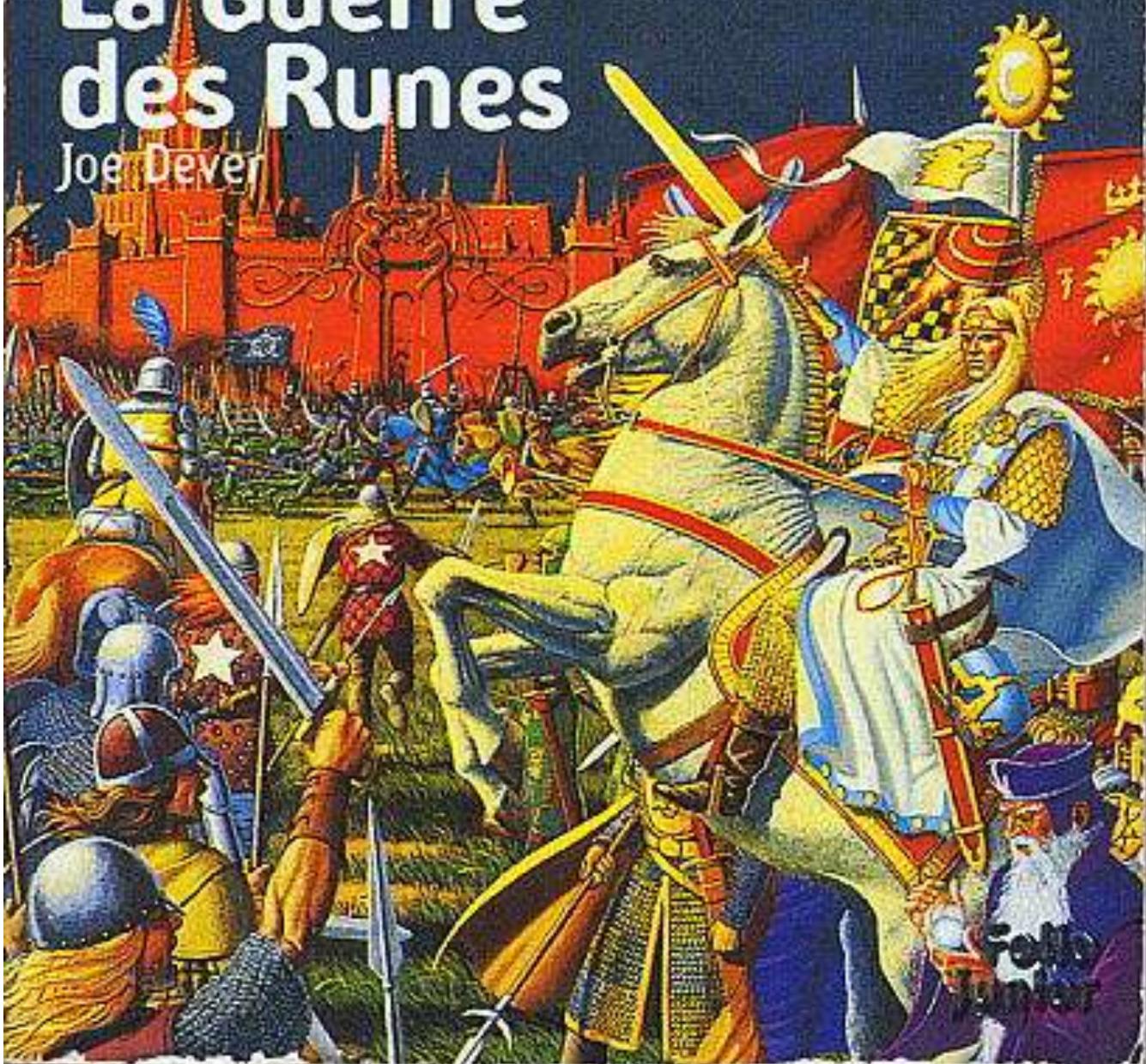


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Loup Solitaire / 23

La Guerre des Runes

Joe Dever



Titre original : *Rune War*

© Joe Dever, 1995, pour le texte © Editions Gallimard, 1996, pour la
traduction

Joe Dever

La Guerre des Runes

Loup Solitaire/23

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 Kaï)
6	(Si vous avez accompli avec succès votre deuxième mission de Grand Maître Kaï)

SAC A DOS (10 objets maximum)	REPAS
1	
2	
3	
4	
5	- 3 points d'ENDURANCE si vous n'avez pas de Repas au moment voulu
6	BOURSE
7	
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

LISTE DES ARMES

ARMES (2 armes maximum)

1

2

(+ 5 points d'HABILITÉ 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	

Table des armes Kai

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

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, vous devez 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 désignez le chiffre 0, vous n'obtenez aucun point. Le premier chiffre que votre crayon aura montré sur la *Table de Hasard* représentera votre habileté au combat. Ajoutez 25 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case habileté de votre *Feuille d'Aventure* (si par exemple votre crayon indique le chiffre 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 vous désignerez sur la *Table de Hasard* représentera votre capacité d'endurance. Ajoutez 30 à ce chiffre et inscrivez le total **obtenu** dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure* (à titre d'exemple, si votre crayon indique le chiffre 8 sur la *Table de Hasard*, le total de vos points d'ENDURANCE sera de 38).

Si vous êtes blessé au cours d'un combat, vous perdez des points d'endurance^ si jamais votre endurance tombe à zéro, vous saurez alors que votre aventure est terminée. Au cours de votre mission, vous aurez la possibilité de récupérer des points d'endurance, mais votre total d'endurance ne pourra en aucun cas dépasser celui dont vous disposiez au départ de votre mission.

Si vous avez mené avec succès l'une ou les deux précédentes aventures du Second Ordre Kaï (vol 21. et 22), vous pouvez

reporter vos totaux courants d'habileté et d'endurance dans ce volume. Vous pouvez aussi emporter tous les Objets Spéciaux, Armes Kai 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 Kaiï

Depuis longtemps, la tradition de votre caste de guerriers d'élite veut que chaque novice reçoive un nouveau nom au terme de sa première année d'entraînement au monastère. Les anciens choisissent ce nom en fonction des qualités propre à chaque novice.

Vous pouvez inventer votre nom Kaiï vous-même ou le composer à l'aide des tables de noms ci-dessous, en vous remettant au hasard : tirez un nombre à l'aide de la *Table du Hasard* puis reportez-vous au tableau A. Le nom correspondant au chiffre obtenu sera la première partie de votre nom Kaiï : vous procéderez de la même façon pour choisir la seconde partie dans le tableau B. En assemblant les deux termes, vous formerez votre nom Kaiï que vous pourrez inscrire sur le parchemin qui figure au début du livre.

TABLEAU A TABLEAU B

0 = Lame 0 = Rapide

1 = Feu 1 = du Soleil

2 = Épervier 2 = Véritable

3 = Cœur 3 = Téméraire

4 = Ami 4 = de Lune

5 = Étoile 5 = d'Épée

6 = Danseur 6 = Sage

7 = Casque 7 = d'Orage

8 = Arpenteur 8 = des Runes

9 = Bouclier 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 environnements, étouffe les sons provoqués par les mouvements. Dissimule en même temps la chaleur et l'odeur du corps. 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

clouées 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 à renvoyer l'énergie psychique hostile.

Nexus Déplacement des petits objets par la force de l'esprit, aptitude à supporter les températures extrêmes, extinction de 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 Kaï

Au terme d'années d'entraînement rigoureux et d'études au monastère Kaï sous la direction de votre illustre mentor, le Maître Suprême Loup Solitaire, vous avez atteint le rang de Grand Maître Kaï.

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

Grande Discipline de la Science des Armes Cette Grande Discipline confère à un Grand Maître 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 < n ;ind Maître Primat avec lequel vous commencez 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 cou-m **innée** de succès vous confèrera la maîtrise d'une **unie** supplémentaire.

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

Grande Discipline de la Science Médicale I, e praticien de cette Grande Discipline peut guérir toutes sortes de blessures infligées ou reçues au combat. Par ailleurs, si le total d'endurance d'un (ii and 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 d'urgence qu'une seule fois au cours de votre aventure.

Grande Discipline de l'Invisibilité Un Grand Maître Kai possédant cette faculté pourra effectuer un changement radical de son apparence physique et maintenir cette transforma-tion 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 ses sens du goût et du toucher.

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

- *Grande Discipline du Foudroiement Psychique* S'il décide d'utiliser ses pouvoirs psychiques pour attaquer un ennemi, le Grand Maître Kai pourvu de cette Grande Discipline pourra ajouter 8 points à son total d'**HABILETÉ**. De plus, chaque fois qu'il y fait appel lors d'un combat, il ne peut avoir à déduire plus de 1 point d'**ENDURANCE** par Assaut. S'il opte pour la forme la

plus atténuée des pouvoirs psychiques (c'est-à-dire la Puissance Psychique), le Grand Maître bénéficie de 4 points d'**HABILITÉ** supplémentaires et ne peut perdre aucun point d'**ENDURANCE**. Attention cependant : Puissance Psychique, Foudroiement Psychique et Grande Discipline du Foudroiement Psychique ne peuvent être utilisés simultanément. D'autre part, un Grand Maître Kaï ne peut avoir recours à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique si son total d'**ENDURANCE** est inférieur ou égal à 6.

Grande Discipline de l'Écran Psychique Lors d'un combat psychique, un Grand Maître

doté de cette Grande Discipline peut dresser une barrière mentale capable d'assurer sa protection ou celle d'autrui. Cette protection croît à mesure que le Grand Maître s'élève dans la Grande hiérarchie du Second Ordre.

Grande Discipline du Nexus Les éléments et produits toxiques ou nocifs (tels que les acides, les gaz, le feu) n'ont aucun effet sur le grand Maître Kaï qui utilise cette Grande Discipline 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 risquer 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 désormais 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 l'Envoûtement. Vos connaissances en ce domaine augmenteront à mesure que vous progresserez dans la Grande Hiérarchie Magnakaï.

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'autres 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'Élémentalisme* 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 „ ment 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 du Don des Bardes Grâce à cette nouvelle technique du Second Ordre Kaiï, le Grand Maître joue en virtuose de n'importe quel instrument de musique. Ses nouveaux talents lui permettent de chanter, 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 Kaiï.

