâbord toute pour contrer cette dérive persistante,

mais du fait de l'avarie du stabilisateur, le *Coureur d'Étoiles* réagit aux commandes de façon aussi imprévisible qu'aléatoire. En réponse à votre manœuvre, il vire si brusquement sur bâbord que vous vous retrouvez juste au-dessus de la fissure de gauche, filant droit vers un terrifiant faisceau d'éclairs aveuglants ! Vous renvoyez à toute vitesse la barre sur tribord pour tenter d'éviter ce piège mortel, mais il est déjà trop tard... Un fulgurant doigt de feu cingle la coque dans un fracas de tonnerre et une explosion de lumière blanche oblitère tous vos sens... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [152](#). S'il est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [338](#).

180

La nouvelle de la destruction de l'idole se répand comme une traînée de poudre. Quelques minutes après que vous avez échappé à ses adorateurs, la cité endormie est brutalement tirée du sommeil par un tintamarre de cloches d'alarmes et de sonneries de trompes discordantes. Des partis de guerriers ivres de vengeance se rassemblent aux quatre coins de Bakhasa et toutes les grandes artères de la ville résonnent bientôt des lourds bruits de bottes des patrouilles lancées à votre recherche. En évitant les rues principales et en faisant appel à toute votre maîtrise Kaï de l'exploration, vous parvenez en vue des écuries. Cachés derrière une charrette, vous examinez les lieux et les allées et venues des patrouilles en attendant patiemment que l'agitation cesse. L'édifice est entouré d'un haut mur de briques hérissé de piques, et une enseigne suspendue au-dessus de l'entrée principale annonce :

ÉCURIES DE TEHDA

Les cloches d'alarme ont rameuté les gardes du bâtiment et cet accès est à présent lourdement gardé, de même que trois portes disposées à intervalle régulier le long du mur d'enceinte. Une seule, sur le côté de l'entrée principale, n'est surveillée par aucune sentinelle, mais vous comprenez vite pourquoi lorsque vous intensifiez votre acuité visuelle : elle est verrouillée par trois

grosses barres d'acier maintenues par un lourd cadenas de fer. Si vous possédez une Clef de Tehda, rendez-vous au [136](#). Si vous n'êtes pas muni de cet Objet Spécial, rendez-vous au [274](#).

181

- Peut-être n'ai-je pas été assez clair, improvise Karvas, d'une voix lourde de menace. Mon ami et moi avons besoin de vos billets. Alors tendez-les nous gentiment, conclut-il en faisant coulisser son épée de quelques centimètres dans son fourreau pour ponctuer ses paroles.

En temps normal, ces deux fats auraient blêmi de terreur et perdu toute contenance devant le Prince, mais toutes les chopines vidées au cours de la soirée leur ont insufflé la téméraire inconscience des ivrognes. Le plus grand des deux se plante crânement devant Karvas et l'apostrophe d'une voix de fausset :

- Voleurs ! Gredins ! Coupe-jarrets ! Fri...

Le Prince interrompt brutalement sa litanie d'un radical coup de poing à la mâchoire. Son petit compagnon se fige sur place, et avant qu'il ait pu émettre un son, vous l'envoyez rejoindre son ami au pays des songes d'une manchette à la nuque. Puis, vous traînez les deux corps dans la ruelle et fouillez leurs poches à la recherche des billets.

Karvas les trouve et vous en tend un, que vous rangez dans celle de votre culotte (inscrivez cet Objet Spécial sur votre *Feuille d'Aventure* ; vous n'avez pas besoin d'en rayer un autre en sa faveur si vous en possédez déjà le nombre maximum autorisé). Vos précieux billets en poche, vous abandonnez les deux corps dans la ruelle et vous vous hâtez de rejoindre la jetée. Rendez-vous au [2](#).

182

En regardant le soldat assis dans la niche de droite, vos yeux de lynx remarquent, rangés sous son banc, un encrier, une plume d'oie et un grand registre relié en cuir servant probablement à noter les sommes acquittées au titre de l'octroi par ceux qui entrent ou sortent de la ville. Une idée diabolique germe aussitôt dans votre esprit... Usant de votre maîtrise de l'Élémen-talisme, vous concentrez votre pouvoir Kaï sur la plume d'oie et provoquez son embrasement à distance. En quelques secondes, le feu se communique aux pages du registre, puis à l'ourlet du manteau de laine du factionnaire, avant de monter vaillamment à l'assaut du fondement d'icelui. La sentinelle bondit en l'air en poussant un cri de douleur et de stupéfaction et entame un pas de danse aussi original que frénétique tout en s'efforçant désespérément de déboucler l'attache de son manteau enflammé. Tandis que les autres gardes abandonnent leur poste pour se précipiter au secours de leur camarade, vous faites signe à Karvas de vous suivre avant de bondir hors du fossé et de vous ruer vers la porte provisoirement sans surveillance... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous tirez. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [29](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [248](#).

183

Vous galopez à bride abattue pour essayer de distancer la tête du troupeau affolé. Mais à l'approche du fleuve, vous devez tirer brutalement sur vos rênes en découvrant la pente abrupte qui domine de six bons mètres le flot rapide, et le cheval de Karvas, qui vous suivait de près, doit freiner des quatre fers pour ne pas percuter la croupe du vôtre. L'un après l'autre, vous engagez vos montures au pas dans la périlleuse dénivellation, pour vous retrouver en contrebas sur une étroite bande boueuse coincée entre le bord de l'eau et la berge escarpée. Au-dessus de vous, la tête de la harde atteint la tranchée du fleuve et vous voyez les premiers Fanji, emportés par leur élan, décoller par grappes

entières du haut du talus escarpé pour aller s'écraser dans le courant. La plupart sont balayés par le courant impétueux avant d'avoir refait surface. Vous faites avancer vos montures le long de l'étroite bande de limon qui borde le flot, avant d'atteindre un endroit où la pente de la berge s'adoucit suffisamment pour que vos chevaux puissent la gravir sans risque. Vous regagnez alors la prairie où les restes du troupeau s'éparpillent dans toutes les directions, harcelés sans trêve par les implacables chasseurs. Rendez-vous au [80](#).

184

Après vous avoir lié les mains, les soldats vous hissent sur vos chevaux et vous conduisent sous bonne escorte à Cavalia. Lorsque vous arrivez à la grande porte occidentale de la cité, les gardes se figent au garde-à-vous. Le sergent responsable du poste salue le chevalier, et quelques-uns des plus anciens de ses hommes s'inclinent très bas et se découvrent sur son passage. Vous comprenez que cette attitude ostentatoire, loin de traduire un quelconque respect, est une façon d'exprimer le mépris dans lequel ils tiennent l'arrogant petit hobereau et de le tourner en dérision... Passée la porte de la cité, vous vous engagez dans une large avenue. Cavalia respire visiblement l'opulence, cependant, la plupart des habitants que vous croisez affichent des mines inquiètes. Vous atteignez finalement la citadelle, bâtie sur quatre niveaux autour d'une cour centrale. Ses étages supérieurs sont réservés aux somptueux appartements personnels du Baron et à ceux de ses favoris. Le premier niveau est occupé par les dignitaires de la province, et le rez-de-chaussée par la Garde de la Citadelle. Le quatrième niveau est constitué par les souterrains de la place, où Sadanzo affectionne d'emprisonner et de torturer ses ennemis. Chevauchant, fier comme un pou, à la tête de sa troupe et de ses deux prisonniers de marque, le chevalier franchit la passerelle qui enjambe les douves et traverse le tunnel éclairé de torches qui donne accès à la cour centrale. Arrivés dans la cour, vous faites halte et les gardes de la citadelle vous font descendre sans ménagement de vos selles, puis vous traînent par des escaliers et des corridors sinistres dans les profondeurs des

souterrains pour vous jeter dans un cachot sans lucarne. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes, et avez atteint le rang de Grand Maître Principal, rendez-vous au [306](#). Sinon, rendez-vous au [113](#).

185

Vous tirez du fourreau votre arme Kaï et touchez la surface de l'emblème de sa lame étincelante. Aussitôt, le panneau secret coulisse et révèle une cache contenant un poignard taillé dans une étrange pierre noire veinée d'écarlate. Sa lame inégale est souillée de traînées brunâtres de sang séché et vous sentez votre estomac se révolter quand votre sixième sens décèle qu'elle a servi à des sacrifices humains... (si vous voulez garder ce Poignard de Pierre, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux que vous transportez dans votre sac à dos). Rendez-vous au [329](#).

186

Alors que le dernier chasseur s'effondre, transpercé par la lame du Prince, l'écho d'une lointaine galopade vous fait tourner la tête vers le nord. Les autres membres du groupe de chasse du Maître Inquisiteur, alertés par les cris des combattants, accourent à la rescousse. A votre appel, Karvas rengaine son épée ensanglantée et pique des deux pour filer avec vous au triple galop le long de la route qui court vers l'est et la cité de Varédo. Rendez-vous au [55](#).

187

Vous passez la soirée avec vos deux compagnons à bord du *Coureur d'Étoiles*, penchés sur la table à carte dans les confortables quartiers d'Acraban. Courant sur plus de **200** km, le littoral septentrional de l'île de Sheasu est échancré de centaines de baies. Dénicher dans une telle étendue le refuge solitaire du Prince Karvas promet d'être une tâche ardue, quoique pas impossible grâce au *Coureur d'Étoiles*. Après vous avoir aidés à préparer votre navigation, le seigneur Zinair vous

montre une paire de petites pierres de visions qu'il a en sa possession et en remet une à Acraban. Elle lui permettra de rester en contact avec l'Ancien Mage et de l'informer de l'avancement de vos recherches. Votre vieil ami a en effet décidé de regagner le port de Suhn à bord de l'Azaktara. Ainsi qu'il l'avait promis à Loup Solitaire, il s'est assuré de vous faire gagner Mynuit le plus rapidement possible et en toute sécurité, et il doit maintenant retourner se consacrer aux devoirs de son ambassade. Avant qu'il vous quitte pour rejoindre le voilier mouillé dans le port, vous vous souhaitez mutuellement bon vent, et l'Ancien Mage ajoute d'une voix teintée d'émotion : - J'attendrai avec impatience le jour de notre prochaine rencontre, Messires. Et sachez que mon esprit vous accompagnera tout au long de votre voyage. Bonne chance, et que les dieux soient avec vous!

Vous sautez de votre couchette avant le lever du jour et montez sur le pont assister à votre départ. A l'instant où les premiers feux du soleil illuminent l'horizon, la voix d'Acraban retentit sur la dunette et, le *Coureur d'Étoiles* commence à glisser dans les airs, pointant son étrave vers le nord. Accoudé à la lisse du gaillard d'avant, vous regardez avec fascination les toits et le port de Mynuit défilent sous la quille. Vous atteignez la côte nord de l'île à la fin de cette première journée de vol et, en découvrant cette étendue de nature vierge, vous réalisez que vos recherches s'annoncent encore plus ardues que vous ne le redoutiez. Le littoral est presque entièrement recouvert d'une forêt touffue, et son relief est sillonné de crêtes, de goulets et de ravins abrupts dont bon nombre pourraient dissimuler des villages entiers à l'œil d'un observateur aérien. Les deux jours suivants, le *Coureur d'Étoiles* longe le rivage à basse altitude, les ponts et la mâture hérissés de vigies, sans déceler la moindre trace d'habitation. Mais dans l'après-midi du quatrième jour, la chance daigne enfin vous sourire lorsque, sur le gaillard d'avant, un matelot aux yeux d'aigle repère une minuscule clairière au sommet d'une éminence boisée. En magnifiant votre vision, vous distinguez au centre de la clairière une cabane de rondins, entourée d'enclos et d'abris pour animaux. Certain d'avoir découvert la retraite du

Prince, vous demandez à Acraban de mener le vaisseau à plusieurs centaines de mètres de la clairière pour ne pas risquer d'effaroucher Karvas et provoquer sa fuite. Quelques minutes plus tard, le magicien immobilise le *Coureur d'Étoile* au-dessus de la lisière des arbres, à moins d'un kilomètre de votre objectif. Il confie le commandement à Gora, le bosco, et prend place avec vous dans la cage de débarquement pour rejoindre le sol. Une fois à terre, vous repérez vite un petit sentier qui s'enfonce entre les arbres en sinuant en direction de la clairière. Suivi d'Acraban, vous commencez à suivre ses méandres, mais très vite, un détail insolite vous frappe. Hormis le sifflement du vent dans la ramure des pins et des chênes-liège, la forêt elle-même est étrangement silencieuse : vous n'entendez aucun chant d'oiseau, aucun bruit du petit peuple à poil et à plume qui hante ces sous-bois. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [214](#). Sinon, rendez-vous au [315](#).

188

Vous prenez un des nombreux rouleaux de parchemin qui s'entassent entre les livres et vous le déposez à l'intérieur du coffre vide. Après quoi, vous récitez la formule du sortilège de la *Main de Feu* en pointant l'index droit sur lui. Un éclair jaillit de votre doigt et le consume en un instant. Lorsqu'il n'en subsiste plus qu'un petit tas de cendres, vous refermez la porte du coffre et faites tourner le cadran de la serrure à combinaison. Désormais, si le Baron venait à ouvrir son coffre, il découvrirait que son contrat avec la Guilde des Assassins s'est mystérieusement carbonisé... Votre besogne achevée, vous dites à Karvas de vous suivre et vous vous hâtez de quitter cette bibliothèque maléfique, mais avant que vous ayez pu franchir le passage voûté qui conduit à la chambre adjacente, un bruit alarmant vous fige sur place. Rendez-vous au [86](#).

189

Vous lancez votre cheval au grand galop et chargez les gardes. L'un d'eux cède à la panique et détale, mais le second fait

bravement front et, planté devant la porte restée ouverte, se tient prêt à vous embrocher sur sa lance... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous tirez est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [281](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [99](#).

190

La cour est bordée sur trois côtés par un pré d'entraînement, le bâtiment des écuries propre-ments dites, et celui de la sellerie qui lui est contigu. Il n'y a que deux hommes pour garder le tout, les autres ayant été probablement réquisitionnés dans les patrouilles qui fouillent la cité à votre recherche. Ils ronflent tous deux tels des bienheureux et il vous suffit de vous glisser devant eux sur la pointe des pieds pour accéder à l'écurie. Longeant les stalles, vous repérez rapidement deux magnifiques étalons bhanariens. Bref, des montures idéales pour le Prince et vous-même. Vous, passez rapidement dans la sellerie adjacente pour y choisir des harnachements, et ensuite c'est à peine si vous avez besoin d'user du Contrôle Animal pour apaiser ces animaux intelligents tandis que vous les sellez et les menez par la bride dans la cour. Au passage, vous subtilisez le ceinturon et l'épée d'un des gardes endormis, songeant que le Prince Karvas est désarmé et qu'il en fera assurément meilleur usage. Vous traversez la cour et, parvenu à proximité du grand portail d'entrée, vous enfourchez un des étalons et fixez la bride du second au pommeau de votre selle. Puis, vous ouvrez d'un grand coup de botte un des battants de la porte et piquez des deux en poussant un cri sauvage. Les gardes postés à l'extérieur n'ont que le temps de plonger sur le côté pour échapper aux sabots de vos montures et vous traversez la place au triple galop en direction de la charrette qui dissimule le Prince. Ce dernier bondit hors de sa cachette dès qu'il vous aperçoit et il se précipite vers le second cheval quand un cri guttural vous fait tourner la tête. Une patrouille a fait irruption à l'autre bout de la place, et son officier vient d'ordonner à un archer de tirer... Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroisement Psychique, rendez-vous au [172](#). Sinon, rendez-vous au [313](#).

191

Récitant la formule du sortilège du Filet Gluant, vous tendez la main droite vers le lancier qui arrive sur vous. Vous sentez un flot d'énergie déferler dans votre bras et une masse de fibres visqueuses jaillit soudain de votre peume ouverte pour engloutir comme une araignée molle la tête et les épaules du cavalier aussi stupéfait qu'épouvanté. Un vague cri étouffé vous parvient quand il bascule de sa selle pour aller s'écraser sur le pavé. Rendez-vous au [207](#).

192

Alors que les deux mercenaires s'approchent, impassibles et menaçants, vous fixez intensément le marchand dans les yeux et invoquez dans un murmure la formule du *Contrôle Mental*. Comme le sortilège investit insidieusement son esprit, vous lui ordonnez mentalement de faire signe aux Mythéniens que tout va bien. Le charme l'envahit d'une sensation de calme et de bien-être, et c'est avec un sourire détendu qu'il renvoie les gardes à l'entrée. Lorsque vous êtes sûr qu'ils ne peuvent plus vous entendre, vous demandez au négociant s'il sait quelque chose sur le Prince de Siyen. Il vous confirme que Karvas n'habite pas en ville. Selon une rumeur, il vivrait quelquepart sur la côte déserte du nord de l'île. Il vous dit aussi qu'il n'est pas seul. Peu après son arrivée à Sheasu, il y a près de dix ans, il a été rejoint par une jeune femme. Ils se sont mariés dans le port de Mynuit, sur le pont d'un navire marchand dont le capitaine a célébré leur union, et on les a rarement revus depuis lors. Vous remerciez le marchand et quittez la halle avant que les effets du sortilège ne s'estompent. Vous décidez alors d'explorer le dédale de ruelles qui forme le quartier est de la cité dans l'espoir de dénicher de plus amples renseignements. Mais la journée s'écoule sans apporter le moindre progrès à votre enquête. A l'heure où le soleil commence à plonger sur l'horizon, vous abandonnez vos vaines recherches pour vous hâter de regagner la place du marché avant la nuit. Rendez-vous au [308](#).

193

Vous payez le paysan (rayez la somme convenue de votre *Feuille d'Aventure*) qui vous aide à monter avec votre monture à bord de sa barque et vous amène sans encombre sur l'autre rive avant de retourner chercher le Prince et son cheval. Une fois qu'il vous a rejoint, vous dites adieu au brave homme et vous vous éloignez du fleuve pour chevaucher vers l'orient. Vous remarquez que votre compagnon sourit et, quand vous l'interrogez sur les raisons de sa bonne humeur, il vous explique que le Ioma forme la frontière entre les royaumes de Lunarlie et de Siyen, si bien que vous foulez désormais le sol de sa patrie, qu'il n'avait pas revue depuis dix ans... Le voile de la nuit s'étend sur la campagne lorsque vous rejoignez, à quelques kilomètres à l'est de Voshno, la route qui vient du hameau et traverse la vallée. Vos chevaux commencent à montrer des signes de fatigue, aussi décidez-vous de camper pour la nuit dans un petit bois en bordure de la route. Avant de vous coucher, vous devez vous restaurer d'un Repas, ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE (à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse). Rendez-vous au [125](#).

194

Vous vous écartez de la route et remontez la queue en chevauchant à travers les champs qui la bordent, soulevant sur votre passage un chœur d'invectives et de cris indignés. Ce concert d'imprécations finit par vous faire remarquer des sentinelles et quand, après avoir rejoint la porte et attaché vos montures à l'extérieur du rempart, Karvas exige qu'on vous laisse passer, un garde énervé lui réplique que lui aussi il exige qu'on lui dise en quel honneur vous vous croyez dispensés de faire la queue comme tous les autres culs-terreux !

- En l'honneur du Grand Conseil d'Oberra qui nous envoie porter un message de la plus haute importance au Maréchal Phédros ! rétorque sèchement Karvas. Allons, laissez-nous passer !

Vous priez Ishir que le garde soit assez naïf pour avaler cette fable, mais le bougre ne semble pas disposé à se laisser impressionner. D'autant que si les paroles du Prince sont plausibles, vos vêtements du Sommerlund cadrent mal avec le reste de l'histoire.

- Eh bien vous allez expliquer tout ça au Capitaine de la Garde ! s'exclame-t-il, goguenard, avant de vous faire conduire au poste de garde dont l'entrée s'ouvre sous la voûte de la Porte Sud. Puis, vous êtes conduits dans une pièce vide où on vous dit d'attendre. Au bout de plusieurs minutes, le Capitaine de la Garde fait son entrée, et vous remarquez qu'il tient une sphère de cristal dans sa main gauche gantée.

- Ainsi, vous êtes des émissaires d'Oberra porteurs d'un important message pour le Maréchal, c'est exact ? va-t-il droit au but avant de lever devant lui sa boule de cristal en attendant votre réponse.

- C'est exact ! lâche Karvas.

Et la sphère translucide se colore, virant au blanc laiteux, puis au pourpre.

- Vous mentez, annonce l'officier sans s'émouvoir, et il tire de son fourreau une fine baguette de cristal qu'il pointe à hauteur de vos visages. A cet instant, un aveuglant éclair blanc éclate devant vos yeux et vous perdez brutalement conscience. Rendez-vous au [332](#).

195

La caillasse vous entaille cruellement la nuque, (vous perdez 3 point d'ENDURANCE) et vous êtes presque désarçonné, mais vous vous rattrapez à la crinière de votre cheval et parvenez à vous remettre en selle. Poursuivant leur course sans broncher, vos véloces étalons bhanariens vous mettent rapidement hors de danger et vous atteignez bientôt le portail jonché de décombres de la forteresse. Vous mettez pied à terre et, menant vos

montures par la bride, vous pénétrez à l'intérieur de ses murailles croulantes pour découvrir les vestiges d'un donjon cylindrique. La partie supérieure de l'édifice s'est effondrée, éparpillant d'énormes blocs de maçonnerie tout autour de sa base. Là où se dressait jadis une étincelante porte de bronze, un noir trou béant s'ouvre sur un vaste hall où vous vous hâtez de vous réfugier à l'abri de la pluie torrentielle. Des motifs gravés le long des murs et de la voûte de la salle abandonnée vous révèlent que cette citadelle fut autrefois occupée par les Anciens Mages et vous convenez avec Karvas de vous séparer pour explorer les lieux plus à fond. Au creux d'une niche ménagée dans la partie nord de la salle, vous découvrez un autel consacré au dieu Kai. Des touffes de laumspur sauvage se sont épanouies autour de son socle, en quantité suffisante pour constituer 3 doses de potion (chaque dose de Potion de Laumspur est un Objet à ranger dans votre sac à dos. Son absorption vous permet de récupérer 4 points d'ENDURANCE). Vous vous penchez sur l'autel pour l'examiner plus en détail, quand soudain vous entendez le Prince crier à l'aide... Rendez-vous au [177](#).

196

Vous tentez de contenir le déferlement d'énergie qui menace de submerger votre esprit en faisant appel aux techniques de l'Écran Psychique, mais la douleur lancinante qui vous vrille les neurones ne cesse d'empirer, et vos défenses menacent bientôt de s'effondrer sous la violence de l'assaut : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous avez résisté à cette terrifiante attaque mentale, rendez-vous au [237](#).

197

Confiant dans le pouvoir du Nexus, vous pensez venir rapidement à bout de cette porte, mais sa serrure est des plus complexes et la tâche se révèle moins aisée que prévue... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez un poignard, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [21](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [4](#).

198

Karvas se demande si vous ne devriez pas détruire le coffre pour dissimuler le fait que vous vous êtes emparé du parchemin, ce qui vous paraît une idée bien inspirée. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Élémentalisme, et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Principal, rendez-vous au [23](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, et désirez y faire appel, rendez-vous au [188](#). Dans tous les autres cas, rendez-vous au [232](#).

199

Fermelement cramponné à la lisse, vous regardez d'un œil angoissé Acraban se battre avec les gouvernes pour tenter de garder le contrôle de l'aéronef désarmé. Votre estomac se soulève d'indignation lorsque le vaisseau se met à rouler d'un bord sur l'autre et votre cœur s'arrête de battre lorsque un horrible grincement de métal monte soudain de la cale, accompagné d'une violente secousse.

- Nous avons perdu le second stabilisateur ! hurle Acraban, puis il pousse un abominable juron car la barre s'arrache brutalement de ses mains et se met à tourner dans le vide. Le *Coureur d'Étoiles* bascule sur l'avant en craquant de toutes ses membrures et entame un piqué vertigineux dans le hululement de sirène de ses machines agonisantes. Plongeant de plus en plus vite, il crève un banc de nuages bas et une mer de cimes verdoyantes se précipite à la rencontre de l'étrave. Les mains crispées sur la rem-barde, vous retenez votre souffle en attendant la collision fatale. Dans un gigantesque fracas de tôles déchiquetées, l'étrave déchire la voûte de la fûtaie, puis elle s'écrase sur le sol avec une violence terrifiante. Le choc vous arrache au bastingage et vous envoie rouler comme une balle en direction du gaillard d'avant... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [68](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [328](#).

Pendant deux journées et deux nuits interminables, la tempête continue de rugir sans faiblir. Les coulées de boue rendent la piste impraticable, et ce n'est qu'au début de la matinée du troisième jour que les éléments s'apaisent et vous permettent enfin de quitter l'abri de l'ancien fort. Il vous faut chevaucher pendant encore deux journées le long de cette traîtreuse piste de montagne avant de redescendre dans les collines des contreforts septentrionaux des Damnadons pour rejoindre le bourg Lunarlien de Jaroc. C'est dans le milieu de la matinée, quinze jours avant la Fête des Moissons, que vous franchissez la palissade d'enceinte de cette informe ville-frontière. Vous croisez peu de natifs du lieu parmi la foule qui y est rassemblée, surtout composée de cavaliers nomades de la Grande Plaine Lunarlienne venus troquer ou vendre leurs marchandises à son célèbre marché. Alors que vous traversez le marché à cheval, vous faites halte pour observer un instant une algarade entre un boucher et un nomade. Le second accuse le premier de lui avoir vendu de la viande avariée et veut être remboursé. Devant le refus du marchand, le nomade se tourne vers vous pour vous prendre à témoin.

- Oseriez-vous dire que cette barbaque est mangeable, étranger ? s'exclame-t-il en brandissant sous votre nez un quartier de viande puante.

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Connaissance des Simples et avez atteint le rang de Grand Maître Principal Kaï, rendez-vous au [259](#). Si vous ne réunissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [151](#).

Vous vous battez comme un beau diable avec les gouvernes pour maintenir un cap à peu près recti-ligne, mais vous avez l'impression qu'une main invisible s'ingénie à ruiner vos efforts en poussant obstinément le *Coureur d'Étoiles* sur tribord. Vous

ignorez ce qu'Acrahan peut bien fabriquer dans la cale, mais il doit lui aussi rencontrer de sérieuses difficultés, car le vaisseau vibre de plus en plus et les commandes sont à présent pratiquement inopérantes. Vous retenez votre souffle tandis que votre dérive inexorable vous amène à la verticale du gouffre de droite, en plein sur la trajectoire des terribles éclairs. Jusqu'au dernier instant, vous tirez sur la barre rétive pour arracher le navire aux mâchoires de ce piège mortel, mais il est déjà trop tard : un formidable éclair frappe la coque et une éblouissante explosion de lumière blanche oblitère tous vos sens. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [38](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [7](#).

202

La traversée coûte, au tarif officiel, 20 Orlas (ou 10 pièces d'or) par personne. Karvas propose au vendeur de billets la bourse de 50 Orlas que lui a donnée Sainus, en plus de vos chevaux. L'homme hausse un sourcil et une lueur d'intérêt passe dans son regard morne. Puis il secoue lentement la tête, refusant l'offre généreuse du Prince avec un air trop détaché pour être honnête, et vous comprenez qu'il essaie de faire monter la mise. Si vous voulez augmenter l'offre de Karvas en puisant dans votre propre bourse, rendez-vous au [89](#). Si vous vous y refusez, et quittez la jetée pour tenter de vous procurer des billets à la taverne, rendez-vous au [256](#).

203

Ne parvenant pas à débloquer la serrure, vous décidez d'adopter une autre stratégie et convenez avec Karvas de tenter d'attaquer et maîtriser vos geôliers à la première occasion. Vous rongez votre frein avant d'entendre enfin des bruits de pas dans le corridor, bientôt suivis des bruits d'ouverture du verrou de la porte, qui s'ouvre sur le chevalier sans ordre, suivi d'une escorte de six gardes armés. Le chevalier tient dans une main un glaive à lame courte et dans l'autre un bol en bois rempli d'un infâme

brouet malodorant. - Sa Majesté est-elle satisfaite de ses appartements royaux ? ricane-t-il en ébauchant une parodie de révérence devant le Prince. J'ai fait préparer une collation pour reconforter Son Altesse des fatigues de son voyage. J'espère que Sa Grandeur trouvera le menu à son goût, il a été tout spécialement étudié pour un roi qui ne sera jamais appelé à régner...

Excédé par tant d'insolence, le Prince expédie le bol dans les airs d'un revers de main. Mais avant que ce dernier ait pu reculer pour sortir du cachot, vous vous jetez sur lui comme un tigre et tentez de lui arracher son glaive.

- Tuez-le ! glapit le chevalier, luttant farouchement pour se libérer de votre poigne d'acier. Six gardes se ruent aussitôt sur vous, l'arme au poing !

CHEVALIER CAVALIAN / GARDES DE

LA CITADELLE HABILITÉ : 47 ENDURANCE : 50

Sans arme, le Prince Karvas ne peut vous être d'aucun secours dans ce combat. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [324](#).

204

Vous fouillez sans pitié les flancs de votre cheval comme pour le pousser délibérément dans la gueule des flammes, déployant dans le même temps tout vos pouvoirs de Contrôle Animal pour vaincre sa peur atavique du feu et le persuader de sauter l'obstacle... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 1, rendez-vous au [319](#). S'il va de 2 à 6, rendez-vous au [158](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [5](#).

205

Vous invoquez le sortilège du *Poing Invisible* en serrant lentement votre poing droit. A l'instant où vous prononcez la dernière syllabe de la formule, vous lancez votre poing en direction de la gemme maudite. La puissance brute du sortilège fait voler la pierre en éclats dans la main de Sadanzo, lui arrachant un cri inhumain. Rendez-vous au [250](#).

206

Vous concentrez vos pouvoirs de Contrôle Animal sur la rangée de corbeaux assoupis et vous les réveillez en leur ordonnant d'attaquer les sentinelles. Dans un concert de croassements, les vigoureux volatiles s'abattent sur les gardes stupéfaits. Pendant que ces derniers s'efforcent vainement de repousser cette attaque aérienne incongrue, vous faites signe à Karvas de vous suivre avant de bondir hors du fossé et de foncer vers la porte de la cité... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous tirez. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [29](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [160](#).

207

Vous dégainez votre arme Kai en pivotant sur la gauche pour cueillir au passage le lancier restant. Karvas esquive agilement la lance pointée sur lui et vous frappez le cavalier de plein fouet à l'instant où il passe au galop entre vous deux. Sa lance lui échappe et virevolte un instant dans les airs tandis qu'il vide les étriers et va rouler mort sur le sol. Sans perdre de temps, vous concentrez votre pouvoir de Contrôle Animal sur les deux chevaux des infortunés lanciers pour les appeler à vous. Ils accourent docilement et, sautant tous deux en selle, vous vous frayez un chemin jusqu'à l'extrémité orientale de la ruelle encombrée avant de prendre le galop dans une artère plus large. Rendez-vous au [67](#).

208

Votre degré élevé de maîtrise Kaiï vous révèle qu'en réalité, loin d'effectuer une quelconque migration, les Fanji sont en train de fuir. En magnifiant votre vision, vous pouvez apercevoir un bon nombre de cavaliers qui galopent sur les flancs de la harde et abattent les plus beaux spécimens. La harde arrive à quelques centaines de mètres de la piste, quand elle décrit un brusque virage et se précipite dans un bruit de tonnerre à votre rencontre, menaçant de vous submerger dans sa fuite éperdue. D'un geste, vous faites signe à Karvas de vous suivre et quittez la piste en virant sur la droite, coupant au galop à travers les hautes herbes de la bande de terrain qui vous sépare des berges du fleuve Ioma. Rendez-vous au [183](#).

209

D'un air dégagé, vous retirez 2 pièces d'or de votre bourse et vous les offrez au forgeron. Il tend la main pour les prendre, puis se ravise soudain, hésitant à se laisser corrompre. Vous songez alors que quelques pièces de plus parviendraient peut-être à balayer ses scrupules... Utilisez la *Table de Hasard* (0 = zéro). Ajoutez 1 au chiffre tiré pour chaque pièce d'or que vous voulez offrir au forgeron en plus des deux premières. Si le résultat est inférieur ou égal à 7, rendez-vous au [141](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [347](#).

210

Vous invoquez la formule du sortilège de la *Main de Feu*, et tendez le bras vers la poitrine de la créature. Un fulgurant arc d'énergie jaillit de votre main et frappe le monstre de plein fouet. Elle vacille un instant, mais aucun sortilège ne peut vaincre la faim qui ronge ses entrailles et elle continue d'avancer vers vos chevaux. Tandis qu'elle se rapproche, elle avale de grandes goulées d'air et sa poitrine se gonfle comme un ballon menaçant d'éclater. Et soudain, dans un bruit de bouchons qui sautent, vous voyez avec horreur des dizaines de pointes cornées jaillir de

son torse et fuser droit vers vous ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [96](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [269](#).

211

La dernière gorge coulisse dans son logement et le battant métallique s'entrebâille de quelques centimètres. Après avoir glissé un œil dehors sans apercevoir aucun garde, vous vous aventurez dans le corridor désert, pour vous pencher aussitôt sur le verrou de la porte de la cellule opposée, où sont enfermés vos armes et votre équipement. La serrure à combinaison ne résiste pas plus longtemps que la précédente à vos efforts, et vous avez la satisfaction de découvrir sur le sol du cachot vos armes et tout ce dont on vous avait dépouillé (vous pouvez effacer de votre *Feuille d'Aventure* tous les astérisques désignant les Objets qu'on vous avait confisqués, puisque vous venez de les récupérer). Outre votre équipement, vous retrouvez l'épée et le ceinturon de Karvas ainsi que les objets suivants :

1 Arc

6 Flèches

Assez de nourriture pour 1 Repas

1 Lance

1 Hache

Prenez ce que vous désirez dans les limites imposées, sans oublier de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Karvas, quant à lui, s'empare d'un rouleau de corde avant que vous quittiez la cellule. Vous longez ensuite le corridor jusqu'à son extrémité, où un escalier de pierre en colimaçon monte vers les étages supérieurs. Votre arme Kaï au poing, vous commencez à escalader les marches, retraçant de mémoire le chemin qu'on vous a fait suivre il y a moins d'une heure pour vous conduire en cellule. Rendez-vous au [169](#).

212

Vous heurtez la surface de l'eau avec une telle violence que vous vous brisez le nez sur le crâne de votre monture (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), mais vous avez le réflexe salvateur de vous agripper farouchement à son encolure. Le Prince et son destrier viennent s'écraser à quelques mètres de vous dans une monumentale gerbe d'écume, et cavaliers et montures sont emportés pêle-mêle par la force du courant. Le flot grondant vous entraîne sur plus de 5 km avant de vous échouer sur des hauts-fonds. Vous parvenez alors à calmer vos chevaux affolés et à les ramener doucement vers la rive. Meurtris, trempés et grelottants, vous vous hissez tant bien que mal sur la berge limoneuse avant de vous effondrer, à bout de souffle, aux pieds de vos montures.

Vous constatez que vous avez perdu dans votre bain forcé 1 Arme et 2 Objets contenus dans votre sac à dos, et la moitié de l'argent serré dans votre bourse (vous pouvez choisir les Objets que vous devez rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Après quoi, vous remontez en selle et tournez le dos au fleuve pour regagner la piste. Rendez-vous au [80](#).

213

A la vue de la barge chargée de lourdes grumes qui est amarrée devant votre cachette, un plan audacieux germe dans votre esprit. Grâce à votre maîtrise de l'Élémentalisme, vous enflammez à distance l'extrémité d'une des sangles de toile servant à arrimer la cargaison du bateau. Le reste s'embrase rapidement et libère brutalement cinq énormes troncs qui dévalent le pont de la péniche avant de basculer dans le fleuve. Entraînés par son courant rapide, ils vont éperonner plusieurs autres transporteurs mouillés en aval. Une des barges commence déjà à sombrer quand, du haut de leur rempart, les gardes découvrent la catastrophe et se mettent à crier et à courir en tous sens, essayant de rameuter tous les hommes valides pour sauver les précieuses cargaisons. Profitant de la confusion, vous vous

faufilez avec Karvas entre le bord du fleuve et la paroi de l'arche et franchissez le rempart à l'insu de tous. Rendez-vous au [304](#).

214

Sans même avoir besoin de vous concentrer, vos facultés ultrasensibles de Grand Maître de l'Exploration devinent la présence d'un piège dissimulé en travers de la piste. Vous avancez avec précaution de quelques pas, puis, de la pointe de votre arme, vous dégagez un tapis de branchages mêlés de terre et de cailloux, révélant une profonde fosse hérissée de pieux acérés. Faisant signe à Acraban de vous suivre, vous contournez prudemment le bord de la chausse-trappe et poursuivez votre route vers la clairière. Rendez-vous au [282](#).

215

Les bruits du combat ont été entendus jusqu'à l'intérieur de la taverne et, sous la direction de l'aubergiste un groupe d'autochtones inquiets, armés de gourdins et de fourches, s'est rassemblé dans la cour. Vous vous hâtez avec Karvas de seller des chevaux frais avant de jaillir au galop de l'écurie. L'aubergiste, et ses clients s'égaillent comme une volée de moineaux devant les sabots de vos montures et vous vous enfuyez à bride abattue le long de la Chaussée du Roi. Malgré votre fatigue, vous passez toute la nuit en selle, ne vous arrêtant qu'au petit matin pour vous reposer. Avant de vous endormir, vous devez avaler un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE (du moins si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse). Rendez-vous au [267](#).

216

Vous récitez à toute vitesse la formule du sortilège du Boucher en décrivant un cercle avec la paume de la main droite. La barrière d'énergie ainsi créée n'a pas eu le temps de se former complètement quand le poignard l'atteint, néanmoins elle suffit à dévier sa course de votre poitrine. Le garde en glapit de stupéfaction et fait demi-tour pour s'enfuir, mais vous vous

abattez sur lui en le plaquant au sol. Sur-volté par une panique aveugle, il parvient à vous glisser entre les bras et à se relever. Il vous décoche un furieux coup de pied au menton, mais vous parvenez à le parer sans mal de votre bras. Pendant qu'il s'efforce de recouvrer son équilibre, vous bondissez sur vos pieds et passez à l'attaque (le combat se déroulant à mains nues, vos armes ne peuvent vous faire bénéficier d'aucun point supplémentaire).

GARDE DES ÉCURIES HABILITÉ :24 ENDURANCE : 24

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [316](#).

217

Vous invoquez rapidement la formule du Contre-Sortilège et concentrez son énergie sur les lames tournoyantes. Leur rotation se ralentit sous l'effet de votre sort, mais la magie qui les anime est beaucoup plus puissante que la vôtre. A peine freinés dans leur élan, les deux glaives font à nouveau jaillir des étincelles de la voûte avant de plonger en tournoyant vers votre tête...

GLAIVES ENSORCELÉS HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 20

Ces glaives sont insensibles à toutes les formes d'attaque psychique. Si vous disposez de l'arme Kaï Vaillance, vous pouvez ajouter tous les points supplémentaires dont elle peut vous faire bénéficier (en cas de combat contre des magiciens) lors du calcul de votre Force d'Attaque. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [106](#).

218

Vous mettez en œuvre toute la puissance de votre Maîtrise Kaï, dressant l'une après l'autre vos défenses mentales pour endiguer le flux d'énergie qui menace de submerger votre esprit. A mesure que vos défenses se renforcent et se verrouillent pour former une barrière infranchissable, la douleur lancinante qui vous taraudait le cerveau s'estompe. Le déferlement d'énergie vient se briser

vague après vague sur la falaise de votre écran mental, puis son flux se tarit et l'attaque prend fin. Rendez-vous au [327](#).

219

Confiant dans votre agilité naturelle, vous commencez à descendre le long de la paroi à pic en cherchant des prises aussi sûres que possible, puis dès que vous estimez être arrivé assez bas, vous laissez à nouveau pendre votre ceinturon vers le Prince. Il parvient à en empoigner la boucle de sa main libre et, à la force de votre seul bras, vous entreprenez de l'aider à remonter le long de la paroi verticale. Au terme de cet exercice aussi périlleux qu'épuisant, vous parvenez tous deux à vous hisser par-dessus le rebord du gouffre avant de vous effondrer sur le sol, à bout de souffle. Alors que Karvas tend le bras pour vous donner une fraternelle poignée de main en vous remerciant avec chaleur de l'avoir si magistralement tiré de sa fâcheuse posture, vous remarquez incidemment qu'il a au pli du poignet droit une tache de naissance en forme de croissant. Rendez-vous au [200](#).

220

La plaine qui ondoie à l'ouest de Bakhasa est une steppe déserte et aride. L'immense forêt de Kelder, que vous venez de quitter, couvrirait il y a encore peu tout cet espace. Mais à une époque récente, le gouverneur du Banhar, l'Autarque Impérial Sej;i noz, a ordonné aux Bakhasaï d'abattre hectares sm hectares des belles essences de bois dar qui peuplaient la forêt, et d'expédier les précieuses grumes à Otavaï, en aval du fleuve Tehda, afin d'assurer les besoins insatiables des chantiers navals impériaux. Vous marchez pratiquement sans trêve jusqu'à la fin de l'après-midi où, atteignant la crête d'une élévation de terrain, vous apercevez au loin une troupe de cavaliers escortant une file de chariots chargés de troncs d'arbres. Ils sont à moins d'un kilomètre de distance et semblent se diriger vers un groupe de constructions établi sur la rive du fleuve Tehda. Vous les laissez s'éloigner, avant de reprendre votre marche vers Bakhasa. Karvas demande une petite pause avant d'entamer la dernière ligne

droite, et vous la lui accordez d'autant plus volontiers que cette longue journée de marche vous a mis l'estomac dans les talons (vous devez lester ce dernier d'un Repas, ou vous résigner à perdre 3 points d'**ENDURANCE**). La nuit vous surprend dans l'heure qui suit, mais les lumières de Bakhasa brillent assez fort pour vous permettre de continuer d'avancer d'un bon pas. La cité est illuminée par des centaines de fanaux ardents, lesquels se reflètent dans les eaux du fleuve Tehda qui traverse le centre de la ville. A la faveur de la nuit, vous parvenez à traverser les faubourgs extérieurs sans être vus. Lorsque enfin vous parvient l'écho d'un carillon sonnait minuit dans la cité, vous vous trouvez au sommet d'une butte surplombant une route creusée d'ornières qui mène à la porte occidentale de Bakhasa. Utilisant votre pouvoir de vision nocturne, vous scrutez le sommet des remparts du nord au sud et notez les positions des sentinelles postées derrière leur parapet crénelé. Vous remarquez qu'elles sont en plus grand nombre sur une large arche de pierre qui permet au fleuve de s'écouler hors de la cité. Considérant qu'il sera plus aisé de dérober des montures pendant que la ville dort et qu'il faut donc vous hâter d'y pénétrer avant l'aube, le Prince vous demande de choisir la voie d'entrée qui vous semble la meilleure. Si vous voulez tenter d'entrer dans Bakhasa par la porte de l'ouest, rendez-vous au [311](#). Si vous préférez essayer de vous introduire dans la ville en passant sous l'arche du fleuve, rendez-vous au [94](#).

221

L'homme empoche votre argent (n'oubliez pas de rayer la somme de votre *Feuille d'Aventure*) et va s'adosser en ricanant au parapet du pont. Karvas dit à l'homme de déplacer sa charrette, mais il lui répond qu'il n'a qu'à le faire lui-même. Maudissant son insolence, vous sautez à terre et tirez le chariot de façon à dégager un passage suffisant pour vos chevaux. Puis vous remontez en selle et traversez le pont l'un derrière l'autre. Le fleuve Ioma marque la frontière entre la Lunarlie et le Siyen. Pendant des siècles, les deux royaumes se sont disputés la possession du bourg de Voshno et ses habitants ont fini par

s'habituer aux aléas inhérents au fait de vivre sur la frontière de deux nations perpétuellement en guerre. Le hameau s'est ainsi fréquemment retrouvé séparé en deux parties, Lunarlienne sur la rive gauche du fleuve, et siyenoise sur la rive droite. Vous remarquez soudain un étrange sourire sur le visage de votre compagnon. Quand vous lui demandez si c'est le fait de vous être laissés dépouiller par la vile canaille du pont qui suscite sa soudaine bonne humeur, il vous explique que la partir de Voshno que vous traversez maintenant est en fait le territoire Siyenois, si bien qu'après dix ans d'absence, il est enfin de retour dans son pays natal... Il reste encore une heure avant la nuit, aussi suggérez-vous de fêter dignement son retour au pays devant une chope de bonne bière de Siyen. Le Prince accueille votre proposition avec un enthousiasme non dissimulé et vous faites halte devant le plus proche estaminet. Avant d'entrer, vous avisez un tableau suspendu à côté de la porte où sont inscrits les tarifs des consommations, repas et chambres, pour découvrir avec horreur que les anciens prix ont été rayés et que ceux qui sont désormais affichés relèvent de l'escroquerie pure et simple ! Furieux, vous décidez de remettre à plus tard votre petite fête et remontez en selle pour vous éloigner de Voshno. Un kilomètre après la sortie du village, vous installez votre camp pour la nuit dans un bosquet d'ormes sur le bord de la route. Avant de vous coucher, vous devez vous restaurer d'un Repas, ou vous résigner à perdre 3 points d'**ENDURANCE** (à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse). Rendez-vous au [125](#).

222

Vous traversez l'étroite rue du village et approchez des deux Cavaliers qui descendent en flânant vers la jetée.

- Bonne soirée, messires. Mon compagnon et moi-même, nous nous demandions si vous auriez l'obligeance d'accepter de nous vendre vos billets de bateau pour Séroa ? demande poliment Karvas. Avec un éclat de rire moqueur, le plus grand des deux lui fait signe de s'écarter de son chemin d'un petit geste dédaigneux avant de lancer :

- Nous attendons depuis des années que le Baron

Sadanzo monte sur le trône, et nous ne manquerions pas son couronnement pour tout l'or du Siyen !