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'**HABILITÉ** et 2 points à votre total **d'ENDURANCE**. 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 Kaiï.

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 n°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 six flèches que vous devrez rayer de votre *Feuille d'Aventure* après utilisation.

FLÛTE (Objet contenu dans votre sac à dos)

POIGNARD (Armes)

ÉPÉE (Armes)

HACHE (Armes) 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)

POTION DE LAUMSPUR (Objet contenu dans votre sac à dos) : cette potion vous permet de récupérer 4 points d'**ENDURANCE** si vous la buvez à l'issue d'un combat. Vous disposez d'une seule dose.

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'elle 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 Kaï dans le tableau en page 12, ou laisser faire le hasard en tirant un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard* : votre arme Kaï 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 Kaï de votre liste d'Objets Spéciaux. Car chaque arme Kaï est dotée d'une propriété spécifique. Si vous l'utilisez dans les 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 Kaï sera le glaive Illuminatus. Lorsque vous utiliserez cette arme Kaï pour combattre un ennemi dans une grotte, 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 pris 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, autrement dit celle que vous maîtrisez à la perfection. Quand vous utiliserez cette arme au 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 si vous possédez au moins une flèche, vous pourrez l'utiliser lorsque le texte vous autorisera. L'arc est une arme très

utile car il permet de frapper l'ennemi à distance. Toutefois, vous ne pourrez en faire usage dans les combats au corps à corps, aussi est-il fortement conseillé de se munir également d'une arme de poing comme l'épée ou la hache. Pour vous servir d'un arc, il faut un carquois garni d'au moins un trait et, après chaque tir, vous devrez rayer une flèche de votre *Feuille d'Aventure*. Dès que votre carquois sera vide, votre arc deviendra bien sûr inutilisable, mais vous aurez peut-être l'occasion de le regarnir au cours de votre aventure. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes, vous pouvez ajouter 3 au chiffre de la *Table de Hasard* lorsque vous tirez à l'arc.

Objets contenus dans votre sac à dos Au cours de votre quête, vous découvrirez divers objets pouvant se révéler utiles que vous souhaiterez peut-être conserver (rappelez-vous que vous ne pouvez jamais transporter plus de dix objets dans votre sac à dos). Vous avez le droit à tout moment d'échanger l'un de ces objets ou de vous en débarrasser, mais il 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 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'**HABILETÉ** en plus du bonus déjà acquis lorsque vous maniez cette arme.

Nourriture

Vous transportez dans votre sac à dos la nourriture qu'il faudra consommer à intervalles réguliers au cours de votre quête. S'il ne vous reste plus de vivres lorsqu'on vous dira de prendre un Repas, vous perdrez 3 points d'**ENDURANCE**. Mais si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous n'aurez pas à rayer un Repas de votre *Feuille d'Aventure* chaque fois que vous devrez vous alimenter.

Potion de Laumspur Cette potion de guérison vous permet de reprendre 4 points d'**ENDURANCE** à l'issue d'un combat. Vous n'en 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'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de l'ennemi en question. Vous devrez vous efforcer de tuer votre adversaire en réduisant à zéro, les 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 Détail 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*. Inscivez-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 Kai 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 + 14. Si le chiffre donné par la *Table de Hasard* est de 1, le résultat du premier 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 ne vous soient données ou que vous ayez la possibilité de fuir, un nouvel Assaut devra être livré.

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

Le combat doit se poursuivre jusqu'à ce que le total d'**ENDURANCE** de l'ennemi ou le vôtre ait été réduit à zéro, ce qui signifie la mort du combattant en question. 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 si vous décidez de prendre la fuite, menez le d'abord à son terme en observant les règles habituelles. Il ne sera tenu aucun compte des points d'**ENDURANCE** perdus par votre adversaire au cours de cet Assaut. Seuls 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 seront fournies chaque fois

Niveaux supérieurs du Second Ordre Kaï

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

Nombre de Titre correspondant

Grandes Disciplines maîtrisées par le Grand Maître Kaï

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

5 Grand Maître Tutélaire

6 Grand Maître Principal

7 Grand Maître Mentor

8 Grand Maître Éminent

9 Grand Maître Transcendant

10 Chevalier Kaï

11 Grand Chevalier Kaï

12 Commandeur Kaï

13 Grand Commandeur Kaï

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 aux yeux de son propriétaire, plus ces traces seront importantes. En revanche, la plupart des objets usuels ou d'usage commun ne retiennent rien de tel.

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 déchargent et causent des dommages conséquents à quiconque tenterait de toucher ou d'ouvrir l'objet en question. Mais le Grand Maître Principal peut 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 élevez 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 le Kai livre contre les forces du mal : sauver le royaume de Siyen des griffes du cruel Baron Sadanzo et de ses chevaliers pillards. C'est une quête noble et dangereuse dont le succès vous couvrira d'honneur, pour la grande gloire du Kai. Sur la route, vous trouverez des objets qui pourront vous être d'une grande aide. D'autres, en dépit des apparences, ne présenteront aucun intérêt - ou même seront néfastes !. Choisissez donc avec discernement ceux que vous gardez. 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'**HABILITÉ** et d'**ENDURANCE** sont faibles. Bien que cela représente un avantage certain, il n'est pas indispensable d'avoir accompli les précédentes missions du 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 !

Les Runes d'Aragash

Vous êtes un Grand Maître du Second Ordre Kaiï - confrérie de guerriers d'élite du Sommerlund. 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 Kaiï a été pratiquement anéanti par les seigneurs des Ténèbres d'Helgedad. 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 Kaiï. Sur les ruines encore fumantes du monastère, il avait juré de venger ses compagnons massacrés. Un vœu qu'il allait accomplir en 5075, n'hésitant pas à s'infiltrer seul au cœur même du sinistre royaume des seigneurs des Ténèbres pour détruire la cité infernale d'Helgedad, siège de leur pouvoir maléfique. Décapitées par cette défaite et voyant s'évanouir l'espoir de conquérir la totalité du Magnamund, qui seul, jusqu'alors, avait pu maintenir leur cohésion, les armées des Ténèbres éclatèrent en multiples factions rivales qui ne tardèrent pas à se déchirer en une féroce guerre intestine. Les pays libres surent alors habilement tirer profit des troubles et des divisions du camp adverse pour reconstituer leurs forces, avant de lancer une contre-offensive générale qui allait leur assurer une victoire aussi rapide que totale. La chute des seigneurs des Ténèbres ramena enfin la paix sur votre terre natale du Sommerlund, un des principaux royaumes du Magnamund septentrional. Sous la direction de Loup Solitaire, le monastère Kaiï fut reconstruit et retrouva sa splendeur passée, tandis qu'un Second Ordre de guerriers Kaiï se constituait rapidement. Vous appartenez à cette nouvelle génération de recrues Kaiï. 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 Kaiï où, sous la tutelle de Loup Solitaire, vos aptitudes au combat et vos pouvoirs innés vous ont été révélés, 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. Vous avez aujourd'hui le rare privilège de compter parmi les cinq disciples qui ont atteint le rang de Grand Maître Kai. En 5077, votre courage et vos talents ont été 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 Kai. Utilisant une Porte d'Ombre (passage astral reliant le Sommerlund aux univers parallèles qui l'entourent), Naar, le dieu des Ténèbres, avait envoyé des légions de monstres ailés assaillir le monastère afin d'anéantir le

Second Ordre Kai et dévaster le Sommerlund. Le fourbe avait bien calculé l'instant de son attaque, mais il avait mésestimé la valeur et la ténacité des défenseurs du monastère. En dépit de votre jeunesse et de votre inexpérience, vous-même et vos frères du Second Ordre avez farouchement repoussé tous les assauts des hordes des Ténèbres, jusqu'au retour de Loup Solitaire et de l'armée royale du Sommerlund qui allaient briser le siège et anéantir l'ennemi.

Au cours des six années qui ont suivi cette défaite des forces du mal, Naar n'a eu de cesse de prendre sa revanche sur le Kai, tissant telle une araignée diabolique la toile de ses complots. Dans tout le Magnamund, tapis dans l'ombre, ses agents attendaient patiemment l'heure de servir leur néfaste maître. Le baron Sadanzo de Siyen était un de ces agents. Le Siyen est un des plus riches royaumes de tout le Magnamund méridional, ainsi qu'un des plus anciens alliés du Sommerlund. Sadanzo avait fait assassiner son monarque, le roi Oridon, afin de pouvoir revendiquer la couronne à la faveur de l'absence du prince Karvas, le fils unique d'Oridon, qui vivait en exil sur la lointaine île de Sheasu. Le baron était un disciple de Naar investi d'un pouvoir diabolique qui lui permettait de soumettre à sa volonté les membres de la cour de Siyen POUR les amener à soutenir ses prétentions au trône. Le sinistre personnage n'était pas loin de parvenir à ses fins mais tout n'était pas encore perdu. La constitution du Siyen laissait au prince Karvas un délai de soixante jours pour revendiquer ses droits légitimes sur le trône

à partir de la mort de son père. Sadanzo ne serait donc couronné que si le prince ne reparaisait pas à temps.

Loup Solitaire avait promis d'empêcher le baron Sadanzo d'usurper la couronne, mais c'était un vœu que vous seul pouviez accomplir. Au moment où le roi Oridon était assassiné, vous acheviez une mission dans le Magnamund méridional et vous vous trouviez plus près de l'Ile de Sheasu qu'aucun autre seigneur Kaiï. Dès que votre quête fut menée à bien, Loup Solitaire vous donna l'ordre de différer votre retour au monastère Kaiï et de partir pour Sheasu à la recherche du prince exilé. Votre nouvelle mission consistait à retrouver Karvas et à le ramener sain et sauf dans sa capitale de Séroa, à temps pour qu'il puisse revendiquer le trône et déjouer la machination de Sadanzo. Malgré bien des adversités, déjouant les caprices du destin et les fourberies de l'ennemi, vous avez réussi : Karvas a coiffé la couronne royale et le maléfique Sadanzo et ses séides ont payé leurs crimes de leurs têtes. En reconnaissance de votre aide inestimable, le nouveau souverain vous a adoubé chevalier de Siyen et a mis à votre disposition *Y Étoile d'Or*, son navire royal, afin de vous permettre de regagner au plus vite Holmgard, la capitale du Sommerlund. Peu après l'aube, dans la fraîcheur d'un jour de la mi-automne, le majestueux trois-mâts royal de Siyen est entré en glissant sur son aire dans le bassin du port de Holmgard. En dépit de l'heure matinale, une voiture attelée et une escorte de cavaliers de la garde royale vous attendaient sur le quai pour vous conduire directement au monastère Kaiï. Vous y avez été chaleureusement accueilli et félicité par vos frères Grands Maîtres, ainsi que par le Grand Maître Suprême Loup Solitaire, qui n'a manqué pas de vous adresser ses plus vifs éloges pour le succès éclatant de vos missions et l'admirable façon dont vous aviez su porter l'étendard des plus nobles traditions du Kaiï. Après de si longs mois de lointaines pérégrinations et d'aventures mouvementées, vous vous réjouissiez de retrouver votre foyer et de vous replonger dans la routine familière du monastère. Mais vos aspirations au calme ont été déçues lorsque, un peu plus tard dans la journée, Loup Solitaire vous a fait convoquer pour un entretien privé dans ses appartements. La

nouvelle qu'il vous a alors annoncée a retenti à vos oreilles comme un coup de tonnerre... - Nous devons nous préparer à partir en croisade, Grand Maître, déclara-t-il froidement en déroulant une grande carte du Magnamund central sur le sol de granit de sa chambre voûtée. La guerre fait à nouveau rage dans les pays de la Storn, et les flammes de l'incendie menacent de dévorer nos-pamis de l'Alliance des Pays libres. Puis, tirant du fourreau sa légendaire épée, le Glaive de Sommer, il a posé la pointe de sa lame dorée sur un royaume enserré dans les terres à l'est du grand fleuve Storn.

Voici l'Eldenor, la source des problèmes que nous devons affronter. Depuis la chute de son précédent souverain, le prince Lutha, un nouveau maître s'est emparé des rênes de cette contrée sans loi. Il n'a pas une goutte de sang noble, mais cela ne l'a pas empêché d'écraser toute opposition légitime et de s'arroger le titre de seigneur Vandyan d'Eldenor. Au début de cette année, il a grossi les rangs de son armée de régiments de mercenaires magadoriens et ogiens. Puis, après avoir en toute mauvaise foi accusé ses pacifiques voisins du Delden d'avoir violé le territoire d'Eldenor, il a massé ces mercenaires le long de sa frontière nord. Et lorsque le Delden a rassemblé ses troupes pour faire face à la menace, Vandyan a hurlé à l'agression et s'est empressé de déclarer la guerre. Au terme d'une campagne aussi rapide que brutale, l'armée du Delden a été écrasée et son peuple ploie maintenant sous la botte du tyran. Enhardi par ce succès, Vandyan a poursuivi sur sa lancée. Le Magador, dont les défenses se trouvaient affaiblies par la défection de ses meilleurs régiments mercenaires, passés dans le camp d'Eldenor, a été sa deuxième victime. Au milieu de l'été, l'armée de Vandyan a franchi le fleuve Storn et s'est emparé de Salony. Nous avons appris du Lyris voisin qu'un flot continu de troupes fraîches arrivait d'Eldenor pour renforcer les rangs des troupes d'occupation. A l'évidence, le Lyris et sa séculaire cité de Varetta est le prochain joyau que Vandyan compte ajouter à son indigne couronne de conquêtes. Loup Solitaire s'est interrompu pour ouvrir la porte d'une antichambre, et vous avez vu entrer d'un

pas traînant un vieillard chenu vêtu d'une robe de bure à capuchon.

- J'ai l'honneur de te présenter Gwynian le Sage, a déclaré Loup Solitaire sur un ton respectueux. Il est venu de Varetta pour demander notre aide. Le nom de Gwynian était loin de vous être inconnu, car ce sage renommé avait aidé Loup Solitaire en maintes occasions par le passé, si bien qu'il est hautement révééré par tous les disciples du Kaï. Mais c'est la première fois que vous le rencontrez en personne, et vous en êtes très honoré. Gwynian, quant à lui, a tenu à vous féliciter pour les victoires que vous avez remportées depuis que vous êtes devenu un Grand Maître Kaï. Puis, à l'invitation de Loup Solitaire, il s'est approché de la carte et a pris la parole. - Depuis mon arrivée parmi vous, j'ai malheureusement appris que ma cité bien-aimée de Varetta était assiégée par les hordes de Vandyen, a-t-il commencé d'une voix calme et solennelle. Loup Solitaire vous a déjà dit que les Eldenoriens recevaient un flot constant de renforts. Le fait serait en lui-même d'une gravité considérable, mais ce qui nous inquiète le plus en l'occurrence, c'est la nature de ces troupes qui ne sont pas composées de mercenaires, ni même d'humains. Il s'agit de Vorkas, une espèce guerrière d'Agarashaï qui s'était éteinte à la suite de la destruction de son créateur, Agarash le Damné, il y a plusieurs millénaires... du moins l'avions nous cru. A présent, les Vorkas sont réapparus en grand nombre, armés, entraînés et soumis aux ordres du Seigneur Vandyen. En écoutant Gwynian poursuivre son exposé, vous avez appris que la guerre s'était considérablement intensifiée depuis l'arrivée des Vorkas. Au Sud, les armées d'Eldenor s'étaient emparées de la cité de Tekaro et avançaient à travers la plaine slovariennne en poussant devant elles les forces sloviennes en déroute. A l'Ouest, les troupes de Vandyen avaient envahi le Palmyrion et se trouvaient à portée de Vanamor, sa capitale. Loup Solitaire vous informa que le Maître de Guilde avait dépêché des magiciens au Palmyrion en vaisseau volant pour aider son gouverneur, le Grand électeur Manatine, à renforcer les défenses du pays. Avec leur appui, les l'almyrions parvenaient à contenir la poussée

ennemie mais, tôt ou tard, Vanamor finirait par lomber, submergée par le flot constant des renforts vorkas.

Les Vorkas sont la clef des succès militaires de Vandyan, a affirmé Loup Solitaire. Si nous voulons le vaincre et sauver nos alliés, nous devons larir le flux de ces renforts à sa source.

C'est juste, a opiné Gwynian. Et nous savons de quel endroit les Vorkas ont surgi. I ,e sage s'est penché et a pointé un doigt noueux sur la carte avant d'ajouter :

Tous les rapports de nos agents confirment qu'ils viennent de là... de Duadon. La capitale d'Eldenor. On a vu des milliers de Vorkas sortir des murs de cette cité fortifiée pour rejoindre les • irmées en campagne, mais on n'en a jamais aperçu un seul qui entrait dans la ville en venant d'ailleurs. Cela ne peut signifier qu'une chose : les hordes de Vorkas sont créées quelque part à l'intérieur de Duadon.

Mais comment est-ce possible ? vous êtes-vous exclamé, incrédule. Vandyan est-il donc un si grand sorcier?

Non, ce n'est pas un grand sorcier, ni même un sorcier tout court, a répliqué Gwynian d'un air entendu. Mais il a découvert une force ancienne que l'on croyait perdue à jamais. Il n'existe dans tout le Magnamund qu'un seul pouvoir capable de créer des Vorkas : le pouvoir des Runes. Vandyan a découvert les Runes perdues d'Agarash le Damné.

Et Gwynian vous a dit comment, il y a des millénaires de cela, Agarash le Damné combattit les Anciens Mages dans une guerre qui devait durer plus d'un millier d'années. Vers la fin de cet épique affrontement, comme il sentait ses forces s'épuiser face à la magie bénéfique des Anciens Mages, le néfaste Agarash scella l'essence de ses pouvoirs déclinants dans des tablettes d'obsidienne et des cristaux de jais. Agarash savait qu'il était perdu mais, en sauvegardant ainsi une partie de ses pouvoirs à l'intention de futurs disciples de Naar qui sauraient les utiliser dans les siècles à venir pour dominer à leur tour le Magnamund,

l'héritage de son abominable règne lui survivrait. Trois tablettes d'obsidienne furent donc gravées de symboles, ou runes, affirmant leur origine maléfique. Et sept cristaux furent façonnés à la ressemblance des Pierres de la Sagesse du Kaï, et nommés en dérision Pierres du Destin. - Depuis la chute d'Agarash, quelques-unes des Pierres du Destin ont reparu pour séduire et investir de leur pouvoir des agents subalternes de Naar, poursuit Gwynian. Mais les Pierres du Destin ne peuvent créer des Vorkas. Seules les Runes ont ce pouvoir. On a longtemps cru qu'elles avaient péri avec Agarash lui-même dans la destruction de Naaros, sa forteresse légendaire. Mais, à présent, tout porte à croire qu'elles ont resurgi... pour tomber aux mains du seigneur Vandyan.

Loup Solitaire a juré à Gwynian de l'aider à briser le siège de Varetta et de libérer le Lyris, et le Second Ordre du Kaï a reçu l'ordre de se préparer à partir en croisade contre Eldenor. Pendant ce temps, Kordas, Grand Échevin de Casiorn, faisait j savoir qu'on pouvait également compter sur son aide. Le gouverneur de la riche cité marchande avait levé sur ses propres deniers une armée de mercenaires en Anarie, Firalond et Kakush, et il les avait envoyés à la ville de Quarlen pour empêcher l'ennemi de franchir la rivière Quarle. Ces hommes sont des soldats aguerris et ils ont été royalement payés, mais ils manquent d'officiers inspirés. Aussi a-t-il été convenu que les Grands Maîtres et disciples Kaï assumeront le commandement des régiments mercenaires dès leur arrivée à Quarlen.

Dans trois jours, nous partirons pour Quarlen, a conclu Loup Solitaire. Armés de notre savoir, de notre courage et de nos Disciplines, je fais le serment, sur l'honneur du Kaï, que nous refoulerons la marée du mal qui menace d'engloutir nos alliés !