- C'est cela même, renchérit son grassouillet compagnon. Nous n'avons pas de tickets à vendre ! Ecartez-vous, faquins, et laissez-nous passer ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et désirez en faire usage, rendez-vous au [65](#). Sinon, rendez-vous au [181](#).

223

A l'instant où vous franchissez le portail, le projectile touche le Prince à l'omoplate gauche et l'envoie rouler dans la ruelle qui longe l'entrepôt. Vous vous précipitez auprès de lui et soignez hâtivement son épaule ensanglantée à l'aide de vos pouvoirs de guérison (ce geste secourable vous coûte 2 points d'**ENDURANCE**), avant de l'entraîner dans une fuite éperdue le long de la venelle obscure. Rendez-vous au [88](#).

224

Des essaims vrombissants de flèches transpercent l'eau limoneuse où vous barbotez, mais Ishir veille sur vous et pas une ne vous égratigne. Néanmoins, la bienveillance de votre déesse a des limites et deux traits mesquins se vengent lâchement sur votre innocent sac à dos, qu'ils transpercent en détruisant le deuxième Objet inscrit sur votre liste. Rayez cet Objet de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [342](#).

225

Vous descendez rapidement le long de la paroi à pic et vous parvenez à moins d'un mètre du Prince quand, dans un excès de confiance, vous manquez une prise et basculez dans le vide. En tombant, vous heurtez Karvas et vous l'entraînez à votre suite dans les eaux rugissantes de la rivière souterraine qui vous

engloutit à jamais... C'est hélas ici, sous les ruines du Fort Dascallo, que votre aventure prend fin.

226

Après avoir choisi vos secteurs de recherche, vous suivez Acraban sur le pont arrière et montez dans la cage de débarquement. Le treuil vous dépose au milieu de la place du marché, où vous vous retrouvez cernés par une foule de gosses des rues dépenaillés, attirés dès l'aube par le prodigieux spectacle du *Coureur d'Étoiles*. Acraban lance à la volée une poignée de piécettes de cuivre, provoquant une ruée générale des gamins et libérant ainsi assez d'espace pour vous permettre d'ouvrir la cage et de sortir. Ayant convenu de vous retrouver au vaisseau au plus tard au coucher du soleil, vous vous séparez pour gagner vos destinations respectives. Contrairement aux enfants, la population adulte de Mynuit se révèle peu fascinée par la vue du *Coureur d'Étoiles*. Cette apparente absence d'intérêt ne vous étonne pas. Depuis des siècles, ce port a servi de refuge aux exilés de toutes les nations du Magnamund. Ils forment, par nature, une communauté secrète et réservée, où il est généralement mal vu de manifester un intérêt trop voyant pour les affaires d'autrui. Vous empruntez en sens inverse le chemin que vous avez suivi la veille au soir et arrivez bientôt au port. *UAzaktana* est toujours amarré à quai et vous saluez son équipage d'un grand geste amical tandis que vous longez les docks en direction des Forges, dans l'ouest de la ville. Cette partie de Mynuit est peuplée d'ateliers d'artisans et compagnons de toutes les corporations. La plupart sont des honnêtes gens, chassés de leurs pays natals par la rapacité de leur seigneur. Avisant l'échoppe d'un forgeron dont l'étal exhibe une impressionnante panoplie de lames et songeant que le Prince a fort bien pu y faire des achats par le passé, vous entrez et demandez au maître des lieux s'il le connaît et sait où le trouver. Pour toute réponse, le forgeron vous jette un regard lourd de mépris et vous tourne le dos. Votre sixième sens vous dit qu'il vous prend pour un tueur à gage chargé d'éliminer le Prince. Et quand vous surprenez le petit signe de tête qu'il adresse à son fils, et que ce dernier interrompt son labeur pour

s'avancer vers vous, vous vous dites qu'il serait peut-être temps de dissiper les soupçons de ce brave homme. Si vous maîtrisez l'Alchimie Kaiï, rendez-vous au [14](#). Si vous ne dominez pas cette Grande Discipline, ou si vous ne voulez pas en faire usage, rendez-vous au [260](#).

227

Le lendemain matin, vous vous levez une heure avant l'aube et retrouvez Karvas et Sainus autour d'un solide petit déjeuner. Vous allez ensuite rechercher vos chevaux à l'écurie et vous prenez congé du vieux précepteur qui glisse dans la main du Prince une bourse contenant 50 Orlas, qui pourront vous être fort utiles au cours de votre voyage. Le jour commence à poindre au-dessus de la ville lorsque vous quittez la maison de Sainus, et vous entendez bientôt sonner la cloche qui annonce la fin du couvre-feu nocturne. Après avoir traversé les rues du quartier nord, vous empruntez une large avenue qui mène directement à la porte orientale d'Oberra. Les sentinelles de la porte achèvent d'ouvrir ses larges battants lorsque vous y arrivez et s'écartent pour vous laisser passer au petit galop. A la tombée de la nuit, vous atteignez un petit village du nom de Landsdorf, à un peu plus de 80 km d'Oberra. L'unique auberge du village, à l'enseigne de la Charrue d'Or, vous paraissant des plus accueillantes, vous décidez d'y faire halte pour la nuit. Le Prince s'acquitte en grand seigneur du prix de vos deux chambres, soit 10 Orlas, qu'il puise dans la bourse offerte par Sainus, en échange de quoi l'aubergiste vous remet à chacun une clef avant de vous inviter à déguster gracieusement deux pintes de sa meilleure bière. Vous acceptez cette offre généreuse sans vous faire prier. Tandis que l'on remplit vos chopes de bière mousseuse, vous entendez trois paysans parler de la cérémonie du couronnement à une table voisine, et vous voyez Karvas sursauter quand l'un d'eux affirme qu'elle doit avoir lieu à midi. Votre compagnon vous explique à mi-voix que, selon la tradition, la cérémonie de succession devrait commencer au crépuscule. Or, si le fermier dit vrai, il ne vous reste plus qu'un jour et demi pour rejoindre Séroa avant le couronnement! En conséquence, vous décidez d'emmagasiner

autant de sommeil que vous le pourrez cette nuit et de reprendre la route à l'aube. Karvas espère seulement que vos montures seront capables d'endurer une telle chevauchée.

Tandis que vous sirotez votre bière, votre estomac vous rappelle bruyamment que vous n'avez rien avalé depuis belle lurette. Si vous voulez commander à dîner dans la salle de l'auberge, rendez-vous au [142](#). Si vous décidez de monter vous coucher dans votre chambre aussitôt votre bière achevée, rendez-vous au [41](#).

228

Prononçant la formule du sortilège de Lévitacion, vous quittez le sol sans effort et vous vous élevez en douceur le long de la façade de la tour. En arrivant à la hauteur de la fenêtre du deuxième étage, vous annulez progressivement l'effet du sortilège et vous vous faufilez à travers la fenêtre pour vous retrouver dans un escalier en colimaçon qui vous conduit au sommet du clocher, dans la chambre du carillon. En scrutant l'étendue des toits avec l'aide de votre pouvoir de vision nocturne, vous parvenez à localiser des écuries à moins d'un kilomètre de distance au nord du beffroi. Vous mémorisez avec soin leur emplacement avant de redescendre rapidement l'escalier jusqu'à la fenêtre du deuxième. Vous faites de nouveau appel à la magie, cette fois pour redescendre en douceur jusqu'au sol. De retour au vieil entrepôt, l'annonce de votre découverte fait sauter de joie le Prince, qui insiste pour que vous fonciez sur le champ aux écuries. Vous vous faufilez à sa suite hors des ruines, lorsque le glas de la tour retentit à nouveau. Quelques instants plus tard, les portes du temple s'ouvrent et la sombre procession en émerge pour s'engager dans la rue. Instinctivement, vous tirez Karvas sous le porche du hangar, de crainte que les soldats noirs vous aperçoivent. Alors qu'ils passent à votre hauteur, vous glissez un œil par la porte pour surveiller leurs mouvements. Un étrange malaise vous envahit et la soudaine certitude que tout ce que vous voyez n'est pas ce qu'il semble être. Et lorsque vous intensifiez votre acuité visuelle pour observer de plus près le

défilé des hommes en noir, vous étouffez un cri d'horreur !
Rendez-vous au [100](#).

229

Votre sixième sens Kaï détecte une forte concentration d'ondes maléfiques de l'autre côté de la porte. Vous approchez du battant de fer avec circonspection pour examiner de plus près son levier. Votre maîtrise de l'Intuition vous permet d'y percevoir une aura de magie, sans pouvoir déterminer avec précision l'objet de cette magie, quoique vous penchiez pour l'hypothèse de quelque sortilège de fermeture. Si vous décidez de tirer le levier à pleine main, rendez-vous au [49](#). Si vous préférez essayer de l'actionner sans le toucher directement, rendez-vous au [122](#).

230

Passée la porte est du Pas de la Bataille, la piste redescend en serpentant à travers les rocailles vers la luxuriante vallée du fleuve Ioma. Ce paysage bucolique fait ressurgir du fond de votre mémoire des souvenirs de votre enfance passée dans cette lointaine province, et fait monter en vous une vague de nostalgie. Karvas, lui aussi, a l'air un tantinet mélancolique. Toutefois, ce n'est pas le mal du pays qui explique sa tristesse, mais plutôt un profond sentiment de perte. - Nombre de mes ancêtres et de mes compatriotes ont combattu et péri ici-même. Pour tous les Siye-nois, cette terre est chargée de fierté et de souvenirs amers, dit-il.

Tendant le doigt, il vous désigne une flèche de pierre dressée au milieu de la prairie ondoyante. En accroissant votre acuité visuelle, vous constatez que sa surface de granit est trop lisse et son aspect trop symétrique pour que son origine soit naturelle.

- Voici la Pierre d'Oridon, annonce votre compagnon. Elle marque le tombeau des dix mille hommes qui tombèrent à la bataille des Champs de l'Inkil.

Le Prince regarde le monolithe avec un mélange de tristesse et de fierté, et vous sentez qu'il brûle en son for intérieur d'aller

contempler ce monument de près. Si vous voulez quitter la piste pour aller jusqu'à la Pierre d'Oridon avec Karvas, rendez-vous au [104](#). Si vous préférez le dissuader de faire ce détour en lui rappelant que le temps vous est compté, rendez-vous au [139](#).

231

Vous parvenez en haut du mur sans trop de difficultés et prenez pied sur son couronnement en glissant avec précaution vos jambes entre les piques de fer. Vous vous apprêtez à sauter sur le pré d'entraînement qui s'étend de l'autre côté de l'enceinte, quand vous réalisez subitement qu'un garde se tient juste au-dessous de vous. Sans hésiter, vous vous jetez dans le vide et vous vous abattez de tout votre poids sur son dos. Retenant votre souffle, vous scrutez le périmètre du pré et les bâtisses environnantes dans la crainte d'avoir été aperçu, mais vous constatez avec soulagement qu'aucun autre garde n'est en vue (si vous vous êtes servi d'une corde dans votre escalade, vous devez à présent la rayer de votre *Feuille d'Aventure*. Dans votre hâte à réduire le garde au silence, vous l'avez en effet oubliée, et elle est restée accrochée à une des piques, de l'autre côté du mur.) Rendez-vous au [16](#).

232

Karvas s'empare d'un des nombreux rouleaux de parchemin qui s'entassent entre les livres et le place à l'intérieur du coffre vide, puis il tire un briquet d'amadou de sa poche et l'enflamme. Lorsqu'il n'en reste plus qu'un petit tas de cendres, il claque la porte du coffre et fait tourner son cadran. Si, désormais, le Baron venait à l'ouvrir, il découvrirait que son contrat avec la Guilde des Assassins s'est mystérieusement carbonisé... Vous vous hâtez de quitter la bibliothèque maléfique, mais avant que vous ayez pu franchir le passage voûté qui conduit à la chambre adjacente, un bruit alarmant vous fait sursauter... Rendez-vous au [86](#).

233

Vous triturez la serrure vainement pendant d'interminables minutes (si vous vous serviez d'un poignard, vous brisez malencontreusement sa lame dans vos efforts et devez donc le rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Lorsque vous entendez un bruit de pas approcher de la salle du temple, vous êtes contraint de regagner la rue. Une fois dehors, levant les yeux vers la fenêtre ouverte du deuxième étage, vous décidez finalement de pénétrer dans la tour par cette voie. Si vous maîtrisez Alchimie Kaiï, rendez-vous au [228](#). Sinon, rendez-vous au [175](#).

234

Vous récitez la formule du *Bouclier Invisible* et décrivez un cercle de la main au-dessus de votre tête. Le bouclier magique se matérialise juste à temps pour dévier un carreau d'arbalète qui fusait droit vers votre cou et l'envoie ricocher sur les pavés dans une gerbe d'étincelles. Rendez-vous au [174](#).

235

Vos sens Kaiï vous portent à croire qu'une tempête va éclater, mais elle ne ressemble à rien de ce que vous avez jamais vu. Le tapis de nuages qui recouvrait le sol depuis le premier jour de votre voyage commence à partir en lambeaux. A mesure qu'il se dissipe, vous voyez se dessiner, loin en contrebas, un entrelacs chaotique de cratères et de crevasses béantes d'où jaillissent de colossales éruptions de vapeur brûlante. Ces colonnes de gaz titanesques bousculent rudement la coque du *Coureur d'Étoiles* sur son passage avant de se condenser en altitude pour former d'étranges nuées vert-de-gris qui retombent lentement vers le sol. Acraban voit le danger et ordonne à Kuo, le timonier, de descendre de 100 mètres pour éviter l'inquiétante masse de vapeur dérivante, quand retentit une terrible explosion. Du haut du nid-de-pie installé au sommet du grand mât, la vigie hurle quelque chose d'incompréhensible en pointant un doigt frénétique vers le sol. Vous vous ruez vers la lisse pour vous

pencher pardessus bord et, plongeant votre regard dans les profondeurs des crevasses, vous voyez des éclairs d'énergie bleutés zébrer leurs entrailles rougeoyantes. Plus ils éclatent près de la surface, plus leur violence s'intensifie, et vous en voyez un s'échapper dans les airs pour aller frapper un lourd nuage de gaz qui explose aussitôt dans un terrifiant déluge de feu. Vous pressez Acraban d'ordonner au timonier de reprendre de l'altitude. Il hoche la tête et se tourne vers Kuo, mais il n'a pas fini de transmettre son ordre qu'une assourdissante déflagration ébranle l'arrière du vaisseau ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [268](#). S'il va de 4 à 6, rendez-vous au [149](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [341](#).

236

Au milieu des pièces d'or, le chevalier reconnaît un billet froissé de la monnaie de Sheasu et vous voyez une lueur d'effroi passer dans ses yeux durs. Il se tourne vers Karvas et le dévisage un moment, puis ordonne sèchement à ses hommes de s'emparer de vous. Vous levez les bras, préférant vous rendre en préservant vos chances, plutôt que de mettre la vie du Prince en péril dans un combat par trop inégal. Rendez-vous au [130](#).

237

La douleur s'estompe à mesure que vos défenses se renforcent et se soudent pour former une barrière infranchissable. Le déferlement d'énergie vient se briser sur la falaise de votre écran mental, puis son flux se tarit et l'attaque prend fin. Rendez-vous au [327](#).

238

Au début de l'après-midi, vous apercevez en contrebas les ruines d'une ancienne forteresse à moins de deux kilomètres de la piste. Tandis que le chemin commence à descendre dans la direction des ruines, vous entendez un lointain roulement de tonnerre. Quelques minutes plus tard, la pluie se met à tomber et vous êtes

bientôt engloutis sous des cataractes diluviennes. Votre maîtrise de l'Exploration vous rend conscient du danger qu'un tel orage peut subitement provoquer dans ces montagnes dénudées. Craignant de finir au fond d'un ravin ou emportés par un glissement de terrain si vous vous obstinez à continuer, vous quittez la piste pour chercher refuge dans la forteresse en ruines. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [72](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [310](#).

239

Le barril explose comme une bombe dont le souffle incandescent vous renverse comme une quille sur le pont. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez tiré un chiffre impair, vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Si c'est un chiffre pair, vous perdez 5 points d'**ENDURANCE**. Le visage et les mains brûlés, vous vous redressez en grimaçant de douleur et voyez un champignon d'huile enflammée monter vers le ciel. Instinctivement, vous faites appel au pouvoir du Nexus pour stopper l'incendie qui embrase le pied du grand mât. Le feu décroît rapidement et, bondissant en avant, le Prince Karvas étouffe ses dernières flammèches sous son manteau de voyage. Rendez-vous au [121](#).

240

Lorsque vous entendez le déclic annonçant la mise en place de la dernière gorge, vous entrebâille/ doucement le battant de la porte. Constatant que la coursive éclairée de torches est déserte, vous sortez de la cellule avec Karvas sur vos talons. Rendez-vous au [150](#).

241

Le tenancier regarde vos Rens avec un mélange de suspicion et de dégoût.

- Bah, de la salle monnaie de Bakhasäi, crache-t-il avant d'escamoter les chopes mousseuses sous le comptoir. J'accepte

pas les Rens. Y en a qui les prennent, en ville, mais pas moi. Je veux plus rien toucher qui vienne du Bhanar depuis que mon fiston, Foulse, a été assassiné à Bakhasa, l'an dernier... Sur ces mots, le tavernier lance un regard aux soldats attablés et, d'un explicite geste du pouce, leur fait signe de vous flanquer dehors.

- Ne vous donnez pas cette peine, intervient Karvas avec diplomatie. Nous trouverons la porte tout seuls...

Vous quittez l'établissement aussi dignement que possible, avant de réaliser en retrouvant vos chevaux que vous avez oublié vos Rens sur le comptoir. Rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*. Vous êtes fort frustrés de ne pas avoir pu éteindre votre soif, mais vous n'oubliez pas que le temps vous est compté et que bien des kilomètres vous séparent encore de Séroa. Si vous voulez passer au magasin général avant de quitter le Pas de la Bataille, rendez-vous au [120](#). Si vous préférez partir sans plus tarder, rendez-vous au [230](#).

242

Crânement planté au milieu de la rue, vous invoquez la formule de la *Main de Feu* et tendez le bras droit vers le plus proche des porteurs de l'idole. Un fulgurant éclair d'énergie pure jaillit du bout de vos doigts et frappe l'homme en pleine poitrine, l'envoyant rouler mort sur le sol. Brutalement privée de son soutien, la lourde châsse bascule et la tête de tigre va s'écraser pesamment sur le sol. Elle s'y brise en deux, vomissant un cône de flammes écarlates qui engloutit les porteurs rescapés. Les Bakhasaï restent un temps frappés d'horreur et d'effroi, emplissant la rue d'un tel concert de cris hystériques qu'on entend jusque dans les campagnes mugir ces féroces soldats. Avant qu'ils aient pu se ressaisir, vous disparaissiez avec le Prince dans la ruelle obscure. Rendez-vous au [180](#).

243

Vous sortez votre bourse et en tirez une poignée d'étincelantes pièces d'or. La vue chatoyante du précieux métal allume un éclair de convoitise dans les yeux du gros homme, mais vous sentez que sa cupidité est tempérée par la conviction qu'il a réellement affaire à un tueur. Si vous voulez offrir au marchand quelques pièces d'or en échange de ce qu'il sait sur Karvas, rendez-vous au [112](#). Si vous préférez rempocher votre or, rendez-vous au [276](#).

244

Tournoyant de plus en plus vite, les lames mortelles font à nouveau jaillir des étincelles des pierres de la voûte avant de plonger vers votre tête dans un chuintement strident...

GLAIVES ENSORCELÉS HABILITÉ : 46 ENDURANCE : 20

Ces glaives sont insensibles à toutes les formes d'attaque psychique. Si vous disposez de l'arme Kaï Vaillance, vous pouvez ajouter tous les points supplémentaires dont elle peut vous faire bénéficier (en cas de combat contre des magiciens) lors du calcul de votre *Force d'Attaque*. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [106](#).

245

Pendant que vous faites la queue, vous devez vous restaurer d'un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE (vous ne pouvez cette fois faire appel à l'Art de la Chasse, car vous êtes sûr de perdre votre place si vous vous éloignez de la queue pour vous mettre en quête de nourriture). Vous devez patienter plus d'une heure avant d'atteindre la porte sud, malgré que vous ayez pu obtenir une position plus avantageuse en échange de vos chevaux. Dès que les gardes vous ont laissés passer, vous vous dépêchez de franchir l'arche de la porte et entrez dans la cité. Rendez-vous au [12](#).

246

En fouillant les poches du garde, vous récoltez :

20 Rens (équivalents à 2 pièces d'or)

1 poignard

1 dose de Potion de Laumspur (permet de récupérer 4 points d'ENDURANCE après un combat)

Si vous désirez emporter l'un ou plusieurs de ces objets, n'oubliez pas d'opérer les ajustements qui s'imposent sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [16](#).

247

Le Maréchal de la Garde ordonne à ses hommes de vous dépouiller de vos armes, Arme Kaï comprise, de votre sac à dos et de tous vos Objets Spéciaux (Sur votre *Feuille d'Aventure*, marquez d'un astérisque (*) tous les Objets confisqués afin d'indiquer qu'il ne sont désormais plus en votre possession, mais ne les rayez pas pour l'instant). Puis il vous conduit sous bonne escorte dans un cachot de la citadelle où on vous enchaîne avant de vous enfermer à double tour. Malgré les protestations de Karvas, personne ne daigne vous fournir un mot d'explication, et vous passez plus d'une heure à vous morfondre dans la pénombre avant que la porte de la cellule ne s'ouvre enfin pour livrer passage au Baron Laudamos, accompagné de ses hommes d'armes. Karvas lui demande aussitôt qu'il vous libère, mais le Baron reste sourd à ses prières.

- Allons, messire, ne me reconnaissez-vous donc pas ? s'étonne le Prince. Avez-vous oublié nos parties de chasse à l'ours dans la Forêt de Ioma ?

Le Baron s'approche avec précaution de votre compagnon enchaîné et, d'un geste, fait avancer un garde muni d'une torche afin qu'il éclaire son visage. Puis il examine chaque détail de ses traits et de son anatomie, sans oublier la tache de naissance de son poignet.

- La ressemblance est troublante, je vous l'accorde, conclut-il enfin en reculant de quelques pas, son examen achevé. J'aurais pu m'y laisser prendre, mais la malice de ce sorcier de Sadanzo est sans limite. Ses tueurs ont trop souvent cherché à m'atteindre en se parant des traits de l'innocence, j'ai appris à les flairer ! Cette sinistre comédie ne vous servira à rien, je sais que vous n'êtes pas Karvas.

Sur ces mots, le Baron fait demi-tour pour quitter la cellule et fait signe à ses gardes du corps de le suivre, mais il marque un temps d'hésitation sur le seuil de la cellule en entendant Karvas le supplier de rester. Sans reprendre son souffle, le Prince lui parle des visites qu'il fit à Varédo lorsqu'il était enfant, de l'été où le Baron lui apprit à monter à cheval et à chasser, évoquant des détails connus d'eux seuls.