L'annonce du départ du Kaï en croisade a plongé le monastère dans un bouillonnement d'activité. Tout le Second Ordre s'est fiévreusement mis à la tâche et les préparatifs de la marche sur Quarlen ont été achevés en deux jours, comme prévu. Au matin du troisième jour, l'Ordre au grand complet s'est rassemblé en tenue de bataille sur le terrain d'entraînement. Toute l'assemblée, du plus humble initié au Grand Maître, s'est figée dans un silence de mort quand Loup Solitaire a commencé à décliner d'une voix forte une liste de noms. Un cinquième des présents devra rester pour assurer la défense du monastère, et la liste de Loup Solitaire contient les noms des cent Kaï choisis pour assumer cette tâche ingrate, mais indispensable. A l'appel du Grand Maître Suprême, ces guerriers quittent les rangs pour aller rejoindre leurs postes de garde sur les tours et les remparts. Tous acceptent leur sort de bonne grâce, mais vous pouvez lire sur leur visage qu'aucun n'est heureux d'avoir été choisi. Votre troupe s'ébranle peu après midi. Loup Solitaire chevauche à la tête de la colonne, en compagnie de neuf cavaliers qui comptent, outre vous-même, vos frères les quatre autres Grands Maîtres, Gwynian le Sage et trois Maîtres Mentor qui portent fièrement l'étendard de bataille du Kaï, les armes royales du Sommerlund, ainsi qu'une bannière écarlate frappée des épées croisées de Varetta, en l'honneur de Gwynian. Votre longue chevauchée vers le Sud offre à de nombreux Sommerlundois le rare privilège de voir passer toute la force du Kaï en ordre de bataille. La nouvelle de votre venue vous précède comme une traînée de poudre à travers les villes, les villages et les campagnes, et des centaines de compatriotes se rassemblent sur votre passage pour vous saluer et vous acclamer. Un temps sec et frais favorise votre progression. La colonne atteint bientôt les marches méridionales du royaume pour pénétrer dans la lointaine province du Ruanon. En moins d'une semaine, vous atteignez Casiorn, la riche cité des marchands, où des vivres frais et de confortables cantonnements vous sont prodigués par le Grand Échevin Kordas. Il apprend à Loup Solitaire que les armées de Vandyen ont pris le contrôle du Lyris et se massent le long de la rivière Quarle afin de poursuivre

leur poussée vers l'Est, 1 menaçant Casiorn elle-même. Les mercenaires de Kordas ont établi une ligne de défense le long des berges de la rivière pour endiguer l'avance ennemie. Leur commandant, le seigneur Nathuro d'Anari, attend avec impatience l'arrivée du Kai. ! Moins encourageantes sont les nouvelles de Varetta. La cité a enduré un bombardement cruel et sans trêve mais ses vieilles murailles tiennent toujours debout et ses citoyens continuent stoïquement à repousser les assauts des assiégeants. Le fait que Varetta ne soit pas tombée ravive un peu le moral de Gwynian, mais le sage lui-même n'ose espérer que la cité puisse tenir encore longtemps sans j secours. La colonne repart de Casiorn le lendemain à la première heure et prend la route de l'Ouest qui conduit à Quarlen. Vous chevauchez le long de cette grand-route pendant quatre journées et vous voyez augmenter le nombre de réfugiés que vous croisez. 1 La plupart sont des Lyrisiens, mais il y aussi des gens du Delden et de Salony. Chassés de leurs foyers par la guerre, ils ont sauvé le peu de biens 1 qu'ils pouvaient emporter et ont franchi la Quarle pour aller s'entasser dans des campements de toile établis tout le long de la vallée fertile qui sépare les monts de Quarle et la chaîne Slovarienne.

Regardez bien ces gens, ordonne Loup Solitaire d'une voix sonore, quand votre colonne passe devant leurs abris de fortune, et rappelez-vous que leur survie et la survie de milliers de leurs pareils dépend du prompt succès de notre croisade ! Rendez-vous au [207](#).

2

Votre grande maîtrise de l'Intuition vous révèle que le sergent essaie de vous prendre au piège : il n'y a aucune place des Dragons à Luyen ! Vous le lui laites remarquer et vous suggérez d'un air candide qu'il confond peut-être avec une autre ville.

Bon sang, mais c'est bien sûr! s'exclame-t-il en riant. Je voulais parler de Kron. Mon cousin Daliem vit à Kron, pas à Luyen.

Sur ces entrefaites, le battant de la porte atteint sa hauteur maximale et s'immobilise dans un dernier urinement. Le sergent vous souhaite à tous deux bons voyages et ses hommes s'écartent pour vous laisser quitter Duadon. Rendez-vous au [325](#).

3

Vous laissez échapper un cri de douleur et vous jaillissez comme un diable du tas de foin en serrant votre bras blessé contre votre poitrine : vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Le fils du fermier hurle en vous voyant et, dans sa frayeur, il vous expédie un nouveau coup de fourche tandis que vous détalez vers la porte béante du fenil... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez les Grandes Disciplines de l'Art de la Chasse et de l'Invisibilité, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [30](#). S'il est supérieur à 3, rendez-vous au [218](#).

4

Puisant dans vos vastes réserves d'énergie psychique, vous les concentrez et vous projetez un violent assaut mental droit dans la cervelle du reptile. Mais, à votre stupéfaction, la créature n'a aucune réaction ! Elle est visiblement insensible aux attaques mentales et votre Foudroiement Psychique a traversé son esprit sans lui causer le moindre désagrément (vous perdez 1 point d'endurance).] Inconscient de votre attaque mentale, le serpent géant se détend comme un fouet pour vous planter ses crocs venimeux dans la poitrine. Vous esquivez en plongeant sur le côté et, comme la bête recule pour frapper à nouveau, vous lui assénez un furieux coup de taille à dix centimètres sous la tête. Elle pousse un sifflement de rage et recule encore. Mais, en dépit de sa profonde blessure, le monstre ne semble guère diminué et il ouvre sa gueule terrifiante pour frapper encore !

SERPENT D'EAU GÉANT habileté : 39 endurance : 28

Cette créature est insensible à toutes les formes I d'attaque psychique. Si vous sortez vainqueur de ! ce combat, rendez-vous au [124](#).

5

Touffus et imbriqués les uns dans les autres, les pins de la profonde forêt de Grochod se disputent ! l'espace vital et les rayons du soleil et, sous leur l'paisse voûte, existe un monde à part, humide et froid, où règne une pénombre perpétuelle. La végétation y est rare mais le sol instable et rocailleux ne facilite guère votre progression. Vous vous frayez péniblement un chemin à travers ce terrain difficile, conservant la direction du Nord grâce à vos dons innés d'orientation Kai. A midi, vous vous arrêtez pour vous reposer et consulter votre carte. Après avoir calculé votre position, vous estimez que vous allez devoir marcher quatre jours dans la forêt avant d'atteindre le Demeraquill, une région de vignes et d'exploitations agricoles qui s'étend entre les murs de la cité de Duadon et les rives de la Storn. A l'approche du crépuscule, vous atteignez une ravine peu profonde et vous découvrez non loin les vestiges d'une ancienne piste forestière. Elle vous conduit à l'entrée en partie recouverte de ronces d'une mine abandonnée. Vous découvrez une pancarte vermoulue clouée à une poutre du porche de la mine, mais l'inscription qui y était peinte n'est plus lisible. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science Médicale avec le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au [286](#). Sinon, rendez-vous au [114](#).

6

Saisissant votre arc, vous encochez une flèche et vous ajustez soigneusement votre cible. A l'instant où le pillard bondit sur la selle de sa monture, votre trait fend les airs dans un chuintement aigu et va se ficher avec un bruit sourd juste entre ses omoplates. Sans un cri, l'homme bascule par-dessus la croupe de sa monture et s'écrase sur le sol dans un nuage de poussière. Il ne volera plus jamais personne. Rendez-vous au [49](#).

7

Vous franchissez l'arche voûtée pour découvrir un long corridor en plan incliné qui descend jusqu'à une immense salle de construction récente où régnerent une chaleur étouffante et un bruit assourdissant. Cette salle en forme de dôme est au carrefour de plus d'une vingtaine de passages, pour la plupart éclairés par le reflet dansant des flammes de puissants brasiers. Vos sens Kai vous indiquent que ces corridors conduisent aux armureries installées dans la partie orientale de Skull-Tor. Vous notez cependant qu'un de ces couloirs est sombre, l'air y est frais et, à l'inverse des autres, il est orienté vers le Nord. Si vous voulez explorer ce passage ténébreux, rendez-vous au [66](#). Si vous préférez quitter cette salle pour retourner dans le hall d'entrée, rendez-vous au [303](#).

8

Vous poussez un cri de douleur lorsqu'une grosse balle de plomb vous laboure la cuisse, quelques centimètres au-dessus du genou : vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Grâce à vos pouvoirs de Guérison, vous parvenez à stopper l'hémorragie et à refermer la blessure pour franchir en boitillant à peine les quelques mètres qui vous séparent de l'accueillante obscurité de la ruelle. Vous ne pouvez vous retenir de maudire le mauvais sort qui a permis à cette balle de vous atteindre, le pistolet de Bor étant, de notoriété publique, l'arme la plus imprécise qui soit ! Vous avez néanmoins le réconfort de constater que, I fidèles à la tradition, les douze autres pistolets vous ont tous largement manqué. Rendez-vous au [77](#).

9

La nuit s'écoule sans incident et vous êtes réveillé à l'aube par les trilles endiablées des oiseaux des bois. Teintée d'or et de roux, la végétation automnale s'est suffisamment éclaircie pour vous laisser apercevoir le ruban gris d'une piste forestière qui court parallèlement à la rivière. Un léger mouvement attire votre

regard tout au bout de cette piste et, en augmentant votre acuité visuelle, vous distinguez trois cavaliers arrivant du Sud. Deux d'entre eux portent l'uniforme du corps des Eclaireurs d'Eldenor, mais le troisième, vêtu d'une tunique écarlate et noire - les couleurs de l'armée sloviennne - est désarmé, les mains liées et, semble être un prisonnier de guerre. Soucieux du retard que votre mission risque de prendre du fait de la perte de votre canot, vous décidez d'y remédier en tendant une embuscade à ces cavaliers ennemis pour vous emparer de leurs chevaux. Sous le couvert des arbres qui bordent la piste, vous les laissez arriver à votre hauteur avant d'ordonner mentalement à leurs montures de s'immobiliser en usant de vos pouvoirs de Contrôle Animal. Obéissant à la perfection, les chevaux ralentissent et font halte, refusant de faire un pas de plus en dépit des furieux coups de cravache de leurs cavaliers. Sans un bruit, vous tirez votre arme Kaï du fourreau et, dès que les Eldenoriens ont mis pied à terre, vous jaillissez d'un bond de votre cachette et vous vous abattez sur eux comme la foudre...

ECLAIREURS ELDENORIENS habileté : 34 endurance : 34

L'effet de surprise jouant en votre faveur vous autorise à ne tenir aucun compte des éventuelles pertes de points d'**ENDURANCE** que vous pourriez subir au cours des deux premiers Assauts. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [156](#).

10

- Vandyen a soif de vengeance, commente Delissa en se dirigeant vers la bibliothèque. Ses gardes doivent passer toute la ville au peigne fin pour vous dénicher.

Elle se penche sur le socle du meuble, ouvre le compartiment secret où sont cachés les plans de Skull-Tor, les écarte pour s'emparer d'une boule de cristal translucide qui est une Pierre de Vision identique à celle que possède Gwynian le Sage. C'est grâce à ces objets que le sagace vieillard a pu rester en contact avec ses agents de Duadon. Delissa installe la pierre sur la table et récite

les paroles rituelles qui permettent de l'activer. Un brouillard laiteux envahit en tourbillonnant l'intérieur de la sphère et se dissipe rapidement pour dévoiler le visage souriant de Gwynian. Votre vieux mentor vous félicite chaleureusement du succès de votre mission. Les hordes vorkas ont été anéanties et les armées ennemies battent en retraite sur tous les fronts. Il accueille avec tristesse la nouvelle de la mort d'Hulsta et s'efforce de consoler Delissa en lui promettant que le nom de son héroïque époux sera célébré dans l'avenir à l'égal des plus illustres combattants de la liberté. Touchée par ces paroles sincères, Delissa remercie Gwynian, puis faisant preuve d'un sang-froid qui ne laisse pas de vous étonner, elle ajoute que sa propre mission ne sera pas achevée tant que vous ne serez pas en sécurité hors des murs de Duadon. Le sage vous informe des détails de votre récupération. Dans trois jours, à la tombée de la nuit, vous devrez rejoindre un lieu qu'on appelle la Roche de Xaitar, où le Maître de Guilde Banedon vous attendra à bord de son vaisseau volant, le *Saute Nuage*. Cet endroit, qui est indiqué sur les cartes, se trouve dans les collines à une quinzaine de kilomètres de Duadon, près de la route de Luyen, et Delissa assure qu'elle le connaît bien.

Banedon vous emmènera à Varetta, où j'aurai la joie de vous retrouver dans les Maisons du Savoir, précise Gwynian. Mais en attendant ce jour heureux, vous devrez rester vigilant. Vous avez infligé un coup mortel à Vandyan. Maintenant que ses jours sont comptés, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour se venger de la destruction des Runes. Prenez garde, Grand Maître, un serpent n'est jamais aussi dangereux que quand il se sait perdu !

Rendez-vous au [226](#).

11

Et quoi, encore ! crache le marchand. Si tu veux rien vendre ou acheter, fiche le camp d'ici ! J'ai pas d'temps à perdre avec des minables de ton espèce !

Vous vous dirigez vers la porte. La jeune vendeuse, visiblement consternée par la réaction de son patron, vous présente des excuses gênées. Elle s'apprête à vous renseigner, quand le commerçant vous rejoint et lui fait signe de s'écarter d'un geste furieux :

J'ai dit dehors ! braille-t-il en vous poussant dans la rue, avant de claquer la porte.

Réfrénant une furieuse envie de faire demi-tour pour inculquer les bases élémentaires du savoir-vivre à ce grossier personnage, vous poussez un profond soupir et vous reprenez votre marche le long du cours de l'Osselet. Rendez-vous au [119](#).

12

Vous avancez à pas de loup dans le sombre boyau de la mine jusqu'à ce que vous aperceviez la lueur dansante d'une flamme sur le roc grossièrement taillé des parois. Vous vous approchez sans bruit de la source de la lumière, pour vous arrêter au seuil d'une chambre adjacente à la galerie, d'où elle semble provenir. Glissant un œil par l'ouverture de la cavité, vous découvrez les trois soldats eldeno-riens dont vous avez entendu les voix. Assis sur un carré de grosse toile, ils partagent un souper de viande froide arrosé de bière. Derrière eux, un petit terrier à poil dur dort, lové sur butin qui scintille dans la lumière d'une unique chandelle. Les trois compères, euphoriques, rêvent à voix haute de la façon dont ils dépenseront les richesses qu'ils ont volées à Tekaro lorsque la guerre sera finie. Inconscients de votre présence sur le seuil de leur repaire, ils poursuivent leur joyeux bavardage jusqu'à l'instant où le chien se réveille en sursaut et se met à japper avec excitation. Si vous maîtrisez la Grande

Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [146](#). Sinon, rendez-vous au [47](#).

13

Accroupi auprès du cadavre du Vorka, vous reprenez rapidement votre souffle en gardant l'arme au poing, prêt à défendre chèrement votre peau tant vous êtes persuadé que ses congénères vont vous I tomber dessus d'un instant à l'autre. Mais, contre toute attente, tous les lézards vous tournent le dos pour converger vers la rivière : les provisions que vous aviez cachées au fond du bateau sous une épaisseur de toile ont été découvertes et l'odeur de cette nourriture agit comme un aimant irrésistible sur l'odorat hypertrophié de ces gloutonnes créatures. Les sauriens se ruent à travers le sous-bois dans une course effrénée mais, lorsqu'ils arrivent au bateau, il ne reste déjà plus une miette de festin. Frustrés, les retardataires déchaînent leur fureur sur la pauvre embarcation avec une sauvagerie qui vous laisse pantois, la réduisant en brindilles en quelques secondes ! Silencieux comme une ombre, vous regardez les Vorkas repartir vers le pont et le traverser à nouveau pour regagner l'autre rive. L'incident semble avoir passablement excité les soldats eldenoriens, dont les rires et les jurons tonitruants résonnent d'un bout à l'autre du pont. Vous préférez attendre que le calme soit revenu pour quitter votre cachette. Pendant ce temps, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'endurance (restant caché, vous ne pouvez recourir cette fois à la Grande Discipline de l'Art de la Chasse pour vous procurer de la nourriture). Rendez-vous au [211](#).

14

Halte ! mugit un des cerbères, et vous sentez une houle d'angoisse se nouer au creux de votre estomac.

Vous obtempérez en vous efforçant de considérer d'un œil aussi impassible qu'il est permis la pointe menaçante de la lance qui vient se braquer sur votre poitrine.

- C'est pas habituel qu'un simple éclaireur monte jusqu'ici. D'ordinaire, ils vont faire leur rapport au sergent de permanence à la Porte Ouest, alors explique-nous ce que /tu viens faire ici, et sois bref!

Brandissant la carte subtilisée au pauvre hérault, vous affirmez :

- J'ai reçu l'ordre de remettre cette carte à un officier du donjon. C'est urgent. Je dois la délivrer sans délai, et en main propre.

- Vraiment? rétorque le garde d'un air sceptique. Et peut-on savoir le nom de cet officier ?

Si vous voulez répondre :

Le capitaine Dvorkar

Rendez-vous au [243](#)

Le capitaine Dveda

Rendez-vous au [90](#)

Le capitaine Dvadic

Rendez-vous au [46](#)

15

Moins de trois mètres vous séparent de l'arche quand une flèche vous traverse le bras gauche et vous projette au sol, gémissant de douleur : vous perdez 2 points d'endurance. Vous stoppez l'hémorragie en faisant appel à vos pouvoirs de guérison avant de franchir en rampant les quelques mètres qui vous séparent de l'abri de l'arche. Une fois hors de vue des archers eldenoriens, vous vous relevez et vous vous enfoncez dans le passage voûté. Rendez-vous au [223](#).

16

D'un bond, vous jaillissez du tas de foin sous le nez du fils du fermier qui pousse un cri strident. Dans sa frayeur, il vous décoche un grand coup de fourche quand vous passez devant lui en détalant vers la porte béante du fenil... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez les Grandes Disciplines île l'Art de la

Chasse et de l'Invisibilité, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [30](#). S'il est supérieur à 3, rendez-vous au [218](#).

17

S'échappant d'un passage voûté situé tout au bout de la chambre de marbre, un courant d'air Irais porte jusqu'à vos oreilles un murmure de voix lointaines. Vous vous engagez avec circonspection sous ce passage pour suivre un corridor sombre qui débouche sur un puits au fond duquel vous descendez en empruntant une succession de marches et de plans inclinés, pour vous retrouver dans ce qui semble être, à première vue, un cul-de-sac. Mais votre Sixième Sens Kaï ne tarde pas à déceler que les murs apparemment aveugles qui entourent la base du puits dissimulent un panneau secret. Repérant un levier près du sol, vous l'abaissez : une section de la paroi coulisse, révélant un court passage voûté dont l'extrémité est masquée par un rideau de velours pourpre. Les voix sont maintenant plus lortes et vous avancez dans le passage avec précaution. Vous vous apprêtez à écarter le rideau quand un bruit inattendu vous fait pivoter sur les talons: la porte secrète s'est refermée derrière vous ! Désormais incapable de rebrousser chemin et ne sachant pas ce qui vous attend en avant, vous écarterez le rideau de quelques centimètres, l'isisez un coup d'œil par la fente et vous sentez votre pouls s'emballer à la vue de ce que vous découvrez... Rendez-vous au [93](#).