- Votre langue est persuasive, soupire le Baron en se retournant, visiblement troublé. Mais je ne suis pas convaincu. Sadanzo est si diabolique... Mais il y a un moyen d'en avoir le cœur net.

Et, se tournant vers le chef de sa garde du corps, il lui dit :

- Guntor, amène-les tous les deux à la chapelle. Nous saurons là-bas qui ils sont vraiment. Rendez-vous au [300](#).

248

Vous vous engouffrez sous l'arche de la porte et débouchez dans une cour pavée. Rasant les murs, vous parvenez à traverser la place sans vous faire repérer et vous vous engagez dans une avenue déserte qui traverse les quartiers ouest de la ville. La chaussée court entre deux rangées de maisons de bois, puis enjambe le fleuve Tehda sur un pont de pierre avant de s'enfoncer dans le cœur de la partie orientale de la cité. Peu après avoir franchi le pont, vous entrez presque en collision avec une patrouille armée marchant vers le fleuve, et vous n'avez que le temps d'obliquer dans une cour servant de dépôt de grumes pour échapper aux regards. Dissimulés entre les piles de troncs d'arbres, vous regardez passer la dizaine de soldats qui compose

la patrouille. Leur chef, un sergent trapu à cou de taureau, arbore un bracelet écarlate frappé de l'emblème de Sejanoz. Vous attendez patiemment qu'ils s'engagent sur le pont, mais à ce moment ils croisent une autre patrouille arrivant de la direction opposée qui vous oblige à rester dans votre cachette. Malgré l'heure tardive, les quartiers est de Bakhasa semblent un peu trop fréquentés pour vous permettre d'y circuler en toute discrétion, aussi décidez-vous de rester sagement dissimulés dans votre dépôt de bois et d'essayer de prendre un peu de sommeil durant les quelques heures qui vous séparent de l'aube. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez à présent vous restaurer d'un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [340](#).

249

Vous foncez à bride abattue vers la butte et vous vous engouffrez entre ses arbres quelques secondes avant que la harde déferle autour de votre refuge. Vous regardez tout autour de vous, mais Karvas n'est nulle part. Vous commencez à craindre qu'il n'est fini sous les sabots des Fanji, quand vous le voyez soudain émerger passablement meurtri et poussiéreux, mais tenant toujours bien en selle. Il parvient à extraire son cheval effarouché de la harde et lui fait gravir la pente pour vous rejoindre sous les arbres, où il s'efforce de le calmer. Alors que les derniers Fanji dépassent la butte, vous voyez une vingtaine de cavaliers galoper dans la poussière du troupeau, décimant sans pitié les plus belles bêtes qui passent à porter de leurs arcs et de leurs piques. Deux de ces sauvages hommes des plaines vous aperçoivent entre les arbres et virent aussitôt droit vers la butte. Vous avez la lâcheuse impression qu'ils vous prennent pour des chasseurs concurrents, impression amplement confirmée quelques secondes plus tard, quand ils vous décochent une bordée d'injures accompagnées de deux flèches qui vont se fichent dans les arbres à moins de trente centimètres de chacun de vous ! Si vous avez un arc et désirez leur rendre la monnaie de leur pièce, rendez-vous au [278](#). Si vous jugez plus sage de déguerpir, rendez-vous au [133](#).

250

Serrant convulsivement sa main blessé contre sa poitrine, Sadanzo tombe à genoux, exsangue. Vous sentez que la destruction de la gemme l'a terriblement affaibli, en même temps qu'elle a soudain libéré les nobles de Siyen de la maléfique influence mentale qui les privait de leur libre arbitre. Si vous possédez le Manuscrit de Sadanzo, rendez-vous au [61](#). Si vous n'avez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [296](#).

251

Pendant plus d'une heure, vous vous enfoncez dans le dédale des collines en suivant les méandres de cette ancienne piste, montant inexorablement vers la menaçante barrière de granit des monts Damna-don. L'air s'est rafraîchi et le ciel étoilé se voile rapidement. Vos sens de l'exploration vous font comprendre qu'il est temps de chercher un abri, car une tempête approche. Vous atteignez bientôt un plateau dégarni où un sentier bifurque de la piste pour rejoindre une grosse hutte de pierre perchée sur un éperon de granit. Par ailleurs, vous pouvez voir, un peu plus loin le long de la piste principale, une étroite ravine abritée par le surplomb d'un épaulement rocheux. Si vous choisissez de vous réfugier dans la hutte de pierre, rendez-vous au [84](#). Si vous préférez vous abriter dans la ravine, rendez-vous au [53](#).

252

Plongeant une main tremblante dans votre sac, vous saisissez l'anneau du Baron et vous le brandissez sous le nez du Maître Inquisiteur. A la vue de l'objet, ce dernier pâlit et cesse brusquement de souffler dans son cor.

- P... par tous les dieux, p... pardonnez-moi, je vous en supplie, bégaie-t-il lamentablement, pétrifié d'effroi. Je... je ne pouvais pas deviner que vous étiez porteurs du sceau du Baron. Votre mission doit être de la plus haute importance. Je... j'espère que vous n'avez pas trop souffert de ce... ce terrible malentendu. Je vous demande humblement pardon...

Sans un mot, vous rangez l'anneau dans votre sac et regardez d'un œil glacial le Maître Inquisiteur faire virer son cheval et déguerpir avec sa petite troupe. Vous les regardez s'éloigner à travers la plaine en direction des lointaines collines, puis vous réfrénez une violente envie de rire pour faire appel à vos dons de guérison Kaï afin de rendre au Prince toutes ses facultés. Après quoi, vous reprenez votre chevauchée vers Varédo. Rendez-vous au [55](#).

253

-Je vous salue, Prince Karvas ! criez-vous de la voix la plus rassurante (et rassurée) que vous pouvez trouver. Vous n'avez rien à craindre de nous, nous venons en amis. Nous avons fait un long voyage pour vous voir et nous vous apportons d'importantes nouvelles de Siyen. De grâce, sire, baissez votre arme et parlons.

Il hésite un moment, puis il abaisse légèrement son arbalète, juste assez pour vous permettre de voir son visage et dissiper vos derniers doutes : cet homme est bien celui que vous cherchiez.

- Qui êtes-vous ? crie-t-il à son tour. Et que me voulez-vous ?

Rendez-vous au [170](#).

254

Un rictus mauvais tord la bouche de l'homme, et il ramène sa main en arrière en faisant claquer ses doigts. Puis il brandit sa pipe vide au-dessus de sa tête pour adresser un signal à quelqu'un derrière vous. Lorsque vous vous retournez, vous voyez huit autres chevaliers-malandrins émerger de leurs cachettes et s'avancer vers vous, les armes à la main.

- Voilà une paire de fauteurs de troubles, lance, goguenard, l'homme à la pipe à ses compères. Y disent qu'y veulent pas payer l'droit d'passage. Vous sentez bien qu'il est inutile d'essayer de discuter avec ces crapules, à moins de vouloir leur abandonner vos bourses et vos chevaux. Et comme il n'en est pas question,

vous faites tous deux jaillir votre arme du fourreau, prêts à faire rendre gorge à ces renégats sans foi ni loi !

CHEVALIERS-BRIGANDS HABILITÉ : 47 ENDURANCE : 50

Vous ne pouvez pas fuir ce combat, mais vous pouvez augmenter votre HABILITÉ de 5 points pendant sa durée pour l'aide que vous procure le Prince Karvas en combattant à votre côté. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [77](#).

255

Vous vous déhanchez brutalement sur votre selle en tirant sur les rênes pour échapper au trait mortel. Votre réflexe salvateur vous évite d'être touché en plein corps, mais la flèche vous laboure cruellement l'extérieur de la jambe avant de se fracasser sur le sol, et vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Sans perdre un instant, Karvas saute en selle et attrape au vol les rênes que vous lui lancez. Vous faites volter vos montures et foncez vers une large avenue qui s'ouvre à l'est de la place. Vous galopez flanc contre flanc, écrasant sans pitié tout Bakhasaï assez stupide pour tenter de vous barrer la route. La rue file tout droit vers la porte orientale de la cité, où une cloche d'alarme sonne avec frénésie. Une foule de miliciens s'est rassemblée autour de la porte, mais personne n'a songé à fermer ses lourds battants ! Ils s'égaillent devant votre charge furieuse et vous vous échappez de Bakhasa sans même avoir à livrer bataille... Exultant de joie, vous vous enfuyez au grand galop le long d'une route qui se dirige vers les premiers contreforts des monts Damnadon. Vos puissants étalons couvrent en peu de temps la distance qui vous sépare des collines. Vous attendez que les lumières de Bakhasa aient complètement disparu dans votre dos pour ralentir l'allure et adopter un petit galop. Atteignant un gué qui traverse une rivière au flot rapide, vous décidez de faire une halte pour laisser vos chevaux boire et souffler un peu. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez maintenant avaler un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous ensuite au [323](#).

256

Vous quittez la jetée pour vous diriger vers la taverne. A l'intérieur, des notes de lyre et de chalumeau s'échappent par instants du brouhaha des conversations et des rires de la clientèle, composée pour une bonne part de passagers du bateau en partance. Vous vous frayez un chemin parmi la foule et escaladez un escalier branlant donnant accès aux chambres afin d'avoir une vue d'ensemble de la salle encombrée. Karvas repère vite deux hommes accoudés au comptoir. Affublés de voyants vêtements de cour, ils arborent l'aigle de Sadanzo épinglé sur de grotesques bérets de velours.

- Je suis sûr que ces deux gommeux ont des places sur le bateau, vous susurre Karvas. Vous concentrez votre attention sur les deux hommes et votre sixième sens Kaï vient rapidement confirmer l'assertion du Prince.

Si vous voulez aller proposer à ces hommes de vous revendre leurs billets, rendez-vous au [17](#). Si vous préférez vous poster à l'extérieur de la taverne et attendre qu'ils sortent pour les aborder, rendez-vous au [111](#).

257

Passé le tunnel de l'arche, vous trouvez un étroit chemin pavé de briques qui longe le fleuve. Vous le remontez en courant et atteignez bientôt une courte volée de marches de pierre. Vous êtes sur le point de gravir cet escalier quand un homme d'armes surgit soudain de l'ombre et vous ordonne de vous arrêter en brandissant sa lance. Si vous voulez l'affronter, rendez-vous au [115](#). Si vous préférez lui obéir, rendez-vous au [132](#).

258

Tournant le dos au coffre, vous vous dirigez vers la chambre adjacente, quand un bruit alarmant vous fige sur place... Rendez-vous au 86.

259

Il faudrait être aveugle et privé de tout odorat pour ne pas reconnaître que cet infâme morceau de viande est pourri jusqu'à la moelle. Cependant, vous décidez d'user de votre vaste connaissance des simples et de leurs propriétés pour accomplir un petit miracle. Tirant de votre poche quelques herbes et racines, vous les frottez avec vigueur sur la viande et, en quelques secondes, celle-ci retrouve un aspect et une odeur appétissants ! La bouche grande ouverte et l'œil arrondi par la stupeur, le nomade contemple avec incrédulité le quartier de viande miraculé, et le boucher, voyant la situation tourner de façon inespérée à son avantage, en profite pour le chasser en ricanant. Puis, le malhonnête homme s'approche de vous et, visiblement impressionné par vos talents, vous offre d'une voix obséquieuse de choisir parmi son étal le morceau de viande qu'il vous plaira. Si vous acceptez, augmentez d'un Repas le compte de vos provisions sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [47](#).

260

- Ecoutez, je ne veux aucun mal au Prince, plaidez-vous. J'apporte une nouvelle d'importance vitale de son pays natal. Il faut que je lui parle aussi vite que possible.

Le forgeron tourne la tête et vous toise en silence sans dissimuler sa méfiance. Il examine la coupe et le style de vos vêtements, et vous remarquez que son regard s'attarde un moment du côté de la bourse que vous portez à la ceinture. Il vous vient alors à l'esprit qu'un peu d'or aiderait peut-être à délier la langue du brave homme. Si vous voulez lui proposer quelques pièces d'or en échange de ce qu'il sait sur le Prince, rendez-vous au [209](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [31](#).

261

Votre réflexe salvateur évite au Prince d'être touché par un carreau d'arbalète, mais il vous place sur la trajectoire d'un autre

projectile qui vous laboure la cuisse gauche : vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [159](#).

262

Vous invoquez silencieusement le sortilège du *Contrôle Mental* et concentrez son pouvoir sur l'esprit du chevalier pour le contraindre à vous laisser filer. Mais alors que vos ondes psychiques se fraient un chemin vers sa cervelle, vous remarquez avec effarement que son index droit porte un anneau serti d'une gemme verte qui commence à irradier une lueur rythmique. Votre sixième sens vous dit que cet anneau de pouvoir protège son porteur des effets des charmes et sortilèges, et le prévient si l'on tente d'en faire usage contre lui. Le chevalier fixe un instant son anneau miroitant, puis il vous dévisage et fait soudain jaillir son épée en poussant un cri de rage ainsi qu'une botte foudroyante destinée à vous trancher le cou. Vous parvenez de justesse à esquiver sa lame, mais sa pointe vous déchire cruellement l'épaule, vous privant de 2 points d'**ENDURANCE**.

- Maudit sorcier d'espion ! glapit le noblaillon. Sans perdre un instant, vous criez à Karvas de vous suivre et tirez brusquement sur vos rênes tout en fouaillant les flancs de votre étalon. Aussitôt, il se cabre en battant l'air de ses antérieurs, obligeant le chevalier à écarter vivement sa propre monture. A cet instant précis, vous vous couchez sur l'encolure de votre cheval et vous le lancez au galop. Les soldats resserrent leur rang pour vous barrer la route, mais votre puissant palefroi s'enfonce tel un bélier entre deux chevaux et désarçonne leurs cavaliers sur son passage. Mais alors que vous forcez le cercle de vos ennemis, derrière vous retentit un cri qui vous glace le sang, car vous reconnaissez la voix du Prince ! Jetant un regard en arrière, vous découvrez qu'il gît à terre, à la merci du chevalier qui le domine du haut de son destrier. - Rends-toi, homme du Nord ! hurle ce dernier. Ou ton ami va mourir !

Vous faites pivoter votre monture face à lui et levez les bras. Mieux vaut vous soumettre et attendre votre revanche que de

laisser cet arrogant petit chevalier piétiner à mort le Prince. Rendez-vous au [130](#).

263

Tournoyant sur vous-même, vous esquiviez la lance mortelle et, dans le même mouvement, vous glissez votre lame sous le ventre du cheval et tranchez net la sangle de sa selle. Cette dernière bascule soudainement et son occupant va s'écraser dans les arbres qui bordent la piste. Ne le voyant pas se relever, ses hommes éclatent en malédictions et cris de vengeance, et vous vous hâtez d'appeler à vous votre monture en usant de votre pouvoir Kaï. Le brave animal obéit à la première sollicitation et, sautant en selle, vous vous élancez au galop vers Karvas. En regardant au loin, vous réalisez que l'arbre brûle désormais avec moins de vigueur et, vous poursuivez votre course droit vers les flammes en criant au passage au Prince de vous suivre. Votre monture bondit sans hésiter par-dessus le tronc embrasé et retombe sans heurt de l'autre côté de l'obstacle. Vous l'arrêtez et vous lui flattez vigoureusement l'encolure quand le Prince et son cheval jaillissent à leur tour du rideau de flammes. Après un moment d'hésitation, les Bakhasaï renoncent à vous imiter et abandonnent la poursuite, vous laissant filer à bride abattue à travers les collines. Rendez-vous au [251](#).

264

Vous saisissez l'anneau du Baron et vous le brandissez sous le nez du Maître Inquisiteur. A la vue de l'objet, l'homme devient tout pâle. - Pardonnez-moi, je... je ne savais pas, bredouille-t-il d'une voix humble. J'ignorais que vous étiez porteurs du sceau du Baron. Votre mission doit être de la plus haute importance. Je... j'espère que ce... stupide malentendu ne vous aura pas trop retardés. Je vous présente toutes mes excuses...

Sans un mot, vous rangez l'anneau dans votre sac et regardez d'un œil glacial le Maître Inquisiteur déguerpir avec sa petite troupe en direction des lointaines collines. Dès qu'ils sont assez

loin, vous vous soulagez avec Karvas d'un violent fou rire avant de reprendre votre sérieux en même temps que votre chevauchée vers Varédo. Rendez-vous au [55](#).

265

Il vous suffit de concentrer toute la puissance de votre pouvoir Kaï sur l'incendie pour voir ses flammes diminuer et mourir au bout de quelques secondes. Rendez-vous au [121](#).

266

Après avoir attaché vos chevaux à une barrière dressée devant la Taverne du Poing de Pierre, vous poussez la porte de chêne rouge de l'établissement. Il y règne une agréable fraîcheur, et un perroquet multicolore coasse une mélodie du haut de son perchoir installé juste au-dessus d'une table ronde où sept soldats de la garnison de la ville jouent aux cartes. Comme vous approchez du bar, un tavernier décroche du mur deux chopes en étain. - Deux chopes ? vous demande-t-il. Alors ça sera 8 Lunes, je vous prie, ajoute-t-il en remplissant les chopes.

La Lune est la monnaie de Lunarlie : 4 Lunes valent 1 pièce d'or (ou 10 Rens). Le Prince ne possède que des Torqs en billets, que pratiquement personne n'accepte au-delà des rivages de Sheasu. Vous pouvez payer les bières en pièces d'or ou en Rens. Si vous voulez régler le tavernier avec 2 pièces d'or, rendez-vous au [37](#). Si vous préférez lui donner 10 Rens, rendez-vous au [241](#). Et si, malgré votre soif vous êtes trop près de vos sous pour payer ce prix en quelque monnaie que ce soit, vous pouvez toujours prendre la porte pour aller faire un tour au magasin général que vous trouverez juste à côté, au [120](#).

267

Vous vous réveillez peu avant midi et parvenez à arracher Karvas aux bras de Morphée. Il vous reste à peine plus de vingt-quatre heures pour rejoindre Séroa avant que ne commencent les cérémonies du couronnement. Pendant que vous galopez le long

de la chaussée royale, vous ne pouvez vous empêcher de vous rappeler la fameuse chevauchée qui conduisit Loup Solitaire, monté sur le prodigieux Cyclone, de Varetta à Casiorn, il y a maintenant six ans. Une étape décisive du fantastique périple à travers le Magnamund septentrional qui lui avait permis de regagner à temps le Sommerlund pour briser le siège du Monastère Kaiï où, retranché avec vos frères du Second Ordre, vous livriez une résistance désespérée face aux hordes monstrueuses de Naar. Le souvenir de ce haut-fait vous insuffle un regain de courage. Oubliant votre fatigue, vous poussez vos montures sans le moindre répit jusqu'au milieu de la matinée suivante, où vous arrivez enfin en vue des remparts de Séroa. En approchant de la porte sud, vous découvrez que devant vous la route est embouteillée par une longue file de voyageurs qui attendent de pouvoir entrer dans la cité, or Karvas voudrait atteindre la porte aussi vite que possible. Si vous voulez attendre sagement votre tour dans la queue, rendez-vous au [245](#). Si vous décidez de remonter à cheval la file des voyageurs pour franchir la porte sans attendre, allez au [194](#).

268

L'onde de choc vous frappe quelques fractions de seconde après l'explosion et vous envoie rouler à travers le pont. Grâce aux dieux, autant qu'à vos réflexes et votre maîtrise Kaiï, vous vous relevez sans rien avoir à déplorer de plus que quelques bleus. Rendez-vous au [51](#).

269

Vous vous plaquez sur le sol et la grappe de projectiles meurtriers passe en sifflant juste au-dessus de vous pour aller s'écraser contre la paroi rocheuse du goulet. Votre réflexe vous évite d'être criblé par les redoutables pointes cornées du monstre, mais vous vous entaillez le front contre un rocher dans votre chute et perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [10](#).

La nouvelle du retour de Karvas se répand dans la capitale comme une traînée de poudre. Débarrassé du joug du cruel Sadanzo, le peuple afflue sur la Place du Palais pour saluer celui que tous appellent déjà le Héros de Mynuit. Du haut de l'estrade, le maréchal Phédros doit user de toute son autorité pour obtenir le silence avant de proclamer solennellement Karvas Roi de Siyen et le coiffer de la couronne. Le front ceint du symbole de la charge suprême, Karvas se relève dans une clameur assourdissante. Lorsque les cris se sont apaisés, il se tourne vers vous et vous ordonne de vous agenouiller devant lui. Vous vous exécutez, le Roi Karvas tire de son fourreau la scintillante épée de ses pères et la brandit au-dessus de votre tête, avant de toucher du plat de sa lame chacune de vos épaules.

- Relevez-vous, Seigneur Kaiï, car je vous fais Chevalier de Siyen ! proclame-t-il. Et un nouveau tonnerre d'acclamations envahit la Place du Palais. Mais la rumeur de vos exploits s'est déjà répandue parmi le peuple et, cette lois, la clameur est destinée au Grand Maître Kai du Sommerlund.

La cérémonie achevée, Karvas vous fait asseoir à ses côtés dans son carrosse pour un défilé triomphal qui vous conduit à travers les rues pavoisées de Séroa jusqu'au Palais Royal où les festivités s'achèvent dans l'apothéose du plus fastueux des banquets.

Dès le lendemain matin, le Roi Karvas fait traduire le Baron Sadanzo devant ses pairs rassemblés dans la Haute Cour de Justice du Royaume. Loin d'essayer de nier ses crimes, le triste sire s'en glorifie et invoque les Forces des Ténèbres, dénonçant ses juges à la vindicte de Naar. Mais, privé du pouvoir occulte de son joyau maléfique, c'est en vain que le misérable en appelle à son maître. Nullement impressionnée par ses imprécations, la Haute Cour rend un verdict unanime et le condamne à la peine capitale. A midi précise, le Baron Sadanzo est conduit sous bonne escorte à la Place du Palais. Devant le peuple de Séroa, il gravit à nouveau les marches de la plate-forme édifiée pour la cérémonie

du couronnement royal. Mais lorsqu'il s'agenouille, c'est cette fois pour offrir sa tête à la hache du bourreau. Rendez-vous au [350](#).

271

Vous êtes sur le point de traverser la rue quand la cloche du beffroi se met à sonner. Vous patientez encore quelques minutes et voyez apparaître une longue file d'hommes en noir, des soldats pour la plupart, qui avancent en procession vers le bâtiment. Les larges battants de la porte principale s'ouvrent devant eux et vous laissent un moment entrevoir les entrailles de l'édifice, garnies de somptueuses tapisseries, d'ors et de parements précieux. Mais toute cette magnificence ne vous inspire que répulsion, car votre sixième sens Kaiï sait qu'il s'agit d'un temple consacré au culte d'une divinité du mal. Dès que le dernier membre de la procession a franchi le seuil du temple, ses lourdes portes se referment et la cloche cesse de sonner. Toujours aussi déterminé, vous sortez du vieil entrepôt et traversez la rue en quelques enjambées pour rejoindre le pied de la tour. Si vous maîtrisez l'Alchimie Kaiï, rendez-vous au [228](#). Sinon, rendez-vous au [175](#).