18

- Flanquez-le par terre ! rugit le sergent. Deux de ses hommes lâchent aussitôt leurs lances et se ruent sur vous pour exécuter son ordre. Répondant à une sèche traction sur ses rênes accompagnée d'une vigoureuse pression sur ses flancs, votre monture se cabre brusquement en battant l'air de ses antérieurs et gratifie au passage chacun de vos agresseurs d'un bon coup de sabot en pleine poitrine qui les envoie rouler dans la poussière. Effrayés par le comportement erratique de votre cheval, leurs

camarades refluent dans le plus grand désordre, libérant assez d'espace pour vous permettre de faire volter votre monture et de la lancer au triple galop dans la ruelle la plus proche. Tandis que vous foncez à bride abattue le long de cette voie déserte, un coup d'œil par-dessus votre épaule vous apprend que les prévôts se sont ressaisis et lancés à vos trousses. Vous poussez votre destrier de plus belle mais pas pour longtemps : après un tournant à angle droit, la ruelle s'achève en cul-de-sac ! Freinant des quatre fers, vous vous immobilisez face à une maison de trois étages ornée d'un balcon qui surplombe un portail d'écurie à double battant. Par chance, la serrure est hors d'usage et il vous suffit de tirer sur un battant pour l'ouvrir et faire pénétrer votre monture dans la pénombre qui y règne. Vous mettez pied à terre pour aller refermer le portail et l'assujettir avec le manche d'un marteau qui traînait sur le sol jonché de paille. Quelques instants plus tard, vous entendez résonner sur le pavé les bottes de vos poursuivants déboulant au pas de course à l'angle de la ruelle. La grosse voix de leur sergent ordonne d'inspecter les entrées de toutes les maisons qui donnent sur le cul-de-sac. Retenant votre souffle, vous écoutez deux soldats approcher du portail de l'écurie et appuyer sur ses battants avec le manche de leurs lances. Les portes grincent, craquent, bougent de quelques centimètres mais leur résistance suffit à convaincre les deux prévôts qu'elles sont verrouillées de l'intérieur et ils s'éloignent pour aller inspecter la maison suivante. Au bout de quelques minutes, la patrouille quitte la place et vous poussez un profond soupir de soulagement... quand une lumière jaune surgit soudain derrière vous ! Vous vous retournez d'un bond, pour voir se découper la silhouette chétive d'une vieille femme dans l'encadrement d'une porte, au sommet d'une courte volée de marches. Elle tient une lanterne dans une main et un couteau à découper dans l'autre.

Vous n'avez rien à faire ici, chevrote-t-elle d'une voix étouffée par la peur. Sortez de chez moi... li... fichez-moi le camp ! Rendez-vous au **328**.

19

Pendant que vous attendez le retour de Hulsta, Delissa vous offre une appétissante collation agrémentée d'une coupe du meilleur vin du Demeraquill. Vous acceptez avec joie de déguster ce divin nectar doré et légèrement pétillant et de savourer quelques-unes des succulentes pâtisseries confectionnées par votre charmante hôtesse. Une fois rassasié, il reste dans le plat l'équivalent de 2 Repas, que Delissa vous propose d'emporter dans votre expédition. Au bout de quelques minutes, Hulsta réapparaît dans le salon, vêtu d'une tenue plus appropriée que la précédente à l'exploration de galeries souterraines et muni d'un rouleau de corde et d'une lanterne sourde. Rendez-vous au [320](#)

20

- Je crois qu'on va jeter un p'tit coup d'œil là-haut avant de partir, dit un des gardes, faisant signe à un de ses camarades de le suivre avant de monter rapidement l'escalier.

Vous reculez à l'intérieur de la pièce pour vous maintenir à bonne distance du chien et les deux hommes passent devant vous et commencent à inspecter le salon et les pièces attenantes. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [167](#). S'il est supérieur à 3, rendez-vous au [192](#).

21

Rufus parvient non sans peine à refouler sa colère et vous continuez à épier sans bruit les Eldenoriens qui entassent leur butin dans des sacs en réitérant sur tous les tons leurs terribles menaces. Mais devant le silence obstiné des dignes vieillards, les pillards finissent par se décourager et, ployant sous le poids du butin, ils vident les lieux sans autre forme de procès. Après avoir chargé leurs sacs rebondis sur leurs chevaux, les trois crapules sautent en selle et font volter leurs montures pour s'éloigner. L'un d'eux sort une torche et un briquet de son havresac, enflamme la torche et, lançant son cheval au galop, il la jette au

passage par la porte grande ouverte de la cabane ! Horrifié, vous vous précipitez dans la maison tandis que les pillards disparaissent dans la nuit tom-liante. A la vue de votre uniforme eldenorien, l'hilo et Xera, vous prennent pour un complice de leurs bourreaux venant achever leur sale travail. Ils croient leur dernière heure venue et hurlent de terreur. Mais Rufus, surgissant dans la pièce sur vos talons, s'empresse de les rassurer :

N'ayez pas peur, s'écrie-t-il, c'est un ami, un allié. Calmez-vous, tout est fini, nous allons vous tirer de là !

Vous étouffez rapidement la torche embrasée en faisant appel au Nexus, puis vous aidez Rufus à délivrer son oncle et sa tante. Rendez-vous au [110](#).

22

Votre âpre persévérance est finalement récompensée par le déclic du pêne coulissant hors de la fâche, mais au prix d'une dépense d'énergie mentale qui vous prive de 2 points d'**ENDURANCE**. Vous faites doucement pivoter le lourd battant de 1er pour découvrir une antichambre dépourvue de Harde ouvrant sur une vaste salle. Le mur gauche île cette immense pièce balayée de courants d'air est percé d'une rangée de hautes fenêtres voûtées donnant sur la place d'armes qui s'étend au pied du grand donjon de Skull-Tor. Vous rappelant ce que vous a dit Hulsta au sujet de ce donjon peu vivant sa mort, vous concentrez vos sens Kaï sur ses énormes murs pour obtenir la confirmation que cet édifice maudit est bien le siège de la puissance maléfique que vous êtes venu détruire. Dissimulé dans l'antichambre, vous étudiez le Jonjon avec soin pour arriver à la conclusion que ;on unique voie d'accès est un pont-levis donnant sur une arche voûtée située à sept mètres au-des-;us du sol. Pour atteindre ce pont-levis, il faut monter un étage plus haut en empruntant un escalier qui se trouve à l'autre extrémité de la grande salle, ce qui ne poserait guère de difficulté... si la salle en question et la place

d'armes ne grouillaient d'officiers eldenoriens et d'esclaves vorkas ! Rendez-vous au [260](#).

23

Devant votre refus, le grand garde fait jaillir son épée du fourreau et pose sa pointe sur votre gorge en aboyant :

- Lève les mains ! Toute résistance est inutile ! Vous l'admettez bien volontiers et vous vous exécutez docilement. Puis il ordonne qu'on emmène votre cheval et fait abaisser la herse qui commande le passage du porche. Une vague de cris et de protestations monte de la file des cavaliers et autres conducteurs d'attelages qui attendent derrière vous, mais les sentinelles font la sourde oreille et vous entraînent dans le poste de garde aménagé dans l'épaisseur de la muraille pour vous conduire au bureau de leur capitaine. L'officier, un homme au nez camus et aux airs de sombre brute, ordonne aux gardes d'attendre derrière sa porte pendant qu'il vous interroge. Dès qu'ils sont sortis, il prend note du numéro matricule inscrit sur la manche de votre tunique d'uniforme, puis se tourne vers le mur où est affichée une liste de régiments. Il la consulte rapidement, et vous fixe, les yeux mi-clos, avec un sourire en coin qui ne vous dit rien qui vaille.

- Ton unité combat en première ligne dans la plaine Slovarienne, soldat, dit-il d'une voix douce. Alors, il va falloir me donner une bonne raison pour justifier ta présence ici, sinon, par les crocs de Naar, J je vais te faire pendre pour désertion !

Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Don des Bardes avec le rang de Grand Maître Mentor, Rendez-vous au [86](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, et si vous désirez y faire appel, rendez-vous au [76](#). Sinon, rendez-vous au [127](#).

24

Vous invoquez la formule du sortilège du Filet Gluant et vous tendez la main droite, paume ouverte, sur l'escalier de fer plongeant dans la fosse grouillante de Vorkas. Un long fil de matière visqueuse s'en s'échappe pour aller s'entortiller entre les deux solides rampes en fer de l'escalier et former plusieurs barrages gluants du haut en bas des marches. Mais votre magie ne freine qu'un court moment l'irrésistible progression des sauriens. Les premiers se jettent à plat ventre sur les marches, se laissant délibérément engluer pour permettre aux suivants d'avancer en marchant sur leurs corps. Piétinant leurs congénères, trois Vorkas armés d'épées parviennent ainsi au sommet de l'escalier et se ruent à l'attaque en faisant claquer leurs crocs monstrueux !

VORKAS ARMÉS habileté : 40 endurance : 38

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [160](#).

25

Votre réponse tardant à venir, le sergent de la prévôté entre dans une fureur noire et vous intime l'ordre de mettre pied à terre et de lui montrer une preuve de votre identité. Et sur un signe discret de sa main gauche, ses hommes commencent à se déployer autour de vous en vous menaçant de leurs lances. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Don des Bardes et si vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [74](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous désirez y faire appel, rendez-vous au [179](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines, ou si vous refusez d'en faire usage, rendez-vous au [18](#).

26

La porte restant obstinément close, vous vous résignez à faire demi-tour pour regagner le grand hall d'entrée. En vous voyant revenir, le scribe lève le nez de son pupitre et vous toise d'un œil inquisiteur.

- Qui cherches-tu, soldat ? nasille-t-il.

- Le... capitaine Dvedka, improvisez-vous à la hâte.

Vous lui tendez la carte subtilisée au hérault en ajoutant :

- Je dois lui remettre ceci, de toute urgence !

Le fonctionnaire jette un œil dédaigneux sur la carte puis, désignant du bout de sa plume le passage qui s'ouvre à gauche de l'arche d'entrée, il vous lance :

- Salle du Conseil de Guerre. Par là...

Vous le remerciez poliment de son aide et vous partez à grandes enjambées dans la direction indiquée. Rendez-vous au [314](#).

27

Vous vous hissez prestement à travers l'ouverture de la fenêtre et vous sautez dans la ruelle qui longe le mur d'enceinte sud de la ville. Dissimulé dans l'ombre des remparts, vous observez la place pavée qui donne sur la Porte Sud pour constater qu'on a relevé la herse et que le flot de la circulation s'écoule à nouveau normalement. Les chariots font résonner leurs roues cerclées de fer sur les pavés de la place avant de s'engager dans une large artère baptisée avenue de l'Etendard et conduisant à Skull-Tor, la forteresse de Vandyen qui se dresse au centre de la cité. Vous vous rappelez les instructions de Gwynian précisant que vous trouverez vos contacts rue des Flancs, dans le quartier nord de la cité. Comme vous êtes à la Porte Sud de Duadon, vous vous engagez sur la place et vous commencez à suivre la file des

chariots qui roulent vers Skull-Tor, supposant que c'est le plus court chemin pour atteindre les quartiers nord. Mais, à l'entrée de l'avenue de l'Etendard, vous êtes refoulé par des gardes armés grognant que la voie est exclusivement réservée à l'usage des fourgons de fournitures et interdite aux piétons. Sans vous laisser abattre, vous vous mettez en quête d'un autre chemin : deux autres voies partent de la place de la Porte Sud pour s'enfoncer entre les bâtiments noirs de suie. L'une file vers l'Est, le cours de l'Osselet, l'autre est orientée vers l'Ouest, rue du Chaudron. Si vous choisissez de suivre le cours de l'Osselet, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez vous engager dans la rue du Chaudron, rendez-vous au [301](#).