272

Pendant que vous savourez vos bières, vous regardez d'un œil distrait la partie de carte que disputent les soldats à la table voisine. Au bout de quelques minutes, votre maîtrise du Contrôle Animal vous fait découvrir que le perroquet perché dans les chevrons aide un joueur à tricher. Le petit air qu'il chante est un code qui le prévient quand ses camarades bluffent. Vous lui ordonnez mentalement de fermer son bec, au grand désarroi du tricheur qui ne tarde pas à reperdre tous ses gains mal acquis. Après avoir fini vos bières, vous sortez de la taverne pour aller retrouver vos chevaux. Si vous voulez passer au magasin général avant de quitter le Pas de la Bataille, rendez-vous au [120](#). Si vous préférez partir sans plus tarder, rendez-vous au [230](#).

273

Couchez sur l'encolure de votre cheval, vous galopez vers les portes en suppliant Ishir de protéger votre humble carcasse. Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du porche vouté quand un carreau d'arbalète vous arrache un cri de douleur et 2 points d'ENDURANCE en creusant un sillon sanglant dans votre épaule. Serrez les dents et rendez-vous au [174](#).

274

Le nombre des sentinelles et la fréquence des patrouilles vous dissuade de tenter de pénétrer dans les écuries en venant de la place, aussi décidez-vous de longer le mur d'enceinte à la recherche d'une autre voie d'accès. Le Prince se prépare à sortir de derrière la charrette, mais vous le retenez par le bras.

- Il vaut mieux que j'aïlle seul, sire, expliquez-vous. J'aurai deux fois moins de chances de me faire repérer. Attendez-moi ici et préparez-vous à agir dès que vous me verrez apparaître. Karvas se range à votre avis et vous laisse partir en vous souhaitant bonne chance. Déployant tous vos talents de camouflage, vous vous glissez hors de votre abri et contournez le mur d'enceinte. Vous découvrez bientôt que sa façade ouest est plus basse et que les patrouilles y sont moins nombreuses. Vous courez jusqu'au pied du mur et, le regard levé vers son faîte garni de pointes, vous hésitez un instant sur la meilleure manière de le franchir. Si vous maîtrisez l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [336](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline, ou si vous choisissez de ne pas y faire appel, rendez-vous au [76](#).

275

Ne parvenant pas à débloquent la serrure, vous décidez d'adopter un autre plan d'action et convenez avec Karvas de tenter d'attaquer et maîtriser vos geôliers à la première occasion. Vous rongez votre frein, avant d'entendre enfin des bruits de pas dans le corridor, bientôt suivis des bruits d'ouverture du verrou de la porte. Le battant de fer s'ouvre sur le chevalier sans ordre, suivi

d'une escorte de six gardes armés. Le chevalier tient dans une main un glaive à lame courte et dans l'autre un bol en bois rempli d'un infâme brouet malodorant.

- Votre Majesté est-elle satisfaite de ses appartements royaux ? ricane-t-il en ébauchant une parodie de révérence devant le Prince. J'ai fait préparer une collation pour reconforter Sa Grandeur des fatigues de son long voyage. J'espère que Son Altesse trouvera le menu à son goût, il a été tout spécialement étudié pour un roi qui ne sera jamais appelé à régner !

Excédé par tant d'insolence, le Prince expédie le bol dans les airs d'un revers de main. Mais avant que ce dernier ait pu reculer pour sortir du cachot, vous vous jetez sur lui comme un tigre et tentez de lui arracher son glaive.

- Tuez-le ! glapit le chevalier, luttant farouchement pour se libérer de votre poigne d'acier.

Six gardes se ruent aussitôt sur vous, l'arme au poing !

CHEVALIER CAVALIAN ET GARDES DE

LA CITADELLE HABILITÉ : 47 ENDURANCE : 50

Sans arme, le Prince Karvas ne peut vous être d'aucun secours dans ce combat. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [39](#).

276

Frustré de vous voir rempocher votre or, le marchand laisse éclater sa colère et, d'un geste, ordonne à ses sbires de vous flanquer dehors. Préférant éviter une confrontation, vous laissez les deux brutes vous empoigner sans ménagement et vous jeter sur le pavé, perdant au passage 2 points d'ENDURANCE. Après vous être relevé et épousseté, vous décidez d'aller fouiner dans le dédale de venelles qui forme le quartier est de la cité dans l'espoir de trouver un informateur mieux disposé. Malheureusement, tous vos efforts restent vains et, à la tombée

de la nuit, vous regagnez bredouille la place du marché. Lorsque vous y arrivez, Acraban et le seigneur Zinair vous attendent déjà sur le *Coureur d'Etoiles*. La cage d'embarquement vous hisse rapidement à bord, où vous avouez à vos compagnons déçus l'échec de vos investigations. Heureusement, celles de Zinair ont été plus fructueuses.

- Le Prince ne vit pas ici, vous annonce-t-il. Il a habité un moment en ville à son arrivée sur Sheasu, il y a près de dix ans, mais une jeune femme du nom d'Amarelda l'a rejoint et ils se sont mariés ici, dans le port. Ils ont quitté Mynuit le lendemain du mariage pour aller s'installer quelque part sur la côte nord. Leur dernier passage en ville remonte à plus d'un an.

Se tournant vers Acraban, Zinair ajoute :

- Je propose que nous fassions route vers le nord à la première heure et que nous commencions à fouiller la côte. Je pense que nous aurons peu de mal à repérer leur retraite du haut du ciel. Acraban acquiesce, et fait passer l'ordre de préparer le bâtiment à appareiller dès l'aube. Rendez-vous au [187](#).

277

Vous vous élancez au grand galop à travers la prairie en direction des bâtiments d'une lointaine ferme isolée. Mais les chasseurs gagnent inexorablement du terrain. Lorsqu'ils ne sont plus qu'à moins de cent mètres de vous, vous voyez leur meneur emboucher un grand cor et lancer une sonnerie perçante à travers la plaine. Votre tête semble soudain prise dans un étau tandis qu'une douleur lancinante vous bat les tempes. Jetant un regard en arrière, vous voyez que le Prince et son cheval paraissent durement affectés par les effets insidieux de cet infernal cor de chasse. Si vous possédez un Cor de Chasse en Or, rendez-vous au [164](#). Si vous ne disposez pas de cet Objet Spécial, rendez-vous au [9](#).

Vous faites jaillir une flèche de votre carquois, bandez votre arc et tirez, expédiant votre flèche droit dans la poitrine du chasseur le plus proche, lequel s'écroule raide mort dans la poussière. En le voyant tomber, son camarade fait prestement volte-face et s'enfuit au galop vers les autres chasseurs. Jugeant inutile de les attendre, vous vous faufilez avec Karvas entre les arbres pour ressortir discrètement à l'autre extrémité du bosquet, après quoi vous déguerpissez. Puis vous vous arrêtez pour laisser souffler un instant vos montures haletantes et regarder en arrière. Les chasseurs ont éparpillé la harde des Fanji dans toutes les directions, et ils semblent s'être complètement désintéressés de votre sort pour consacrer toute une énergie au carnage. La lâche cruauté de ce spectacle sanglant vous fait bouillir de rage, mais vous devez d'abord songer à votre mission et, serrant les dents, vous faites volte-face pour rejoindre la piste au galop. Rendez-vous au [80](#).

Votre dextérité et votre persévérance sont finalement récompensées par le déclic libérateur de la serrure. Tournant la poignée, vous poussez la porte de fer et découvrez la cage d'un escalier en colimaçon. Vous gravissez sans bruit ses marches de pierre qui vous mènent au sommet de la tour, dans la chambre du carillon aux larges baies. En scrutant l'étendue des toits avec l'aide de votre pouvoir de vision nocturne, vous parvenez à localiser des écuries à moins d'un kilomètre de distance au nord du beffroi et vous mémorisez avec soin leur emplacement. De retour au vieil entrepôt, l'annonce de votre découverte fait sauter de joie le Prince, qui insiste pour que vous fonciez sur le champ aux écuries. Vous vous faufilez à sa suite hors des ruines, lorsque le glas de la tour retentit à nouveau. Quelques instants plus tard, les portes du temple s'ouvrent et la sombre procession en émerge pour s'engager dans la rue. Instinctivement, vous tirez Karvas par la manche sous le porche du hangar, de crainte que les soldats noirs vous aperçoivent. Alors qu'ils passent à votre

hauteur, vous glissez un œil par la porte de l'édifice croulant pour surveiller leurs mouvements. Un étrange malaise vous envahit, et la soudaine certitude que tout ce que vous voyez n'est pas ce qu'il semble être. Et lorsque vous intensifiez votre acuité visuelle pour observer de plus près le défilé des hommes en noir, vous étouffez un cri d'horreur ! Rendez-vous au [100](#).

280

Comme Varédo, la cité d'Oberra porte encore le deuil du roi Oridon. Ses étendards écarlates et jaunes pendent à mi-mât, et nombre de ses habitants portent brassards ou fichus noirs en témoignage de respect pour la mémoire du père du Prince Karvas. Vous remarquez sur les façades de nombreuses boutiques et bâtiments publics des proclamations annonçant le prochain couronnement du Baron Sadanzo à la Fête des Moissons. Mais la plupart de ces affiches ont été déchirées ou barbouillées de peinture noire, ce qui ne lasse pas de réjouir le Prince et de le rassurer sur les sentiments que portent les habitants au purulent Baron qui voudrait être leur roi. Vous trouvez enfin la résidence de Florin Sainus, une belle maison pourvue d'un jardin clôturé et de ses propres écuries, et tirez le cordon d'une cloche placé à côté de la porte voûtée. Le vieux précepteur ne peut retenir une exclamation de surprise quand il ouvre la porte et découvre son ancien élève sur le perron. Le vieillard s'empresse de vous faire entrer et envoie ses domestiques s'occuper de vos chevaux. Attablés devant un savoureux dîner, il écoute avec passion Karvas lui faire le récit du périple qui vous a amené jusqu'à lui, et il vous propose spontanément son aide. Il commence toutefois par vous faire remarquer qu'il vous sera bien difficile d'atteindre Séroa dans le peu de temps qui vous reste. Puis, après mûre réflexion, il finit par vous proposer deux itinéraires qui offrent tous deux la même chance de succès. D'abord, le chemin le plus direct : la Chaussée du Roi qui relie Oberra à Séroa. Un cavalier met normalement quatre jours pour la parcourir, mais il ne vous en reste plus que trois avant la Fête des Moissons, aussi devrez-vous chevaucher à un train d'enfer. Le second itinéraire vous ferait voyager en

partie par la route et en partie par le fleuve. Il faut aller jusqu'au hameau de Xaia, à soixante-quinze kilomètres à l'est d'Oberra, dans une courbe du fleuve Séro. Cet itinéraire permet de rejoindre la capitale en trois jours « à condition que les bateaux respectent l'horaire » précise, Sainus, avant d'ajouter : « et que le mauvais temps ne s'en mêle pas. Sinon, c'est le moyen de transport le plus rapide pour aller à Séroa. »

- Parfait, conclut Karvas. Je propose que nous choisissions notre route et que nous sautions en selle. En partant dès cette nuit, nous gagnerons quelques heures.

Vous êtes du même avis, mais Sainus vous informe qu'il est hélas impossible de quitter Oberra avant l'aube. Il vous explique que le conseil de la cité a imposé un couvre-feu du coucher au lever du soleil. Vous décidez de passer la nuit chez votre hôte et de vous mettre en route aux premières lueurs de l'aube. Avant d'aller vous coucher, Karvas vous demande de choisir la route que vous allez prendre pour rejoindre Séroa.

Si vous décidez de suivre la Chaussée du Roi, la route directe entre Oberra et Séroa, rendez-vous au [227](#). Si vous préférez rejoindre Séroa en voyageant à cheval, puis par bateau fluvial, rendez-vous au [59](#).

281

Au dernier moment, le garde se jette sur le côté en vous décochant un coup de lance rageur au passage, mais il ne parvient qu'à trouer l'étoffe de vos braies sans même vous égratigner. Suivi par le Prince, vous quittez Jaroc en trombe et vous filez au galop à travers la grande plaine de Lunarlie. Rendez-vous au [303](#).

282

A l'approche de la clairière, /ous quittez le sentier pour vous mettre à couvert dans un bosquet, d'où vous pouvez observer discrètement la cabane et ses dépendances. N'ayant détecté

aucune présence humaine, vous sortez de votre cachette et, suivi d'Acraban, traversez la clairière en direction de la cabane. En arrivant sur la véranda, vous remarquez un second sentier qui plonge entre les falaises vers une plage de sable blanc. En intensifiant votre acuité visuelle, vous apercevez sur la plage un homme agenouillé auprès d'un tertre recouvert de galets. La description détaillée que vous en faites le seigneur Zinair ne laisse guère planer de doute dans votre esprit : sous sa rude apparence de sauvage boucanier, cet homme n'est autre que le Prince héritier du puissant royaume de Siyen. Vous dites à Acraban de vous suivre et commencez à dévaler le sentier. Vous êtes à moins de trente mètres de l'homme agenouillé quand il vous entend. Il pivote vers vous et, dans le même mouvement, saisit une arbalète chargée et la braque droit sur votre poitrine... Si vous pensez qu'en levant les mains, vous arriverez à le convaincre que vous ne lui voulez aucun mal, rendez-vous au [253](#). Si vous préférez plonger à l'abri des rochers qui bordent le sentier, rendez-vous au [85](#).

283

Vous vous levez au petit jour et un solide petit déjeuner a tôt fait de dissiper les brumes du festin de la veille. Après quoi, vous prenez congé de vos bienveillants hôtes et remontez en selle pour quitter le village en suivant une route qui court vers l'est à travers la plaine. Vous ressentez d'autant mieux la joie simple de cette matinée bucolique que vous avez franchi la frontière du Siyen et qu'il reste encore dix jours avant la Fête des Moissons, si bien que vous ne craignez plus guère de ne pas arriver à temps à Séroa pour faire couronner Kar-vas. Mais, à votre étonnement, le Prince est loin de partager votre optimisme. Il vous apprend que vous chevauchez à présent dans la province de Cavalia, qui tire son nom de sa capitale, et que celui qui les gouverne n'est autre que Sadanzo, le félon Baron qui s'efforce d'usurper le trône ! Aussi vous exhorte-t-il à redoubler de vigilance, du moins tant que vous n'aurez pas franchi les frontières du fief de son ennemi... Le soleil est presque à son zénith lorsque vous voyez se profiler à l'horizon les tours et les clochers scintillants de Cavalia.

La route mène directement à une grande porte fortifiée, mais Karvas ne veut à aucun prix entrer dans la cité et il vous fait prendre un chemin de traverse qui relie un chapelet de villages. Vous approchez du premier, quand vous voyez apparaître sur le chemin une troupe d'une trentaine de cavaliers. Le blason qui orne leurs surcots et boucliers représente une tête d'aigle noir, surmontée d'une couronne dorée. A leur vue, Karvas étouffe un cri et vous fait signe d'arrêter votre monture. Il vous explique alors que ces hommes portent la livrée du Baron Sadanzo, dont l'emblème est la tête d'aigle, mais la vue de la couronne qui la surmonte lui fait craindre que le scélérat ne se soit déjà fait sacrer roi de Siyen ! Lorsque les cavaliers arrivent à votre hauteur, leur chef, un chevalier sans ordre, immobilise son cheval à côté des vôtres.

- Salut à vous, nobles voyageurs, force-t-il sa politesse en soulevant la visière de son heaume. Vous êtes des gens du Nord, n'est-ce pas? Peut-on savoir ce qui vous amène à Cavalia ? Si vous voulez répondre que vous êtes des sujets du Sommerlund qui voyagent à travers le Magna-mund Méridional pour connaître son peuple et ses coutumes, rendez-vous au [140](#). Si vous préférez déclarer que vous vous rendez à Séroa pour assister à la Fête des Moissons, rendez-vous au [173](#). Si vous choisissez de ne rien dire du tout, rendez-vous au [43](#).

284

Vous annoncez la mauvaise nouvelle à Karvas et vous sortez calmement de la salle par la porte de derrière. Une fois dehors, vous foncez vers les écuries pour récupérer vos chevaux, mais à l'entrée du bâtiment, vous butez sur un pied émergeant de dessous une botte de paille. Dégageant la paille, vous reconnaissez le corps du jeune valet qui a pris soin de vos chevaux à votre arrivée, et vous dégainez votre arme Kaï avant de pénétrer dans l'écurie. Une précaution loin d'être superflue, car de l'autre côté de la porte, six Cavalians armés jusqu'aux dents vous attendent tous deux dans la pénombre...

TUEURS CAVALIANS HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 36

La présence du Prince qui se bat à vos côtés vous rapporte 5 points d'HABILITÉ supplémentaires pour la durée du combat. Si vous parvenez à expédier ces assassins en quatre Assauts, ou moins, rendez-vous au [215](#). S'il vous faut cinq Assauts (ou plus) pour faire rendre gorge à cette racaille sanglante, rendez-vous au [103](#).

285

Votre bond a créé dans le mur de feu une brèche provisoire dont Karvas et sa monture ont l'habileté de profiter. Ils émergent sains et sauf des flammes et vous repartez au galop côte à côte. Les cavaliers bakhasai n'ont pas votre audace : n'osant pas sauter l'obstacle en feu, ils abandonnent la poursuite et vous laissent fuir dans les collines. Rendez-vous au [251](#).

286

Dans un mouvement félin, vous encochez une flèche sur votre arc et tirez sur le lancier de droite. Le regard traversé par un éclair de terreur, l'homme anticipe votre geste en se déhanchant sur sa selle, et votre trait sifflant le manque d'un cheveu ! Mais il n'a pas le temps de s'en réjouir, car il perd l'équilibre et va se rompre le cou sur le pavé... Rendez-vous au [207](#).

287

Le cavalier s'arrête pour scruter les innombrables rangées de souches d'arbre qui s'étendent à la ronde. Puis, levant les yeux vers le ciel, il adresse quelques jurons bien sentis à la lumière déclinante avant d'être interrompu par les lointains appels de ses camarades, qui lui crient de les rejoindre. L'homme rebrousse chemin pour récupérer sa monture. Vous attendez patiemment qu'il soit remonté en selle et se soit éloigné au galop avant de vous relever et de souffler au Prince qu'il peut lui aussi se montrer. Rendez-vous au [54](#).

288

En examinant les objets précieux qui garnissent les étagères, vous réalisez que vous vous trouvez dans les appartements personnels du Baron Sadanzo. Au milieu de cet amas de richesses, seuls trois objets vous attirent l'œil : un Cor de Chasse en Or, une Chope Incrustée de Joyaux et l'Anneau Sigilaire de Sadanzo. Il s'agit de trois Objets Spéciaux que vous devez ranger dans votre sac à dos, si vous en emportez un, ou plus. Chacun de ces Objets Spéciaux y prend une place à part entière, aussi vous faut-il rayer un ou plusieurs autres objets de la liste du contenu de votre sac à dos pour leur faire de la place, si cette liste atteint déjà le nombre maximum d'objets autorisés.

Après avoir tout bien examiné dans la chambre, vous dites à Karvas de vous suivre et écartez la tenture de velours qui masque la pièce adjacente. Rendez-vous au [178](#).

289

Tandis que vous galopez vers les ruines de l'antique citadelle, un morceau de granit arraché par le flot rugissant vient frapper votre nuque ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [195](#). Si est compris entre 5 et 8, rendez-vous au [8](#). S'il c'est un 9, rendez-vous au [147](#).

290

Le *Coureur d'Étoiles* entame sa descente quand retentit une puissante explosion. Du haut du nid-de-pie installé au sommet du grand mât, la vigie hurle une mise en garde en pointant un doigt frénétique vers le sol. En vous penchant par-dessus la lisse, vous voyez des éclairs d'énergie bleûtés zébrer les entrailles rougeoyantes des crevasses que vous survolez. Plus ils éclatent près de la surface, plus leur violence s'intensifie. Vous pressez Acra-ban d'ordonner au timonier de reprendre de l'altitude pour échapper à ce péril mortel. Le magicien hésite un moment avant de se tourner vers Kuo, mais il n'a pas fini de transmettre son ordre qu'une assourdissante déflagration ébranle l'arrière du

vaisseau ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [268](#). S'il va de 4 à 6, rendez-vous au [149](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [341](#).

291

Usant de votre pouvoir sur les éléments, vous soulevez un petit tourbillon de poussière aux pieds du plus proche porteur de l'idole et vous l'envoyez cingler son visage de plein fouet. D'un geste instinctif, l'homme lâche sa barre de portage pour protéger ses yeux. Privée de son soutien, la lourde châsse mobile bascule et la tête de tigre va s'écraser pesamment sur le sol. Elle s'y brise en deux, vomissant un cône de flammes qui engloutit les porteurs et les réduit en cendres en l'espace d'un instant. Abasourdis par la destruction sacrilège de leur idole et la fin pour le moins cuisante de leurs camarades, les Bakhasaï restent un temps frappés d'horreur et d'effroi, emplissant la rue d'un tel concert de cris hystériques qu'on entend jusque dans les campagnes mugir ces féroces soldats. Avant qu'ils aient pu se ressaisir, vous disparaissiez avec le Prince dans la ruelle obscure. Rendez-vous au [180](#).

292

La pluie a cessé et la vieille piste de montagne que vous suivez ne présente guère de difficultés. Aux environs de midi, vous apercevez les terres désolées qui s'étendent bien au-delà de la chaîne des Damnadons. On les appelle le Chaos de Naaros, et l'effroi envahit votre cœur au souvenir de ce que l'on vous a enseigné sur ce territoire dans les salles d'étude du Monastère Kaï... Jadis, ce vaste désert de poussière et de cendre était le siège du pouvoir de l'être le plus terrible, le plus maléfique qui ait jamais régné sur le Magnamund, Agarash le Damné. Au centre du désert, là où il ne reste aujourd'hui qu'un gigantesque gouffre bouillonnant de lave et de roche en fusion, se dressait alors sa puissante cité fortifiée de Naaros. Il y a dix millénaires, les dieux Ishir et Kaï envoyèrent les Anciens Mages affronter la puissance

d'Agarash, et ils se lancèrent avec une audace inouïe à l'assaut de Naaros et de ses maléfiques habitants, les Agarashai, ou Créatures des Ténèbres. Cette attaque fut le prélude d'une guerre qui devait durer mille ans et s'achever par l'anéantissement d'Aragash et de son empire maudit. Des nombreuses cités et places-fortes qui se dressaient jadis dans le Chaos de Naaros, il ne reste à présent rien.

Continuant votre route, vous dépassez plusieurs bornes en pierre plantées dans le sol à intervalles réguliers le long de la piste. Elles ne sont pas anciennes, car elles portent toutes le symbole de Sejanoz et vos sens Kaï vous indiquent qu'elles n'ont pas été gravées il y a plus de dix ans. Karvas soupçonne l'Autarque de les avoir fait placer là en hommage à la mémoire d'Agarash. Il est vrai que dans tout le Magnamund méridional, court une rumeur disant que l'esprit d'Agarash vit toujours, emprisonné sous la masse en fusion des ruines de Naaros. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration et avez atteint le rang de Grand Maître Principal, rendez-vous au [348](#). Sinon, rendez-vous au [238](#).