28

Déployant votre maîtrise Kaï, vous faites flamboyer et crépiter avec fureur les torches qui illuminent le parapet de part et d'autre du soldat qui en sursaute de saisissement. Lancée de travers, sa pierre retombe dans la rivière à un bon mètre sur la droite du canot. Tandis que le courant vous entraîne sous l'arche du pont, vous entendez ses camarades éclater de rire et se payer sa tête en se gaussant de la précision remarquable de son tir. Rendez-vous au [88](#).

29

Invoquant la formule du sortilège du Bouclier Invisible, vous tracez dans l'air un cercle de la paume de la main. A la seconde même, le serpent géant se détend comme un fouet pour vous planter ses crocs venimeux dans la chair, mais sa tête s'écrase avec un bruit mat contre l'obstacle invisible avant de reculer en sifflant de rage, le museau tout sanguinolent. Mais il en faut plus pour décourager un tel monstre, et sa gueule terrifiante s'ouvre à nouveau pour frapper tandis que l'effet du sortilège s'estompe et que votre bouclier s'évanouit...

SERPENT D'EAU GÉANT habileté : 39 endurance : 27

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [124](#).

30

Les pointes de la fourche vous labourent cruellement le dos au passage : vous perdez 3 points d'endurance. Le jeune paysan, encore sous le choc de votre soudaine apparition, vous lance une furieuse bordée de jurons du terroir. Vous atteignez l'ouverture de la porte et vous découvrez le sol quelque dix mètres plus bas. Le forcené se rue sur vous pour essayer de vous embrocher ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [331](#). Sinon, rendez-vous au [105](#).

31

Vous apportez le plateau de nourriture aux gardes postés devant la salle des Runes. En vous voyant arriver, les deux guerriers posent leur hallebarde contre le mur et soulèvent la visière de leur casque d'acier.

- Où est Gragov? s'enquiert l'un d'eux tandis que vous posez le plateau sur une petite table placée à côté de la porte.

- Il est malade, répondez-vous.

- Espérons que ce n'est pas à cause de ce qu'il a mangé ! plaisante son compagnon.

Au moment où les deux hommes entament leur repas, vous dégainez soudain votre arme Kaï et vous abattez le plus proche d'un foudroyant coup de taille. Il s'effondre sur le sol sans un cri, mais son camarade réagit avec une rapidité surprenante, évitant le coup d'un habile plongeon et récupérant sa hallebarde dans le même mouvement ! Assoiffé de vengeance, il passe à son tour à l'attaque et manque de vous décapiter d'un coup féroce !

GARDE D'ÉLITE DE LA SALLE DES RUNES habileté : 38
endurance : **32**

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [120](#).

32

Vous présentez les pièces à la vieille femme sur votre paume, mais lorsqu'elle réalise combien il y en a peu, elle secoue la tête avec énergie et crache : - Dehors ! Déguerpissez ou j'appelle les prévôts ! Si vous voulez lui révéler que vous n'êtes pas un soldat eldenorien dans l'espoir que cela le fera changer d'avis, rendez-vous au [318](#). Si vous décidez de prendre la porte comme elle vous l'ordonne, rendez-vous au [252](#).

33

Vous utilisez votre pouvoir sur les éléments pour provoquer un brusque courant d'air qui souffle toutes les chandelles, plongeant le salon dans une pénombre seulement atténuée par les rayons de la pleine lune qui s'infiltrent par la porte ouverte. Les deux gardes laissent échapper une bordée de jurons lorsque les bougies s'éteignent, mais ils ne renoncent pas à ouvrir la porte du cabinet de toilette. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [267](#). S'il est supérieur à 3, rendez-vous au [122](#).

34

Vous quittez la verrerie et vous tournez à l'angle de l'allée de la Tour Nord. Vous y découvrez une vingtaine d'échoppes minables proposant, pour l'essentiel, des armes individuelles et des armures de médiocre qualité, à l'exception de l'une d'elles qui semble s'être spécialisée dans l'importation d'équipements réalisés par les meilleurs artisans de tout le Magnamund. En contemplant sa vitrine, vous tombez en arrêt devant une superbe collection d'arcs siyenois et de fines lames de Lourden. Si vous désirez entrer dans cette armurerie, rendez-vous au [237](#). Si vous

préférez poursuivre votre chemin le long de l'allée de la Tour Nord, rendez-vous au [147](#).

35

Bien qu'ils n'aient que leurs griffes et leurs crocs à vous opposer, les reptiles chargés de protéger la Rune résistent avec acharnement. Avant que vous n'ayez réussi à percer leur ligne, les premiers Vorkas armés surgissent sur votre flanc et s'abattent sur vous. Votre riposte est foudroyante : virevoltant comme un feu-follet, vous frappez cinq fois et cinq sauriens vont mordre la poussière. Mais ce mouvement vous écarte de la cloche et la pierre runique est désormais hors de portée de votre arme, tandis que de nouveaux Vorkas en armes approchent... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous désirez en faire usage, rendez-vous au [69](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Élémentalisme avec le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au [316](#). Si vous avez un arc et si vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [238](#). Si vous ne remplissez aucune de ces conditions, allez au [73](#).

36

Vous invoquez la formule du charme de Détection du Mal et, aussitôt, un flot de terribles images déferle dans votre esprit. Sous le sol de cette clairière gisent les corps de milliers de prisonniers de guerre sloviens. Capturés lors de la chute de Tekaro, ces malheureux ont été conduits jusqu'ici par des gardes eldenoriens, puis sauvagement massacrés par les féroces Vorkas. Cette clairière recouvre le charnier et vous sentez planer sur elle une intense présence psychique. Une présence composée pour une grande part des émanations résiduelles des âmes des innocents suppliciés, mais aussi d'autre chose... une chose invisible et monstrueusement maléfique ! Votre cœur se met à battre sourdement quand vous réalisez qu'une entité démoniaque a investi cet endroit pour se repaître des restes psychiques des Sloviens assassinés et qu'il constitue pour vous une menace effroyable... toute proche! Envahi par une terreur

aveugle, vous faites volte-face et vous vous élancez entre les arbres dans une fuite éperdue ! Rendez-vous au [339](#).

37

Lançant la pierre de toutes ses forces, le gros Eldenorien l'expédie droit dans le canot, presque entre vos pieds. Fracassant le bordé, le projectile ouvre une brèche béante par laquelle s'engouffre un véritable geyser ! Déséquilibrée, la barque tangué dangereusement et menace de chavirer sous les cris de joie des Eldenoriens. Vous disparaissiez un moment à leur vue lorsque le courant vous entraîne sous l'arche principale du pont, mais ils se ruent vers l'autre parapet en faisant vibrer le tablier sous le poids de leurs lourdes bottes pour vous voir réapparaître en aval. Quand vous apparaissez de l'autre côté de l'arche sous les projectiles, les quolibets et les rires des soudards, l'eau s'engouffre à une telle vitesse que vous décidez de l'abandonner au plus vite. Braquant le gouvernail vers la rive gauche, vous dirigez tant bien que mal votre embarcation à demi submergée vers un bosquet de saules dont le feuillage touffu surplombe le courant. A l'instant où la barque vient s'échouer entre les saules, vous bondissez avec souplesse dans les branches et vous disparaissiez dans la végétation. Les Eldenoriens accourent pour fouiller le bateau et les alentours à votre recherche, sans succès. Tapi dans la végétation, vous les regardez hisser à grand peine le canot rempli d'eau sur la berge pour inventorier son maigre contenu, avant d'aller reprendre leur position sur le pont en grommelant, passablement dépités. Dès que la voie est libre, vous vous glissez hors du bosquet et vous décampez en longeant la rivière vers l'aval. Ce n'est qu'après avoir laissé l'ennemi à près de dix kilomètres en arrière que vous vous résolvez à faire halte pour prendre quelques heures de repos bien méritées dans les branches d'un chêne centenaire. Avant de vous endormir, et à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'endurance. Rendez-vous au [9](#).

38

Vous vous agenouillez devant le battant de la porte pour examiner le verrou. C'est une serrure à pêne coulissant tout à fait ordinaire, sinon que ses composants sont d'une taille et d'un poids conséquents. Mais, sous son apparente simplicité, vous la soupçonnez d'être bien plus délicate à crocheter qu'il n'y paraît. Faisant appel à la Discipline Magnakaï du Nexus, vous visualisez son mécanisme dans votre esprit et vous entreprenez de le déverrouiller par la force de votre volonté. Ce procédé est aussi lent que difficile à mettre en œuvre, et votre front ne tarde pas à se couvrir de sueur sous l'effort... Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [337](#). Sinon, rendez-vous au [22](#).

39

Vous dégainez une arme de poing (pas un arc, ni votre arme Kaï) et vous entreprenez de creuser la couche de mortier dans laquelle sont scellés les barreaux de la fenêtre. La tâche est pénible et laborieuse, mais au bout d'une heure d'efforts, vous parvenez à déloger trois barreaux. Vous avez ainsi dégagé un espace assez large pour vous y faufiler, mais vous avez également détérioré votre arme au point qu'elle est désormais inutilisable (rayez-la de la Liste de vos Armes). Rendez-vous au [27](#).