293

Lorsque le Prince revient à lui, il éprouve quelques difficultés à en croire ses yeux : le décor glacial de la sinistre crypte et le terrifiant spectre du chevalier ont disparu pour laisser place à la douce chaleur d'un salon luxueux et brillamment éclairé, où il vous voit converser gaiement avec le Baron Lodamos. Lorsqu'il le voit ouvrir les yeux, le Baron interrompt aussitôt votre conversation pour aller s'agenouiller au chevet de Karvas. Il lui explique tout ce qui s'est passé depuis qu'il a perdu connaissance et lui demande pardon des épreuves qu'il lui a fait endurer. Lodamos jure de faire tout ce qui est en son pouvoir pour vous permettre d'arriver à Séroa à temps pour la cérémonie du couronnement. Si vous possédez le Manuscrit de Sadanzo, rendez-vous au [126](#). Si vous n'avez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [317](#).

La surface lisse du mur de la tour ne représente pas un gros obstacle pour quiconque possède votre agilité et vous l'escaladez sans effort jusqu'à la fenêtre du deuxième étage. Vous glissez sans bruit à travers son cadre étroit et vous vous retrouvez à l'intérieur d'un escalier en colimaçon grim pant jusqu'au sommet du clocher. Quelques dizaines de marches plus haut, vous atteignez la chambre du carillon aux larges baies. En scrutant l'étendue des toits avec l'aide de votre pouvoir de vision nocturne, vous parvenez à localiser des écuries à moins d'un kilomètre de distance au nord du beffroi. Vous mémorisez avec soin leur emplacement avant de redescendre rapidement l'escalier jusqu'à la fenêtre du deuxième. Vous utilisez à nouveau vos talents d'acrobate pour vous laisser glisser le long du mur et rejoindre cette fois le sol en douceur. De retour au vieil entrepôt, l'annonce de votre découverte fait sauter de joie le Prince, qui insiste pour que vous fonciez sur le champ aux écuries. Vous vous faufilez à sa suite hors des ruines, lorsque le glas de la tour retentit à nouveau. Quelques instants plus tard, les portes du temple s'ouvrent et la sombre procession en émerge pour s'engager dans la rue. Instinctivement, vous tirez Karvas par la manche à l'abri des ruines, de crainte que les soldats noirs vous aperçoivent. Alors qu'ils passent à votre hauteur, vous glissez un œil par le porche du hangar pour surveiller leurs mouvements. Un étrange malaise vous envahit et la soudaine certitude que tout ce que vous voyez n'est pas ce qu'il semble être. Et lorsque vous intensifiez votre acuité visuelle pour observer de plus près le défilé des hommes en noir, vous étouffez un cri d'horreur! Rendez-vous au [100](#).

Reprenant péniblement vos esprits, vous jetez un regard à la ronde pour essayer d'évaluer la situation. A travers un épais voile de fumée, vous entendez des blessés gémir et des appareillages court-circuités bourdonner. Un foyer d'incendie s'est déclaré au pied du grand mât. Le Prince Karvas émerge sain et sauf du

caisson à cordages et s'empresse de vous aider à étouffer ce feu naissant. Puis il va donner les premiers soins à un matelot qui gît à proximité, le genou brisé, quand Acraban émerge de la fumée en titubant, le visage ensanglanté par une vilaine coupure au-dessus de l'oreille droite. Grâce à vos pouvoirs de guérison, vous avez tôt fait de rendre tous ses moyens au magicien. Acraban envoie le bosco Gora, qui vient de vous rejoindre, faire le tour de l'épave pour recenser l'équipage. Il est rapidement de retour et annonce que sur un total de dix hommes, trois sont portés disparus, trois sont blessés et un autre, l'infortuné Kuo, est mort. Les trois hommes restants, lui compris, n'ont à déplorer que de légères blessures. Après avoir soulagé les souffrances des blessés grâce à vos pouvoirs de guéri-son, vous allez vous recueillir avec les autres rescapés sur la tombe fraîchement creusée du pauvre Kuo, tandis qu'Acraban salue de quelques paroles la mémoire du jeune timonier, ainsi que celle des trois disparus dont le triste sort, hélas, ne fait guère de doute... La densité du sous-bois qui entoure le point de chute de l'aéronef, l'approche du crépuscule et l'épais manteau nuageux qui recouvre le ciel vous interdisent de localiser votre position précise. Acraban se propose de contacter le seigneur Zinair avec sa pierre de vision... avant de réaliser avec consternation qu'elle a été perdue dans la catastrophe. En regardant l'obscurité de la nuit descendre sur l'épave fumante du *Coureur d'Étoiles*, vous avez grand peine à refouler un sentiment croissant de désespoir. Les autres rescapés partagent visiblement le même accablement, et chacun va s'allonger où il le peut pour chercher dans le sommeil quelques heures d'oubli et de réconfort. Avant de vous endormir, et à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez vous restaurer d'un Repas, ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [331](#).

296

Sadanzo tente de prendre la fuite avec sa suite de chevaliers-brigands. Mais d'un geste, le Maréchal Phédros ordonne aux Gardes Royaux de les empêcher de passer, puis il se penche sur les débris de la gemme. Il ne faut pas longtemps à son œil exercé

pour reconnaître leur origine diabolique : la pierre du Baron était un instrument maléfique façonné par Naar, le dieu des Ténèbres en personne !

Empli d'un juste courroux, le fier militaire se tourne vers la foule médusée et dénonce la sujétion de Sadanzo au dieu Sombre, acte de haute trahison passible de la peine de mort au royaume de Siyen, et il ordonne aux Gardes Royaux de se saisir de sa personne.

- Bouclez-moi ce traître dans les cachots du palais ! gronde le vieux soldat d'une voix de stentor.

En entendant ces paroles, une foule rugit d'allégresse, et des combats sporadiques éclatent quand les partisans de Sadanzo tentent de s'échapper de la place. Sans perdre de temps, le maréchal fait verrouiller toutes les portes de la cité et envoie la Cavalerie Royale nettoyer les rues de Séroa des chevaliers-brigands de Cavalia. Puis le vieux Phédros se tourne vers Karvas et, sans se soucier du protocole, le serre contre sa poitrine dans un élan de tendresse bourrue :

- Après tout ce temps... bienvenue au pays, mon garçon, sanglote-t-il d'émotion. Bienvenue chez vous... Roi Karvas ! Rendez-vous au [270](#).

297

Votre coup désarçonne le Mage-Guerrier et l'envoie s'écraser contre les arbres qui bordent la piste. Votre cheval poursuit sa course, vous entraînant droit vers ses hommes qui fourbissent déjà leurs épées pour vous tailler en pièces. Refusant de leur offrir une telle opportunité, vous exécutez une volte-face acrobatique pour repartir au galop vers Karvas. En regardant au loin, vous réalisez que l'arbre brûle avec moins de vigueur et, vous continuez de galoper droit vers le pin en flammes en criant au passage au Prince de vous suivre. Rendez-vous au [92](#).

298

En regardant les Fanji galoper à quelques centaines de mètres de la piste, vous les voyez soudain obliquer en plein sur leur droite, menant la harde droit à votre rencontre ! Craignant que le troupeau ne vous piétine sur son passage, vous faites signe à Karvas de vous suivre et faites virer votre cheval sur la droite de la piste pour fuir à travers la prairie.

Talonnés par les Fanji, vous galopez au milieu des hautes herbes, hésitant entre les deux seuls refuges qui vous paraissent capables de vous protéger : le fleuve Ioma, et une petite butte plantée d'arbres. Si vous voulez aller vers le fleuve, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez tenter d'atteindre le monticule, rendez-vous au [249](#).

299

- Soyez les bienvenus, Messieurs, déclare le magicien roux en vous accueillant au pied de la passerelle, avant de s'incliner avec déférence devant le seigneur Zinair et de vous donner une vigoureuse poignée de main. Je suis Acraban, membre de la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Je ne pensais pas que nous nous rencontrerions si tôt. Je ne suis moi-même arrivé que ce matin à bord du *Coureur d'Étoiles*, mon vaisseau volant. Puis, le jeune sorcier vous demande de l'excuser un instant avant de se tourner vers son navire aérien. Il élève la main droite, et une miroitante flamme bleue embrase soudain sa paume ouverte. Quelques secondes plus tard, un clignotement lumineux lui répond du pont arrière de la nef, indiquant que l'équipage a bien reçu le signal d'Acraban annonçant votre arrivée.

- A présent, venez Messieurs, vous prie ce dernier. Rejoignons le *Coureur d'Étoiles*, nous avons beaucoup à nous dire et le temps nous presse. Rendez-vous [90](#).

Les gardes vous libèrent de vos chaînes et vous entraînent par un dédale de corridors jusqu'à une petite chapelle consacrée à la déesse Islui. Puis ils vous poussent avec Karvas à l'intérieur de la crypte, avant de refermer sur vous sa lourde porte et de la verrouiller. Le clair de lune filtre à travers d'étroits vitraux, projetant un arc-en-ciel sur un chevalier gisant, les mains jointes sur le pommeau de son épée, qui, sculpté repose sur le massif couvercle d'un antique tombeau de marbre. Karvas s'apprête à tambouriner sur la porte pour demander à parler à Dunwayne, mais vous retenez son bras. Votre maîtrise de l'Intuition Magnakaï vous fait pressentir que vous n'êtes pas seuls dans la crypte, et vous pouvez bientôt percevoir les effluves d'une puissante présence psychique émanant de la tombe. Un violent courant d'air froid balaie soudain la pièce, et la température devient glaciale. Les flancs du tombeau se couvrent de glace et d'inquiétantes volutes de vapeur commencent à suinter des lézardes de la pierre. Elles se rejoignent pour s'assembler en une masse translucide qui, peu à peu, prend la forme d'un chevalier en armure, étreignant à deux mains une épée. Vous êtes devant le fantôme du paladin dont les restes reposent sous la pierre tombale, revenu d'entre les morts pour vous soumettre à l'épreuve de la vérité ! Le chevalier spectral dresse vers la voûte son puissant glaive, et une irréaliste lumière bleue se déverse soudain par les fentes de son heaume. A l'instant où ses rayons se posent sur le Prince et vous-même, vous sentez des flots d'énergie déferler à l'assaut de votre esprit. Karvas laisse échapper un long cri avant de tomber inconscient sur le sol lorsque les vagues psychiques redoublent d'intensité... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [218](#). Sinon, rendez-vous au [196](#).

Soudain, le vent apporte les alléchants effluves de vos chevaux au monstre. Dans une cataracte de bave, il pousse un croassement strident et accéléré soudain son allure, déboulant en claudiquant

dans l'ouverture de l'étroite ravine. Vous faites jaillir votre arme Kai du fourreau et bondissez en avant pour lui barrer le passage...

GARGULASHI HABILITÉ: 38 ENDURANCE: 30 (blessé)

Le Gargilashi (sorte d'Agarashaï ailé) est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Le Prince Karvas vous aide à affronter ce monstre, ainsi vous bénéficiez de 5 points d'HABILITÉ supplémentaires pour la durée du combat. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [129](#).

302

Vous avez dépassé de cinq kilomètres la zone volcanique et survolez à nouveau la forêt quand le comportement du vaisseau s'aggrave soudain. Les gouvernes répondent de plus en plus mal, le *Coureur d'Étoiles* perd de l'altitude et commence à s'incliner de façon alarmante sur tribord. Quand Acraban émerge de la cale des machines, il a toutes les peines du monde à vous rejoindre sur la dunette sans passer par-dessus bord. Livide, le jeune sorcier semble avoir sévèrement puisé dans ses réserves d'énergie magique pour tenter de réparer les avaries du vaisseau.

- Nous avons perdu un stabilisateur, et l'autre est gravement endommagé, annonce-t-il d'une voix lugubre. J'ai fait tout ce que j'ai pu pour le remettre en état, mais j'ai peur qu'il nous lâche d'un instant à l'autre. Et sans stabilisateur, impossible de voler...

Acraban reprend la barre et hurle à l'équipage de se tenir prêt à un atterrissage forcé. Certains vont s'attacher au mât, d'autres se contentent de se cramponner un peu plus fort au bastingage, remettant leur sort entre les mains de la Déesse Ishir. Quant au Prince Karvas, il trouve refuge dans un caisson à cordages placé sur le pont principal. Avant d'en rabattre le couvercle, il vous fait signe de le rejoindre. Si vous voulez vous abriter dans le caisson au côté du Prince, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez rester à la barre avec Acraban, rendez-vous au [199](#).

Pendant les deux jours suivants, vous chevauchez vers le nord-est à travers une riche prairie d'herbe grasse. A l'aube du troisième jour après votre départ de Jaroc, vous avez couvert près de deux-cents kilomètres et vos espoirs remontent en flèche. Peu à peu, la prairie laisse place à un relief valonné, et vous la laissez finalement derrière vous pour escalader une piste qui grimpe en direction d'un haut col. Le Prince connaît bien les environs et vous apprend qu'elle conduit au Pas de la Bataille, une place forte qui commande la frontière orientale du royaume de Lunarlie. Il vous rappelle que la Lunarlie, dont vous traversez en ce moment le territoire, est l'ennemi héréditaire du Siyen, son propre royaume. Depuis des siècles, les deux pays se sont déchirés dans des guerres incessantes et cette région a été le théâtre sanglant d'innombrables batailles. Karvas s'est juré de mettre un terme à ces conflits absurdes et il promet de consacrer toutes ses forces à établir une paix durable entre les deux royaumes dès qu'il sera monté sur le trône de Siyen.

Le soleil de midi chauffe les remparts du Pas de la Bataille quand vous arrivez devant la porte occidentale de la cité fortifiée. A votre surprise, les sentinelles se contentent de vous jeter un coup d'œil indifférent avant de vous laisser passer. Devant votre étonnement, Karvas vous explique que si les voyageurs arrivant comme vous de l'ouest, et donc de Lunarlie, peuvent entrer librement dans la ville, ceux qui viennent de l'est, du côté Siyenois, sont soumis à un examen des plus approfondis.

Après avoir franchi la porte occidentale, une large avenue vous mène jusqu'à la grand-place de la cité que bordent un magasin général, une caserne et une taverne. Vous estimez l'un comme l'autre qu'un petit rafraîchissement serait le bienvenu. Si vous voulez aller à l'estaminet, rendez-vous au [266](#). Si vous préférez aller au magasin général, rendez-vous au [120](#).

304

De l'autre côté de l'arche, vous vous élancez sur un étroit chemin pavé de briques avant d'atteindre une volée de marches donnant accès à une place encombrée de chariots et grouillante de soldats Progressant en tapinois d'un chariot à l'autre, vous parvenez à faire le tour de cette cour de décharge ment sans vous faire repérer et à rejoindre un pont de pierre qui enjambe le fleuve. Vous le traveise/ en courant pour vous engouffrer dans une large avenue qui s'enfonce dans les quartiers est de la cité, puis vous poursuivez votre course entre deux rangées de maisons de bois, quand vous manquez de peu vous jeter dans les bras d'une patrouille en marche vers le fleuve. Vous n'avez que le temps d'obliquer dans une cour servant de dépôt de grumes pour ne pas être vus. Dissimulés derrière une pile de troncs, vous regardez passer la dizaine de soldats qui compose la patrouille. Leur chef, un sergent trapu à cou de taureau, arbore un bracelet écarlate frappé de l'emblème de Sejanoz. Vous attendez patiemment qu'ils s'engagent sur le pont, mais à ce moment ils croisent une autre patrouille arrivant de la direction opposée qui vous oblige à rester dans votre cachette. Malgré l'heure tardive, les quartiers est de Bakhasa semblent un peu trop fréquentés pour vous permettre d'y circuler en toute discrétion, aussi décidez-vous de rester sagement dissimulés dans le dépôt de bois et d'essayer de prendre un peu de sommeil durant les quelques heures qui vous séparent de l'aube. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez à présent vous restaurer d'un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [340](#).

305

Vous invoquez le sortilège du *Poing Invisible* et lancez avec vigueur votre poing droit dans la direction du lancier qui vous fait face. Votre poing libère une vague d'énergie qui frappe l'homme en pleine poitrine. Il émet un cri très bref à l'instant où le choc l'éjecte proprement de sa selle et l'envoie se fracasser le crâne sur les pavés. Rendez-vous au [207](#).

Dès que les gardes ont claqué la porte derrière vous, vous faites appel au Nexus pour dénouer les liens qui entravent vos poignets, puis ceux du Prince. Votre excellente maîtrise de la Science des Armes vous permet de sentir la présence, toute proche, de votre arme Kaiï; en vous concentrant, vous parvenez à la localiser dans la cellule vide dont la porte se trouve juste en face de la vôtre, de l'autre côté du couloir. Cette découverte vous rend une certaine assurance, et, promettant au Prince Karvas qu'il ne restera pas longtemps prisonnier, vous entreprenez d'examiner murs, sol et plafond de la cellule à la recherche d'un point faible. Mais vous n'en trouvez pas : on vous a enfermés dans le cachot le plus sûr de la citadelle. La porte reste l'unique voie d'évasion possible. Elle n'est pas bloquée par une serrure ordinaire, mais par un verrou à gorges, actionné par un cadran gradué placé à l'extérieur de la porte. Vous collez votre oreille contre le battant et recourez à nouveau au Nexus pour faire coulisser les gorges du verrou. Au bout d'un court instant, les gorges font entendre quelques déclics... Vous avez découvert que le verrou comportait trois gorges mobiles. Pour que la porte s'ouvre, les trois gorges doivent être tournées dans leur position adéquate selon une combinaison précise. En faisant appel à votre sixième sens, vous déterminez que le premier chiffre de la combinaison est égal au nombre de chevaux que vous avez volés dans les Écuries de Tehda. Le deuxième est équivalent au nombre de pierres de vision que le seigneur Zinair a donné au magicien Acraban. Le troisième est le même que le nombre de Grandes Disciplines dont vous avez acquis la maîtrise en atteignant le rang de Grand Maître Tutéaire. Lorsque vous pensez avoir déterminé la combinaison exacte, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au numéro équivalent. Si vous n'y arrivez pas, rendez-vous au [275](#).

A l'instant où vous franchissez le portail, le projectile passe en sifflant à quelques centimètres au-dessus de votre tête et va

percuter un mur de brique de l'autre côté de la ruelle. Serrés de près par les Bakhasäi, vous détalez avec le Prince en direction d'une rue éclairée par des torches. Rendez-vous au [88](#).

308

Acraban et Zinair vous attendent déjà à bord du *Coureur d'Étoile* lorsque vous arrivez sur la place du marché. Le jeune sorcier fait aussitôt descendre la cage d'embarquement et vous retrouvez vos deux compagnons sur le vaisseau. Ils sont d'autant plus anxieux de connaître le résultat de vos investigations que leurs recherches ont rapporté peu d'éléments utiles : Zinair a découvert que le Prince a épousé une certaine Amarelda, et Acraban que le dernier passage du couple en ville remonte à plus d'un an. Lorsque vous leur dites que vous avez appris que le Prince et sa femme vivent quelque part sur la côte nord de l'île, l'Ancien Mage se montre impressionné. - Vous êtes habile, Grand Maître, vous compli-mente-t-il. Les habitants de cette cité sont d'un naturel secret, et ce n'est pas un mince exploit que

d'avoir su en tirer de si précieux renseignements. Se tournant vers Acraban, il ajoute : - Je propose de mettre cap au nord à la première heure et de commencer à fouiller la côte. La retraite de nos tourtereaux sera facile à dénicher du haut du ciel.

Acraban acquiesce d'un hochement de tête, et fait passer l'ordre à son jeune équipage de préparer le bâtiment à appareiller dès l'aube. Rendez-vous au [187](#).

309

Vous murmurez la formule du *Contrôle Mental* et concentrez le pouvoir du sortilège sur les deux Cavaliers. Ces deux fats ne sont que des outres vides gonflées de leur propre suffisance, et vous n'avez aucun mal à plier leurs cervelles primaires à votre volonté. Obéissant à votre ordre silencieux, ils fouillent dans leurs poches et vous remettent docilement leurs billets. Vous en donnez un à Karvas, et rangez l'autre dans la poche de votre culotte (inscrivez cet Objet Spécial sur votre *Feuille d'Aventure*; vous n'avez pas

besoin d'en rayer un autre en sa faveur si vous en possédez déjà le nombre maximum autorisé). Ayant obtenu ce que vous cherchiez, vous ordonnez mentalement à vos deux victimes d'oublier que leurs yeux se sont seulement posés sur vous et Karvas, avant de vous glisser dans la foule en laissant les deux idiots achever en toute innocence leur conversation. Rendez-vous au [2](#).

310

Vous atteignez bientôt le portail jonché de décombres de la forteresse. Menant vos montures

par la bride, vous pénétrez à l'intérieur de ses murailles croulantes pour découvrir les vestiges d'un donjon cylindrique. Là où se dressait jadis une étin-celante porte de bronze, un trou béant débouche sur un vaste hall où vous vous hâtez de vous réfugier à l'abri de la pluie torrentielle. Des motifs gravés le long des murs et de la voûte de la salle abandonnée vous révèlent que cette citadelle fut autrefois occupée par les Anciens Mages. Fascinés l'un et l'autre par l'harmonieuse complexité des ciselures, vous convenez avec Karvas de vous séparer pour explorer les lieux plus à fond. Au creux d'une niche ménagée dans la partie nord de la salle, vous découvrez un autel consacré au dieu Kai. Des touffes de laumspur sauvage se sont épanouies autour de son socle, en quantité suffisante pour réaliser 3 doses de potion (chaque dose de Potion de Laumspur est un Objet à ranger dans votre sac à dos. Son absorption vous permet de récupérer 4 points d'ENDURANCE). Vous vous penchez sur l'autel pour l'examiner plus en détail, quand soudain vous entendez le Prince crier à l'aide... Rendez-vous au [177](#).

311

Vous vous glissez au fond d'un fossé de drainage qui longe la route et, courbé en deux, vous approchez jusqu' à une trentaine de mètres de la porte occidentale. Les lourds battants de fer du portail sont grands ouverts, mais l'entrée est gardée par quatre

sentinelles. Elles sont armées de lances et de masses d'armes, et leurs boucliers sont frappés d'une tête de tigre stylisée, l'emblème de l'Autarque Impérial Sejanoz, le redoutable gouverneur du Bhanar. Deux des soldats sont plantés au milieu de la route, les deux autres sont assis un peu en retrait. Une sorte de grossière ligne blanche qui court sur le sol en travers du seuil vous intrigue un moment, mais en magnifiant votre vision, vous réalisez qu'elle est constituée de fientes d'oiseaux ! Les coupables, une bande de corbeaux, sont insolemment perchés en rang serré à l'aplomb de leur forfait, sur une corniche carrelée dominant l'entrée du porche voûté. Reportant votre attention sur les sentinelles, vous constatez qu'elles sont d'une vigilance extrême. Si vous voulez entrer dans la ville par cette porte, il va vous falloir créer une diversion afin de détourner l'attention de ces cerbères. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Élémentalisme, rendez-vous au [182](#). Si ce n'est pas le cas, ou si vous ne voulez pas en faire usage, rendez-vous au [206](#).

312

Une flèche tirée du pont-levis vous laboure l'épaule et le dos, vous privant de 3 points d'ENDURANCE. Si cette blessure ne vous a pas achevé, rendez-vous au [342](#).

313

L'archer met le Prince en joue et décoche sa flèche. Le trait déchire l'air, mais sa trajectoire est trop arrondie et il passe largement au-dessus de votre compagnon avant de retomber... droit vers vol ri" poitrine! Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous tirez est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [255](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [33](#).

314

Vous faites appel à toute la puissance de vos pouvoirs psychiques Kaï pour cintrer l'action insidieuse que la gemme de Sadanzo exerce sur les esprits des nobles siyenois. Mais la puissance de la pierre est telle que cet effort vous mène à la limite de vos forces

mentales et physiques ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez tiré un chiffre impair, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si c'est un chiffre pair, il vous en coûte 7 points d'ENDURANCE. Si vous possédez la maîtrise de l'Écran Psychique, vous pouvez réduire de 2 points votre perte d'ENDURANCE. En bloquant psychiquement le flux d'énergie émis par la gemme, vous le retournez contre elle avec une conséquence spectaculaire : Sadanzo pousse un cri inhumain en voyant sa précieuse pierre implorer dans sa main ! Rendez-vous au [250](#).

315

Vous continuez d'avancer le long du sentier quand votre instinct d'éclaireur Kaï vous fige sur place, flairant un danger. Tous vos sens en alerte, vous scrutez la végétation environnante pendant quelques secondes avant de déceler le piège quelques mètres devant vous : une chasse-trappe camouflée sous un tapis de branches, de terre et de cailloux. Vous indiquez à Acraban la zone dangereuse et vous lui dites de quitter la piste pour la contourner. Il s'engage dans le sous-bois, mais, quelques secondes plus tard, vous détectez une seconde fosse dissimulée dans la végétation, droit devant lui ! Il va marcher en plein dans le piège quand vous lui criez de s'arrêter... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous tirez un chiffre inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [57](#). S'il va de 4 à 9, rendez-vous au [134](#).

316

Après avoir dissimulé le corps du garde dans les hautes herbes au pied du mur d'enceinte, vous longez le pré d'entraînement en courant et atteignez bientôt une cour pavée proche de l'entrée principale. Un de ses côtés donne sur cette dernière, un autre sur le pré d'où vous venez, et les deux derniers sur les bâtiments contigus de la sellerie et de l'écurie proprement dite. Il n'y a que deux hommes de garde à l'entrée de ceux-ci, les autres ayant été réquisitionnés dans les patrouilles qui fouillent la cité à votre recherche. Ils ronflent tous deux et il vous suffit de vous glisser sur la pointe des pieds pour accéder à l'écurie. Vous repérez

rapidement deux magnifiques étalons bhanariens, des montures idéales pour le Prince et vous-même. Vous passez rapidement dans la sellerie adjacente pour y choisir des harnachements, et c'est ensuite à peine si vous avez besoin d'user du Contrôle Animal pour apaiser ces intelligents animaux tandis que vous les sellez, avant de les mener par la bride dans la cour. Au passage, vous subtilisez le ceinturon et l'épée d'un des gardes endormis, songeant que le Prince Karvas est désarmé et qu'il en fera assurément meilleur usage. Vous traversez la cour et, parvenu à proximité du grand portail d'entrée, vous enfourchez un des étalons et fixez la bride du second au pommeau de votre selle. Puis, vous ouvrez d'un grand coup de botte un des battants de la porte et piquez des deux en poussant un cri sauvage. Les gardes postés à l'extérieur n'ont que le temps de plonger sur le côté pour échapper aux sabots de vos montures et vous traversez la place au triple galop en direction de la charrette qui dissimule le Prince.

Ce dernier bondit hors de sa cachette dès qu'il vous aperçoit et il se précipite vers le second cheval quand un cri guttural vous fait tourner la tête. Une patrouille a fait irruption à l'autre bout de la place, et son officier vient d'ordonner à un archer de tirer... Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [172](#). Sinon, rendez-vous au [313](#).

317

Le Baron Lodamos vous prie de l'accompagner tous deux à la grande salle de la citadelle.

- Si nous voulons que vous arriviez à Séroa à temps pour déjouer le complot de Sadanzo, vous devez partir sans délai. La cérémonie du couronnement aura lieu dans une semaine, et il vous reste une longue route à faire. Le temps joue contre vous, Messieurs, mais avec l'aide d'Ishir et Kaï, nous allons tout mettre en œuvre pour que vous réussissiez !

Rendez-vous au [70](#).

- Je vous demande humblement pardon, messire, mais vous vous méprenez, intervenez-vous. Mon compagnon et moi-même ne sommes que de simples voyageurs du Sommerlund et nous n'espionnons personne. Si vous vous êtes senti offensé par notre silence, croyez que nous en sommes désolés. Mais nous connaissons mal vos usages et, dans notre pays, les gens de basse extraction ne sauraient adresser la parole à un noble Chevalier tant qu'icelui ne les y a pas autorisé. De grâce, gentil sire, ayez l'indulgence de nous laisser continuer notre chemin.

Impassible, le chevalier plonge son regard dans le vôtre. Puis, n'ayant décelé aucune réaction, il fixe le Prince à son tour droit dans les yeux. L'homme ne sait (heureusement) rien des coutumes du Sommerlund, mais il est capable de reconnaître l'origine de vos vêtements, qui confirme vos dires ; il peut aussi reconnaître celle de vos étalons Bhanariens aux enjolivures de leurs selles et harnais, et vous ne lui avez fourni aucune explication à ce sujet. Votre sixième sens Kaï vous prévient que ce jeune nobliau est si ambitieux et avide de promotion que, dans le doute, il ne va pas hésiter à vous arrêter sous présomption d'espionnage pour se faire valoir devant ses pairs. Bref, il va falloir agir vite si vous ne voulez pas vous retrouver dans de sales draps ! Si vous pensez pouvoir l'amadouer avec un pot-de-vin, rendez-vous au [161](#). Sinon, rendez-vous au [95](#).

A quelques mètres du tronc en feu, votre cheval refuse l'obstacle : son encolure plonge soudain sur l'avant tandis qu'il se dérobe sur le côté, vous éjectant de la selle et vous expédiant tête la première dans le brasier. Mais rassurez-vous, vous ne ressentez aucune douleur car vous vous brisez proprement la nuque en heurtant le sapin. Ce qui, avouez-le, est tout de même moins désagréable que de périr brûlé vif ! Votre aventure s'achève ici.

Vous sortez de l'ombre et approchez des deux Cavalians qui descendent en flânant l'étroite rue du village vers la jetée.

- Belle soirée, mes jolis sires, grince Karvas d'une voix lourde de menace. Quel chance de nous rencontrer à nouveau ! Mon compagnon et moi-même sommes toujours intéressés par vos billets, alors soyez assez urbains pour nous les tendre gentiment, conclut-il en faisant coulisser son épée de quelques centimètres dans son fourreau pour ponctuer ses paroles.

La menace est assez explicite pour que les deux faquins blémissent et perdent toute contenance, mais toutes les chopines qu'ils ont vidées leur ont insufflé la téméraire inconscience des ivrognes. Le plus grand des deux se plante crânement devant Karvas et se met à l'apostropher d'une voix de fausset :

- Voleurs ! Gredins ! Coupe-jarrets ! Fri... Le Prince interrompt brutalement sa litanie d'un radical coup de poing à la mâchoire. Son petit compagnon se fige sur place, bouche bée, mais avant qu'il ait pu émettre un son vous l'envoyez d'une manchette sur la nuque rejoindre son ami au pays des songes. Vous traînez prestement vos victimes dans la ruelle et fouillez leurs poches à la recherche des précieux billets. Karvas les trouve dans la veste de l'échalas et vous en tend un, que vous rangez dans la poche de votre culotte (inscrivez cet Objet Spécial sur votre *Feuille d'Aventure* ; vous n'avez pas besoin d'en rayer un autre en sa faveur si vous en possédez déjà le nombre maximum autorisé). Ayant obtenu ce que vous cherchiez, vous vous hâtez de rejoindre l'embarcadère. Rendez-vous au [2](#).

Après avoir choisi vos secteurs de recherche, vous suivez Acraban sur le pont arrière et prenez place dans la cage de débarquement. Le treuil vous descend en douceur au milieu de la place du marché, où vous vous retrouvez cernés par une foule de gosses des rues dépenaillés, attirés dès l'aube par le prodigieux spectacle

du *Coureur d'Étoiles*. Acraban lance à la volée une poignée de piécettes de cuivre, provoquant une ruée générale des gamins et libérant ainsi assez d'espace pour vous laisser ouvrir la porte de la cage et sortir. Après quoi, ayant convenu de vous retrouver au vaisseau au plus tard au coucher du soleil, vous vous séparez pour gagner vos destinations respectives. Au contraire des enfants, la population adulte de Mynuit se révèle peu fascinée par la vue du *Coureur d'Étoiles* flottant au-dessus des toits. Cette apparente absence d'intérêt ne vous étonne pas. Depuis des siècles, ce port a servi de refuge aux exilés de toutes les nations du Magnamund. Ils forment, par nature, une communauté secrète et réservée, où il est généralement mal vu de manifester un intérêt trop voyant pour les affaires d'autrui. Vous effectuez en sens inverse le trajet que vous avez suivi la nuit précédente et arrivez bientôt au port. L'Azaktana est toujours posté à quai et vous saluez son équipage d'un grand geste amical tandis que vous traversez le port en direction d'une large avenue qui conduit à l'Hôtel des Judicars. Vous franchissez sa façade de marbre par un grand portail voûté pour pénétrer dans une salle, mal éclairée par des torches fixées aux murs, où patientent plus d'une centaine d'hommes et de femmes alignés sur deux files distinctes. Une tics queues aboutit devant un guichet derrière lequel un clerc affairé échange or et argent contre de-, Torqs sur billets toilés, la monnaie en usage sur.

Il est 1 heure passée de minuit, et la pensée qu'il ne reste maintenant plus que dix-neuf jours avant la Fête des Moissons vous rappelle que vous êtes encore très loin de Séroa. Néanmoins, la vue des deux splendides coursiers qui sont maintenant les vôtres vous réchauffe quelque peu les cœurs, quand ils cessent subitement de boire pour humer le vent. Immédiatement, tous vos sens Kaï sont en alerte; vous sondez les bois qui vous entourent sans détecter de présence anormale, et soudain vous percevez dans le lointain une rumeur sourde qui se rapproche rapidement comme une galopade de chevaux sur la route. Vous maudissez votre insouciance :

- J'aurais dû me douter qu'ils ne nous laisseraient pas filer en emportant deux bêtes pareilles ! ragez-vous en bondissant en selle en même temps que Karvas. Lancé à bride abattue sur la piste, vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule pour voir une vingtaine de cavaliers Bakhasaï surgir au galop d'un virage, de l'autre côté du torrent. Ils sont menés par un guerrier couvert des pieds à la tête d'une luisante armure noire, dont la main gantée de fer est armée d'un court bâton de métal. Franchissant une crête, vous jetez à nouveau un œil en arrière et constatez en jurant que vos poursuivants gagnent du terrain. Le chef de la meute braque son bâton sur vous, et une boule de feu jaillit de son extrémité et fuse juste entre vos deux montures. Le projectile ne vous touche ni l'un ni l'autre, mais elle effraie le cheval du Prince qui fait un violent écart. Ce dernier évite la chute, mais le temps qu'il reprenne le contrôle de son étalon, il a pris plus de cent mètres de retard. Vous agitez le bras pour l'encourager à forcer l'allure, mais déjà, Sheasu. La seconde queue conduit à un bureau à table de marbre derrière lequel un homme en uniforme d'officier de paix écoute avec indifférence les doléances d'un citoyen. Si vous voulez prendre la file qui mène au policier, rendez-vous au [127](#). Si vous préférez vous mettre dans la queue du changeur de monnaie, rendez-vous au [334](#).

322

Vous continuez d'exercer votre contrôle mental sur les chevaux pour les calmer et les amener gentiment jusqu'à vous. Vous sautez alors tous deux en selle et vous vous frayez un chemin jusqu'à l'extrémité orientale de la ruelle avant de déguerpir au galop dans une artère plus dégagée. Rendez-vous au [67](#).

323

Pendant que les chevaux s'abreuvent, vous partez avec Karvas d'un fou rire inextinguible en évoquant les visages effarés des miliciens de la porte est de Bakhasa lorsqu'ils vous ont vus débouler sur eux au triple galop. Retrouvant votre sérieux, vous mettez cette halte à profit pour donner au Prince l'épée et le

ceinturon que vous avez dérobés au garde des écuries. Il vous remercie et, bouclant le ceinturon, dégaine l'arme et effectue quelques passes dans le vide afin de jauger son équilibre.

- Ma foi, je mentirais en disant que cette lame est la plus fine que j'ai jamais tenue, mais dans la nécessité où nous sommes, c'est un présent royal ! assure-t-il courtoisement en la glissant au fourreau. Je suis votre débiteur, Grand Maître.

il a repris le galop et vous fait signe de ne pas ralentir. Lorsque vous vous retournez, vous avez la déplaisante surprise de découvrir, quelques centaines de mètres plus loin, un arbre en feu au milieu de la piste ! Après vous avoir manqués, la balle de foudre est allée frapper un pin de plein fouet. Vous approchez rapidement de l'obstacle enflammé et une bouffée d'angoisse vous envahit quand vous réalisez qu'il barre l'étroit chemin dans toute sa largeur, tandis que, sur les côtés, la forêt est trop dense pour vous offrir une quelconque échappatoire... Si vous voulez essayer de faire sauter votre cheval par-dessus ce pin en flammes, rendez-vous au [204](#). Si vous préférez faire volte-face pour affronter vos poursuivants, rendez-vous au [60](#).

324

Enjambant les corps sans vie du chevalier et des hommes de son escorte, vous sortez avec le Prince du cachot, claquez la porte derrière vous et faites tourner le cadran du verrou. Vous traversez ensuite le couloir pour vous pencher sur le verrou de la porte de la cellule opposée, où sont enfermés vos armes et votre équipement. La serrure à combinaison ne résiste pas longtemps à vos efforts, et vous avez la satisfaction de découvrir sur le sol de la pièce vos armes et tout ce dont on vous avait dépouillé (vous pouvez effacer de votre *Feuille d'Aventure* tous les astérisques désignant les Objets qu'on vous avait confisqués, puisque vous venez de les récupérer). Outre votre équipement, vous retrouvez l'épée et le ceinturon de Karvas ainsi que les objets suivants :

1 Arc
6 Flèches
Assez de nourriture pour 1 Repas
1 Lance
1 Hache

Prenez ce que vous désirez dans les limites imposées, sans oublier de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Karvas, quant à lui, s'empare d'un rouleau de corde avant que vous quittiez la cellule. Vous longez ensuite le corridor jusqu'à son extrémité, où un escalier de pierre en colimaçon monte vers les étages supérieurs. Votre arme Kaï au poing, vous commencez à escalader les marches, retraçant de mémoire le chemin qu'on vous a fait suivre, une heure auparavant, pour vous conduire en cellule. Rendez-vous au [169](#).

325

Le garde se dirige droit vers Karvas, et vous réalisez soudain qu'il le croit seul! Vos pouvoirs latents de camouflage Kaï vous ont jusqu'ici dissimulé à sa vue, et vous en profitez pour aller vous tapir dans le renforcement d'un porche et dégainer votre arme Kaï. Le Prince reste immobile au milieu de la chaussée et, pour ne pas trahir votre présence, garde les yeux fixés sur le soldat qui s'approche, pointant sa lance sur sa poitrine. Il lui demande à quel régiment il appartient et, comme il n'obtient pas de réponse, vous sentez qu'il va donner l'alarme. Jaillissant de l'ombre, vous abattez le pommeau de votre arme derrière l'occiput du garde qui s'écroule sans un cri. Avec l'aide de

Karvas, vous traînez votre victime inconsciente dans l'obscurité d'une venelle où vous le fouillez prestement, découvrant les objets suivants :

30 Rens (équivalent à 3 pièces d'or)
Une lance
Une épée
Un poignard

Un flacon d'alcool de riz
Un repas
Un peigne d'ivoire

Si vous voulez prendre un ou plusieurs de ces objets, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*.

Vous ressortez sans tarder de la ruelle et reprenez votre course le long de l'avenue, traversant le quartier ouest entre des rangées de maisons de bois. La chaussée enjambe ensuite le fleuve Tehda sur un pont de pierre avant de s'enfoncer dans le cœur de la partie orientale de la cité. Peu après avoir franchi le pont, vous manquez vous jeter dans les bras d'une patrouille en marche vers le fleuve, et vous n'avez que le temps d'obliquer dans une cour servant de dépôt de grumes pour ne pas être vus. Dissimulés entre les piles de troncs d'arbres, vous regardez défilier la dizaine de soldats qui compose la patrouille. Leur chef, un sergent trapu à cou de taureau, arbore un bracelet écarlate frappé de l'emblème de Sejanoz. Vous attendez patiemment qu'ils s'engagent sur le pont, mais à ce moment ils croisent une autre patrouille arrivant de la direction opposée qui vous oblige à rester dans votre cachette. Malgré l'heure tardive, les quartiers est de Bakhasa semblent un peu trop fréquentés pour vous permettre d'y circuler en toute discrétion, aussi décidez-vous de rester sagement dissimulés dans votre dépôt de bois et d'essayer de prendre un peu de sommeil durant les quelques heures qui vous séparent de l'aube. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez à présent vous restaurer d'un Repas ou vous résigner à perdre **3** points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au **[340](#)**.

326

Vous débouclez votre ceinturon, vous l'enroulez par un bout autour de votre poignet droit et vous vous couchez à plat ventre au bord du gouffre, laissant vos bras pendre dans le vide. Vous tendez le bras aussi loin que possible afin que le Prince saisisse l'extrémité du ceinturon de sa main libre, mais il s'en faut d'une

dizaine de centimètres qu'il puisse l'atteindre ! Vous voyez ses doigts glisser de plus en plus et, devant l'urgence de la situation, vous décidez de tenter le tout pour le tout en descendant le long de la paroi pour aller le chercher ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [219](#). Si vous tirez un 5, rendez-vous au [225](#). Si le résultat est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [333](#).

327

L'air de la crypte commence à se réchauffer et vous sentez une douce aura de sérénité irradier du revenant. Le chevalier fantôme abaisse sa grande épée

et s'incline courtoisement. Vous avez surmonté sa redoutable épreuve et gagné à jamais son respect. Alors que la température approche de la normale, l'apparition se délite et ses volutes sont aspirées par la tombe.

Les verrous de la porte claquent dans le silence de la chapelle et elle s'ouvre à la volée sur le Baron Lodamos, accompagné de son maréchal et d'une vingtaine de gardes.

- Ah ! Je le savais ! Encore un assassin à la solde de Sadanzo ! s'exclame-t-il en voyant Karvas allongé sur le sol, inerte. Puis, il vous remarque, debout à côté de la tombe, et son noble visage prend un air de stupeur intense. Le maréchal s'agenouille auprès de Karvas et pose son index sur sa jugulaire.

- Il est vivant, Monseigneur ! s'écrie-t-il d'une voix incrédule en sentant le sang du Prince battre sous son doigt.

- Qu'Ishir me foudroie ! il disait donc la vérité, réalisez le Baron. Il est bien notre Prince revenu d'exil ! Guntor, vite, qu'on les conduise à mes appartements !

Rendez-vous au [131](#).

328

Tout en culbutant à travers le pont, vous alliez votre agilité de maître Kaï à votre sixième sens pour esquiver de multiples obstacles. Malheureusement, vous ne pouvez les éviter tous et finissez par heurter de plein fouet un infortuné matelot égaré au milieu du pont, perdant dans l'accident 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [295](#).

329

Vous remontez l'escalier et rabattez la trappe derrière vous. Après quoi, vous brisez son anneau de fer d'un coup de votre arme Kaï afin qu'on ne puisse plus la soulever aisément. Karvas éprouvant quelque difficulté à garder les yeux ouverts, vous proposez de prendre le premier tour de garde. Laissant le Prince s'abandonner aux bras de Morphée, vous passez les heures qui suivent à écouter le crépitement de la pluie. Lorsque Karvas prend votre relève, vous vous couchez à même le sol et sombrez presque aussitôt dans un sommeil sans rêve. Votre compagnon vous éveille peu après les premières lueurs de l'aube et, bien que vous n'ayez pas dormi plus de trois heures, vous vous sentez frais et dispos en ouvrant les yeux (vous récupérez 3 points d'ENDURANCE). Avant de quitter la hutte pour reprendre la piste, vous devez vous restaurer d'un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE (sauf si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse). Rendez-vous ensuite au [292](#).

330

Lorsque vous lui soumettez le problème, Karvas suggère que vous vous serviez de la corde qu'il a trouvée dans la cellule. Vous y faites une boucle que vous maintenez par un nœud coulant et vous la lancez autour du levier. Vous atteignez votre cible au premier essai, mais à l'instant où la corde touche le levier, vous êtes aveuglée par l'éclair jaune d'une fulgurante explosion qui vous souffle jusqu'au bas des marches! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous tirez un chiffre pair, vous perdez 1 points

d'ENDURANCE. Si c'est un chiffre impair, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [69](#).

331

Malgré votre fatigue, vous ne parvenez pas à trouver le sommeil. Accablé par la certitude de l'échec de votre mission, vous voyez passer et repasser le film des événements tragiques de la journée derrière vos paupières closes. Vous vous levez avant l'aube et allez vous rendre au chevet des trois matelots blessés pour essayer d'échapper au sentiment d'impuissance et de culpabilité qui vous ronge. Vos pouvoirs Kaï vous permettent d'accélérer les processus de guérison naturels de leurs organismes, si bien qu'au point du jour les trois hommes ont la surprise de se réveiller à nouveau en pleine possession de leurs moyens. Un matin gris se lève sur l'épave du *Coureur d'Étoiles*. Dès leur réveil, Acraban et son bosco procèdent à une inspection minutieuse du bâtiment et viennent ensuite vous livrer leurs conclusions.

- Bonne nouvelle : l'animal est réparable ! affirme Gora, tout joyeux. Il est un tantinet chiffonné, mais le moteur tourne comme une horloge. Pour le reste, j'admets qu'il va falloir un peu bricoler, mais nous avons à bord assez d'outillage et de matériel pour remettre en état ces satanés stabilisateurs.

Acraban acquiesce en silence, mais il semble loin de partager le jovial optimisme du maître d'équipage.

- Oui, le vaisseau pourra redécoller. Mais comme tu le dis, Gora, il va falloir un peu "bricoler", autrement dit fabriquer de toutes pièces les éléments de rechange des stabilisateurs, ce qui va nous prendre un mois, au bas mot. Cela signifie hélas, sire, que nous n'arriverons jamais à Seroa à temps pour le couronnement, constate-t-il amèrement en se tournant vers le Prince.

- Et si nous demandions assistance aux maîtres-artisans de Bakhasa ? suggérez-vous en jetant un coup d'œil à votre carte. Mon instinct Kaï me dit que nous ne devrions être à guère plus de 100 kilomètres à l'ouest de cette cité, et il se trompe rarement.

- N'espérez rien de ce côté-là, grimace Karvas. Pendant mon séjour à Mynuit, j'ai entendu bien des récits sur Bakhasa et son maître, l'Autarque Impérial Sejanoz. Et croyez-moi, ce n'était pas des histoires drôles. Tous ceux qui l'ont vue parlent d'une cité cruelle et sans âme, où le mal règne sans partage et où la vie d'un homme a peu de prix. Si vous voulez revoir un jour votre patrie, maître Acraban, gardez-vous de demander de l'aide aux Bakhasaï. Pour votre salut, mieux vaut les laisser ignorer votre présence.

- Mais, altesse, s'étrangle Acraban, avez-vous songé à votre royaume ? Seriez-vous donc résigné à laisser ce scélérat de Sadanzo monter sur le trône de vos aïeux ?

- Ça, jamais! rugit Karvas, furieux qu'on puisse mettre en doute sa détermination. Il reste vingt et un jours avant la fête des Moissons. Par tous les dieux, je jure que je serai à Séroa ce jour la pour clamer mon bon droit! Et puisque le sort en a voulu ainsi, je voyagerai à pied.

Il ajoute à votre intention qu'il partira seul, de sorte que vous pourrez rester aider Acraban à réparer le *Coureur d'Étoiles* et regagner ensuite le Sommerlund avec lui. Courtoisement, mais fermement, vous déclinez sa proposition. Vous avez fait à Loup Solitaire le serment de mener à bien votre mission, quelles qu'en soient les difficultés. Renoncer maintenant serait trahir votre parole et souiller l'honneur du Kaï. Vous irez donc avec lui à Séroa. Rendez-vous au [124](#).

332

Lorsque vous revenez à vous et ouvrez les yeux, vous découvrez avec consternation que vous êtes allongé sur la paille humide d'un cachot. Le Prince Karvas gît inconscient à côté de vous. Vous lui soulevez la tête avec précaution et usez de vos pouvoirs de guérison élémentaires pour lui faire recouvrer ses esprits. A travers les barreaux de la fenêtre haut perchée de votre cellule, vous pouvez voir que la nuit est tombée. La brise du soir vous

apporte de bruyantes rumeurs de fête, et ces échos vous poignent le cœur, car ils vous disent l'échec de votre mission. Sadanzo a été couronné Roi de Siyen, et dans toutes les tavernes de la capitale, ses chevaliers-brigands et autres sbires célèbrent le triomphe de leur maître. Dans un grand bruit de verrou et de gonds mal huilés, la porte de votre cellule s'ouvre sur la trogne rougeaude d'un geôlier qui jette vos armes et votre équipement à vos pieds. - Allez, du vent ! Vous êtes libres, grogne-t-il. Et dépêchez-vous d'en profiter, parce que m'est avis qu'vous allez pas 1' rester longtemps, maint'nant que Sadanzo est 1' patron.

Sur ces paroles encourageantes, le porte-clef vous reconduit à la porte de l'édifice. En sortant de la prison, vous voyez une bande de chevaliers-brigands de Sadanzo occupés à piller avec allégresse les échoppes et maisons alentour sous les regards gênés d'une patrouille de gardes de la cité, désormais réduits à l'impuissance. A la vue de ce spectacle consternant, le sang du Prince Karvas ne fait qu'un tour et le tire de son abattement. - Venez, Grand Maître, vous dit-il avec une soudaine excitation. Il nous reste encore une chance de triompher de Sadanzo. Nous devons trouver Phé-dros, le Grand Maréchal du Royaume. Rendez-vous au [118](#).

333

Confiant dans votre agilité naturelle, vous commencez sans hésiter à descendre le long de la paroi à pic, puis dès que vous estimez être arrivé assez bas, vous laissez à nouveau pendre votre ceinturon vers le Prince. Cette fois, il parvient à en empoigner la boucle de sa main libre et, à la force de votre seul bras, vous entreprenez de l'aider à remonter le long de la paroi verticale. Au terme de cet exercice, vous parvenez tous deux à vous hisser par-dessus le rebord du gouffre avant de vous effondrer sur le sol, à bout de souffle. Alors que Karvas tend le bras pour vous donner une fraternelle poignée de main en vous remerciant avec chaleur de l'avoir si magistralement tiré de sa fâcheuse posture, vous remarquez incidemment qu'il a au pli du poignet droit une tache de naissance en forme de croissant... Ce n'est qu'un peu plus

tard, en rebouclant votre ceinturon, que vous réalisez que vous avez perdu un des objets rangés dans votre sac à dos. Il a chu au cours de votre opération de sauvetage et a été emporté par la rivière souterraine. Rayez selon votre choix un des objets contenus dans votre sac à dos de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [200](#).

334

Vous faites trois heures de queue avant d'atteindre le guichet du clerc. Lorsque vous demandez à cet homme s'il sait où vous pouvez trouver le Prince Karvas de Siyen, il secoue la tête et pointe un doigt taché d'encre vers le bureau de l'officier de paix, en disant :

- Vous devriez poser votre question au sergent-enquêteur Hozla. Moi, je ne m'occupe que du change. Si vous n'avez pas de devises à changer, poussez-vous et laissez la place au suivant. Si vous voulez interroger le sergent Hozla, allez vous mettre dans l'autre queue et rendez-vous au [127](#). Si vous voulez profiter de l'opportunité pour échanger quelques-unes de vos pièces d'or contre des Torqs (la monnaie en vigueur à Sheasu), rendez-vous au [74](#).

335

Vous déployez votre maîtrise de l'Écran Psychique pour parer cette violente attaque psychique et la douleur qui vous torture le crâne s'estompe rapidement. Mais votre protection ne s'étend pas jusqu'au Prince, qui est sur le point de perdre conscience. Vous sentez qu'un assaut mental d'une telle puissance risque d'endommager gravement ses fonctions cérébrales et d'entraîner une paralysie définitive, voire la mort, s'il se prolonge encore quelques secondes ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art des Bardes et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Principal, rendez-vous au [81](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroisement Psychique, et désirez en faire usage, rendez-vous au [344](#). Dans tout autre cas, rendez-vous au [25](#).

336

Vous invoquez le sortilège de *Lévitacion* pour vous élever sans effort jusqu'au sommet du mur, puis vous annulez progressivement son effet de façon à prendre pied en douceur entre les rébarbatives piques de fer. Vous vous apprêtez à sauter sur le gazon du pré d'entraînement, quand vous réalisez subitement qu'un garde se tient juste au-dessous de vous. Sans hésiter, vous vous jetez dans le vide et vous vous abattez de tout votre poids sur son dos, avant de le réduire au silence d'un coup sec du tranchant de la main sur la nuque. Retenant votre souffle, vous scrutez le pré et les bâtisses environnantes dans la crainte d'avoir été aperçu, mais vous constatez avec soulagement qu'il n'y a aucun autre garde en vue. Si vous voulez faire les poches de la sentinelle, rendez-vous au [246](#). Sinon, rendez-vous au [16](#).

337

Vous vous hâtez de réciter la formule du Bouclier et décrivez un cercle de la main au-dessus de votre tête. Le bouclier magique se matérialise juste à temps pour dévier un carreau d'arbalète qui allait vous frapper dans le dos et l'envoie ricocher sur les pavés dans une gerbe d'étincelles. Rendez-vous au [174](#).

338

Le feu de l'explosion vous grille la peau du visage et des mains (vous perdez 3 points d'ENDURANCE) et vous prive de la vue pour quelques instants. Lorsque vous recouvrez l'usage de vos yeux, vous concentrez tous vos sens Kai sur l'étroite bande de terrain qui sépare les deux crevasses. Les éclairs jaillissent en rafales fulgurantes des fissures et fusent de part et d'autre de l'aéronef. L'équipage est paralysé de terreur, mais vous gardez le contrôle de vos nerfs et abandonnez celui de la barre à vos seuls talents Kai, anticipant les dérobades et les dérives du vaisseau comme s'il n'était qu'un prolongement de votre propre corps. Au bout d'une éternité, les crevasses finissent par s'amincir avant de disparaître totalement, et tandis que le *Coureur d'Étoiles*

s'échappe du chaos ardent des feux de la terre, tout l'équipage salue d'une clameur vibrante l'HABILETÉ de son timonier improvisé. Vous levez un bras joyeux en réponse à leur hommage, pour reprendre aussitôt la barre à deux mains, car vos sens Kai vous hurlent que le danger n'est pas encore écarté ! Rendez-vous au [302](#).

339

Propulsé sur l'encolure de votre cheval lors de votre chute, vous commencez par vous écraser le visage contre son crâne sous le choc de votre entrée dans l'eau. A moitié assommé, vous n'avez même pas le temps de commencer à vous noyer que vous recevez le second étalon et son fardeau princier en plein sur la tête. Un poids manifestement trop élevé pour vous et votre monture, ou ce qu'il en reste : restes d'un cavalier emberlificotés dans les rênes de son cheval, qui coulent à pic, emportés par un courant irrésistible au fond de l'eau... Votre courageux sacrifice aura assurément contribué à la sauvegarde et à la prospérité des populations piscicoles du fleuve Ioma, ce qui vous vaudra à n'en pas douter la reconnaissance éternelle des pêcheurs à la ligne du cru. Mais il aura également mis un point aussi final que prématuré à votre aventure.

340

Au point du jour, vous êtes réveillé en sursaut par un tonitruant concert pour scies à vapeur, chaînes, treuils, palans et billes de bois. Pour autant, ce vacarme atroce ne parvient pas à tirer le Prince du sommeil où l'a plongé votre épuisante marche de la veille. Magnanime, vous le laissez dormir une heure de plus avant d'être contraint de l'arracher sans trop de douceur aux bras de Morphée. Trois rudes portefaix montés sur un char à bœufs viennent en effet d'entrer dans le dépôt afin d'y charger des billes de bois. Et le malheur veut qu'ils aient précisément choisi d'emporter les grumes derrière lesquelles vous êtes cachés. Pendant qu'ils commencent à enrouler leurs chaînes autour des pièces de bois, vous vous glissez à bord du chariot et vous vous

dissimulez sous une bâche. Le chargement achevé, les portefaix vont s'asseoir à l'avant du véhicule et l'attelage s'ébranle pesamment en direction du fleuve. En approchant du principal pont sur le fleuve, le chariot ralentit et s'arrête brusquement. Vous voyez un garde vêtu de non s'approcher du cocher et déclarer qu'il veut inspnr le chargement. Le cocher proteste, le piuwlon insiste, se renfrogne et le ton monte iapnlrm. ni Craignant que ce dernier n'ait finalement le der nier mot, vous descendez discrètement du char à bœufs et filez vous réfugier dans les ruines d'un ancien entrepôt. Il ne vous reste plus que vingt jours avant le couronnement, et 1200 km à parcourir. Chaque heure qui s'écoule vous fait prendre un peu plus conscience de l'urgente nécessité de vous procurer des chevaux ! Mais tout au long de la journée, vous n'apercevez que de rares cavaliers dans le flot de ceux qui empruntent l'avenue et les rues alentour. Un bâtiment flanqué de la tour d'un clocher se dresse sur le côté nord de l'entrepôt. A la tombée du crépuscule, vous suggérez au Prince que vous tentiez d'atteindre le sommet de ce beffroi. De là-haut, vous auriez une bonne vue sur l'ensemble de la cité et, avec vos yeux perçants et un peu de chance, vous parviendriez peut-être à localiser les écuries les plus proches. Le Prince juge l'idée excellente, et, admettant qu'il sera plus facile de vous faufiler seul dans la tour, il se résigne à vous attendre dans l'entrepôt. Il va bientôt faire nuit et vous étudiez avec soin le bâtiment opposé et repérez deux possibles voies d'accès à son clocher : une porte latérale au niveau de la rue, ou une fenêtre ouverte au second étage de la tour. Si vous voulez emprunter la porte latérale, rendez-vous au [154](#). Si vous préférez escalader la façade du clocher pour entrer par la fenêtre, rendez-vous au [271](#).

341

L'onde de choc vous frappe quelques fractions de seconde après l'explosion et vous projette à travers le pont. Vous achevez votre course folle dans un violent tête-à-tête avec le pied du grand mât. Une douloureuse confrontation qui vous coûte une gigantesque bosse et la bagatelle de 5 points d'ENDURANCE. Abasourdi par la violence du choc et aveuglé par la souffrance, vous trouvez on ne

sait où la force de vous hisser sur vos pieds en vous agrippant à ce faux-frère de mât. Rendez-vous au [51](#).

342

Vous nagez jusqu'à la rive des douves et vous vous extrayez vivement de l'eau puante. En vous retournant pour aider le Prince à se hisser lui aussi au sec, vous voyez un petit groupe de cavaliers s'élançant au galop sur le pont-levis. La plupart sont armés de lances portant le pennon à tête d'aigle de Sadanzo, et ils sont menés par un officier rubicond qui hurle tel un possédé en vous désignant de la pointe de son épée. Les flèches continuent de pleuvoir, plongeant dans les douves ou ricochant sur les pavés de la rue qui entoure la citadelle. Soucieux de ne pas trop lambiner dans ces parages, vous empoignez Karvas par son manteau et vous le halez prestement. De l'autre côté de la rue, une ruelle populeuse et l'échoppe d'un boulanger vous font face. Si vous voulez tenter de vous enfuir dans la ruelle, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez échapper aux flèches et à vos poursuivants en vous réfugiant dans la boulangerie, rendez-vous au [30](#).

343

Vous tentez désespérément d'esquiver la lance du cavalier noir, mais vos réflexes, émoussés par votre chute, manquent un tantinet de fulgurance et la pointe effilée de l'arme démoniaque trouve sans détour le chemin de votre cœur. Les doigts glacés de la mort se referment sur vous et mettent un point final à votre aventure.

344

Vous expédiez droit dans les neurones du Maître Inquisiteur une décharge d'énergie psychique si violente qu'il manque en avaler l'embout de son maudit cor (l'emploi de cette Grande Discipline vous coûte 1 point d'ENDURANCE). Il laisse échapper l'instrument diabolique qui va rouler dans l'herbe et s'affaisse sur sa selle, les yeux révulsés. Reprenant le contrôle de ses sens à mesure que la

douleur s'estompe sous son crâne, il vous fixe d'un air hagard et, persuadé que vous êtes un redoutable sorcier, fait voler sa monture en piétinant dans sa hâte son cor de malheur sous ses sabots avant de s'enfuir au triple galop à la tête de sa petite troupe. Tandis qu'ils détalent à travers la plaine, vous faites appel à vos talents Kaï de guérisseur pour rendre au Prince toutes ses facultés, puis vous reprenez votre chevauchée vers Varédo. Rendez-vous au [55](#).

345

Vous empoignez votre arc et décochez une flèche droit dans la poitrine du plus proche porteur de l'idole. Touché en plein cœur, l'homme tombe raide mort, privant brutalement de son soutien la chasse mobile. La lourde plate-forme bascule et laisse la tête de tigre s'écraser pesamment sur le sol. Elle s'y brise en deux, vomissant un cône de flammes écarlates qui engloutit les porteurs rescapés. Abasourdis par la destruction sacrilège de leur idole et la fin pour le moins cuisante de leurs camarades, les Bakhasaï restent un temps frappés d'horreur et d'effroi, emplissant la rue d'un tel concert de cris hystériques qu'on entend jusque dans les campagnes mugir ces féroces soldats. Avant qu'ils aient pu se ressaisir, vous remettez votre arc à l'épaule et disparaîsez avec le Prince dans la ruelle obscure. Rendez-vous au [180](#).

346

Vous faites glisser tout le contenu de votre bourse dans la main rapace de l'homme qui les fait prestement disparaître dans sa poche (rayez tout ce qui est inscrit dans la case Bourse de votre *Feuille d'Aventure*).

- Et nos billets ? s'inquiète Karvas.

- Je vous l'ai dit, tous les billets ont été vendus, répond le préposé avec un geste dédaigneux. Vous n'avez qu'à monter à bord et rester planqués au milieu de la cargaison jusqu'à demain matin.

Dès que le bateau aura appareillé, vous n'aurez plus besoin de tickets ; il n'y a pas d'autre escale sur le fleuve avant Séroa.

Vous vous dépêchez de monter à bord et vous vous faufilez par une écoutille au fond de la cale aux marchandises. Au bout d'un moment, la cloche de la passerelle se met à sonner pour annoncer que le départ aura lieu dans quinze minutes et appeler pour la dernière fois les passagers qui sont encore à terre. Une fois tout le monde à bord, vous entendez qu'on relève la passerelle et qu'on largue les amarres, et la grande roue à aube placée à l'arrière du bâtiment commence à brasser l'eau du fleuve. Aidé par le courant, le grand bateau prend rapidement sa vitesse de croisière tandis qu'au fond de la cale, vous vous lovez douillettement entre des ballots. Rendez-vous au [46](#).

347

Toute honte bue, le forgeron empoche votre or et vous entraîne dans une petite pièce au fond de la boutique pour vous parler à l'abri des regards et des oreilles indiscrètes.

- Le Prince n'habite plus à Mynuit, vous confirme-t-il. Il y est bien resté quelque temps, quand il est arrivé sur Sheasu, y a près de dix ans de ça. Et puis une femme est arrivée, et ils se sont mariés. Il l'a emmenée vivre en pleine cambrousse, quelque part sur la côte nord. Ils viennent de temps en temps à Mynuit, mais c'est de plus en plus rare. Le fait est que je ne les ai pas vus depuis plus d'un an.

Vous remerciez le forgeron et quittez son échoppe. De retour sur les quais, vous vous aventurez dans le dédale de ruelles qui forme le quartier est de la cité dans l'espoir d'en apprendre un peu plus sur le Prince et son épouse. Mais la journée s'écoule sans vous apporter d'autre information et vous abandonnez vos recherches pour vous hâter de regagner la place du marché avant le coucher du soleil. Acraban et Zinair vous attendent déjà à bord du *Coureur d'Étoile* lorsque vous arrivez sur la place. Le jeune sorcier fait aussitôt descendre la cage d'embarquement et,

quelques minutes plus tard, vous retrouvez vos deux compagnons sur le vaisseau. Ils sont d'autant plus anxieux de connaître le résultat de vos investigations que leurs propres recherches ont rapporté peu d'éléments utiles : Zinair a découvert que le Prince a épousé une certaine Amarelda, et Acraban que le dernier passage du couple en ville remonte à plus d'un an. Lorsque vous leur dites que vous avez appris que le Prince et sa femme vivent quelque part sur la côte nord de l'île, l'Ancien Mage se montre impressionné.

- Vous êtes habile, Grand Maître, vous complimente-t-il. Les habitants de cette cité sont d'un naturel secret, et ce n'est pas un mince exploit que d'avoir su en tirer de tels renseignements.

Se tournant vers Acraban, il ajoute :

- Je propose de mettre cap au nord à la première heure et de commencer à fouiller la côte, la retraite de nos tourtereaux sera facile à dénicher du haut du ciel.

Acraban acquiesce d'un hochement de tête et fait passer l'ordre à son jeune équipage de préparer le bâtiment à appareiller dès l'aube. Rendez-vous au [187](#).

348

Votre haut niveau de maîtrise Kaï vous permet de prévoir que le temps va se gâter dans les heures qui viennent. La pluie va se remettre à tomber, et avec infiniment plus de force que la nuit précédente. Rendez-vous au [238](#).

349

La combinaison de vos talents Kaï vous permet de déceler le puissant sortilège de protection qui entoure cette porte, et ce, malgré la présence d'un second sort destiné à empêcher sa détection ! Vous retenez la main de Karvas, qui s'appêtait à manœuvrer le levier ensorcelé, ignorant que son simple contact pourrait s'avérer fatal ! Si vous voulez tenter de rompre le

sortilège en lançant quelque chose sur la porte, rendez-vous au [330](#). Si vous préférez tenter d'ouvrir la porte en abaissant le levier avec la pointe de votre arme Kaiï, rendez-vous au [146](#).

350

Toutes nos félicitations, Grand Maître. Vous avez su triompher de l'adversité, surmonter tous les périls et les embûches placés sur votre route avec tout le panache, la bravoure, et la sagesse d'un authentique disciple du Kaiï pour mener à bien votre délicate mission. Délicate et essentielle, car l'accession de Karvas au trône de Siyen est une importante victoire contre les Forces du Mal. Vous avez ainsi évité que le royaume de Siyen, le plus riche et puissant allié du Sommerlund, ne tombe aux mains d'une créature de Naar. Votre action héroïque vous a suscité la reconnaissance du peuple de Siyen, qui jamais n'oubliera la dette qu'il a contractée envers vous et le Kaiï. Après quelques jours d'un repos bien mérité, votre ami Karvas met à votre disposition son vaisseau royal pour vous permettre de regagner votre patrie. La longue traversée se déroule sans encombre, mais en arrivant à Holmgard, vous apprenez que l'Ordre du Kaiï doit faire face à une nouvelle et mortelle menace. Si vous voulez relever ce nouveau défi, rendez-vous dans le prochain volume de la série *Loup Solitaire* pour vivre une nouvelle page de l'épopée du Second Ordre du Kaiï!

TABLE DE HASARD

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

Table des

Quotient d'attaque

-11 OU INFÉRIEUR	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1
---------------------	--------	-------	-------	-------	-------

Chiffre donné par la table de hasard

1	E - 0	E - 0	E - 0	E - 0	E - 1	E - 2
	LS T	LS T	LS - 8	LS - 6	LS - 6	LS - 5
2	E - 0	E - 0	E - 0	E - 1	E - 2	E - 3
	LS T	LS - 8	LS - 7	LS - 6	LS - 5	LS - 5
3	E - 0	E - 0	E - 1	E - 2	E - 3	E - 4
	LS - 8	LS - 7	LS - 6	LS - 5	LS - 5	LS - 4
4	E - 0	E - 1	E - 2	E - 3	E - 4	E - 5
	LS - 8	LS - 7	LS - 6	LS - 5	LS - 4	LS - 4
5	E - 1	E - 2	E - 3	E - 4	E - 5	E - 6
	LS - 7	LS - 6	LS - 5	LS - 4	LS - 4	LS - 3
6	E - 2	E - 3	E - 4	E - 5	E - 6	E - 7
	LS - 6	LS - 6	LS - 5	LS - 4	LS - 3	LS - 2
7	E - 3	E - 4	E - 5	E - 6	E - 7	E - 8
	LS - 5	LS - 5	LS - 4	LS - 3	LS - 2	LS - 2
8	E - 4	E - 5	E - 6	E - 7	E - 8	E - 9
	LS - 4	LS - 4	LS - 3	LS - 2	LS - 1	LS - 1
9	E - 5	E - 6	E - 7	E - 8	E - 9	E - 10
	LS - 3	LS - 3	LS - 2	LS - 0	LS - 0	LS - 0
0	E - 6	E - 7	E - 8	E - 9	E - 10	E - 11
	LS - 0					

E = Ennemi - LS = Loup Solitaire

coups portés

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

T = Tué sur le coup