40

Vous entendez le troisième cadran cliqueter doucement puis s'immobiliser dans la bonne position. La serrure émet alors un léger ronronnement et la porte s'ouvre sans bruit, révélant un corridor voûté au bout duquel vous apercevez une volée de marches en fer. Vous entrez dans le couloir et la porte se referme silencieusement derrière vous. A mi-chemin de l'escalier, vous franchissez une sorte de vestibule donnant accès à un second corridor qui coupe le premier à angle droit. Vous atteignez rapidement le bout du passage et vous escaladez les marches, mais, en approchant du sommet, vous vous arrêtez pile : les

silhouettes cuirassées de deux gardes sont en faction devant une porte gravée de symboles mystiques. Une porte derrière laquelle votre sixième sens détecte la présence des Runes d'Agarash ! Instinctivement, vous vous baissez pour disparaître du champ de vision des gardes avant qu'ils n'aient pu vous voir et vous rebroussez chemin sans bruit jusqu'à la jonction des deux corridors. A cet instant, vous percevez un bruit de pas tout proche et vous faites volte-face : le long du couloir latéral un jeune aide-cuisinier porte un plateau chargé de victuailles. Il se fige sur place en vous voyant apparaître et, de crainte qu'il ne donne l'alarme, vous vous avancez à sa rencontre en improvisant sur un ton accusateur :

- Pourquoi es-tu en retard, mon gaillard? Cela fait plus d'une heure que le seigneur Vandyan attend son souper !

- M... mais ce n'est pas pour Sa Seigneurie, bafouille le marmiton, visiblement désesparé. C'est le repas des gardes de la porte de la Salle des Runes.

- Quoi ! rugissez-vous en feignant une totale indignation. Tu veux dire que tu oserais faire passer les besoins de cette misérable piétaille avant ceux de notre illustre maître ? C'est intolérable !

- Neuh... non ! Je v... veux d... dire que c'est le chef qui m'a dit de porter ce plateau aux gardes. Le seigneur Vandyan a dîné dans ses appartements il y a trois heures et personne ne m'a ordonné de lui apporter quoi que ce soit depuis.

- Eh bien, notre maître a faim, répliquez-vous. Et tu ferais mieux de galoper ventre à terre aux cuisines pour lui trouver une nourriture digne de lui, si tu tiens à ta misérable carcasse !

Sur ce, vous soulagez le gâte-sauce abasourdi de son plateau en ajoutant :

- Va dire au cuisinier de lui préparer quelque chose de substantiel ; c'est compris ? Il a une faim de loup. Allons file ! je donnerai ces rogatons aux gardes moi-même.

Le gamin se gratte un instant la tête et détale en courant le long du couloir. Vous le suivez des yeux jusqu'à ce qu'il ait disparu, puis vous baissez les yeux sur le plat de viande froide et de légumes qui vous donnent une idée qui pourrait bien vous aider à vous introduire dans la salle des Runes...

A condition de vouloir l'utiliser, si vous possédez de la :

Potion d'Épine de Gibet	rendez-vous au 87
Teinture de Chiendent des Tombes	rendez-vous au 195
Potion de Mokradon	rendez-vous au 327
Potion de Volzoc	rendez-vous au 169
Poudre de Ghilev	rendez-vous au 271

Si vous ne disposez d'aucune de ces mixtures ou si vous ne voulez pas en faire usage, rendez-vous au [31](#).

41

Trop pressé de traverser la place, vous vous élancez sans précaution au milieu du flot des lourds véhicules et, trébuchant sur un pavé disjoint, vous vous étalez pratiquement sous les roues d'un lourd chariot de minerai ! Le cocher ne fait pas un geste pour vous éviter, seuls vos réflexes foudroyants vous sauvent d'une mort atroce. Toutefois, votre roulé-boulé salvateur ne vous préserve pas de l'extrémité d'un axe de roues qui vous laboure cruellement les jambes au passage : vous perdez 4 points d'endurance. Pour couronner le tout, le cocher vous traite de tous les noms et vous menace de vous dénoncer aux prévôts. Préférant éviter tout risque d'arrestation, vous vous relevez tant bien que mal pour vous perdre en clopinant dans la foule de la rue encombrée qui s'ouvre de l'autre côté de la place. Rendez-vous au [276](#).

42

L'œil collé au trou de la serrure, vous regardez les deux soldats inspecter le salon et les pièces attenantes en retenant votre souffle. Soudain, la porte du cabinet s'ouvre à la volée, et vous vous retrouvez nez à nez avec un gros sergent arborant un rictus triomphant.

- Je le tiens ! braille-t-il un peu vite avant que vous ne lui brisiez net les vertèbres cervicales du tranchant de la main.

Mais ses hommes l'ont entendu et, le temps que vous expédiez le second garde qui fouillait l'étage, six autres soldats jaillissent de l'escalier l'arme au poing. Combattant comme un lion, vous les massacrez jusqu'au dernier mais une centaine d'hommes cerne déjà la coopérative. Vandyan a promis 10 000 pièces d'or à quiconque vous ramènerait à Skull-Tor, mort ou vif et, pour une telle récompense, ses soudards seraient prêts à affronter une armée de dragons. Vous leur faites payer cher leur cupidité, taillant des coupes claires dans leurs rangs. Mais, vague après vague, ils reviennent à la charge et vous finissez par succomber sous le nombre, taillé en pièces par leur multitude haineuse. Au moins quittez-vous ce monde avec la satisfaction du devoir accompli. En détruisant les Runes d'Agarash, vous avez préservé le Magnamund de la tyrannie de Vandyan, remportant une victoire éclatante sur les forces du mal, mais au prix de votre vie.

43

En dépit de l'obscurité, plusieurs flèches trouvent leur cible et perforent la coque du canot. L'une d'elles vous traverse le mollet, et vous vous mordez le poing jusqu'au sang pour ne pas hurler de douleur: vous perdez 3 points d'endurance. Alors que le courant vous entraîne sous l'arche centrale du pont, vous faites rapidement appel à vos pouvoirs de Guérison pour stopper l'hémorragie et refermer la plaie. Vous émergez de l'autre côté du pont sans avoir été repéré mais votre canot criblé de flèches se remplit d'eau à une telle vitesse qu'il va falloir l'abandonner

d'urgence ! Braquant le gouvernail vers la rive gauche, vous mettez le cap sur un bosquet de saules dont le feuillage touffu surplombe le courant. A l'instant où la barque passe sous les saules, vous bondissez avec souplesse dans leurs branches et vous y disparaîsez. Lorsque les Eldenoriens rallument leurs torches, ils aperçoivent votre embarcation échouée sur la berge et arrivent pour la fouiller. Tapi dans la végétation, vous les regardez hisser à grand-peine le canot rempli d'eau sur la berge pour inventorier son maigre contenu, avant d'aller reprendre leur position sur le pont. Dès que la voie est libre, vous vous glissez hors du bosquet et vous décampez en longeant la rivière vers l'aval. Ce n'est qu'après avoir laissé l'ennemi à près de dix kilomètres en arrière que vous vous résolvez à faire halte pour prendre quelques heures de repos bien méritées dans les branches d'un chêne centenaire. Avant de vous endormir, et à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'Endurance. Rendez-vous au [9](#).

44

Hurlant votre cri de guerre, vous abattez votre arme sur la pierre runique en y mettant une telle force qu'elle vole en un millier d'éclats ! Aussitôt, une grinçante cacophonie de métal torturé et de sons indescriptibles vous assaille les tympans, et vous êtes jeté au sol alors que la plate-forme rue et se cabre comme un étalon sauvage, prise dans le tourbillon des forces maléfiques de la Rune brutalement chassées hors de la salle et aspirées au cœur de la tempête. Vous vous agrippez désespérément au plancher de la frêle structure, tandis que des grappes de gigantesques arcs électriques fusent et dansent dans un fracas terrifiants entre l'ouverture du dôme et le plancher de la salle. Puis, un hurlement surnaturel se répercute en un écho terrifiant sous la voûte de la forteresse, jailli des milliers de bouches de l'essaim des Vaag, réduit en cendres par les flammes et les éclairs à l'instant même de son apparition ! Lorsque l'écho de leur cri s'évanouit enfin, la tempête s'apaise elle aussi et la plate-forme cesse de tanguer, vous laissant vous relever et vous appuyer des deux mains au

garde-fou. Reprenant péniblement votre souffle dans l'air saturé de fumée, vous baissez les yeux et vous voyez un groupe de gardes eldenoriens faire irruption dans la salle. Vandyan franchit la porte avec eux, hurlant des ordres d'une voix hystérique et promettant la mort à ses hommes s'ils ont le malheur de vous laisser échapper. Les soldats sont armés d'arcs et, dès qu'ils vous aperçoivent juché sur la plate-forme, ils vous ajustent et commencent à vous arroser de flèches. Si vous avez un arc et si vous voulez riposter aux tirs de l'ennemi, rendez-vous au [291](#). Si vous préférez vous enfuir sans demander votre reste, rendez-vous au [145](#).

45

Bon, d'accord, je vais payer, soupirez-vous. Sans perdre de temps, les gardes font signe au fourgon de passer, ils abaissent la herse derrière

lui et, sans se soucier de leurs protestations, ils ordonnent aux autres de patienter pendant qu'ils vous escortent au poste de garde. Vous commencez à redouter qu'ils aient changé d'avis et décidé de vous jeter au cachot sans autre forme de procès mais le plus grand des gardes vous rassure vite.

- T'inquiète pas, mon gars, vous glisse-t-il à mi-voix. On va juste dans un coin plus discret. Pas la peine que tout Duadon soit au courant d'nos p'tites affaires.

Vous suivez les sentinelles dans le poste de garde aménagé dans l'épaisseur de la muraille et vous longez un corridor jusqu'à une chambre vide dont le mur opposé comporte une petite porte voûtée. Vous donnez alors les 10 pièces d'or au grand garde (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*), Après les avoir recomptées avec soin, il fait signe à son compère de déverrouiller la porte qui s'ouvre sur une ruelle tranquille courant à l'ombre de la muraille sud.

- Allez, bon vent, soldat ! vous souhaite le grand échalas en vous poussant dehors d'une bourrade. La petite porte se referme avec

un bruit sourd derrière vous et vous entendez la clef tourner dans la serrure. Vous vous éloignez le long de l'étroite venelle, en direction du porche. Dissimulé dans l'ombre de la ruelle, vous observez la place pavée qui donne sur la Porte Sud pour constater qu'on a relevé la herse et que le flot de la circulation s'écoule à nouveau. Les chariots font résonner leurs roues cerclées de fer sur les pavés de la place avant de s'engager dans une large artère baptisée avenue de l'Etendard et conduisant à Skull-Tor, la forteresse de Vandyen qui se dresse au centre de la cité. Vous vous rappelez les instructions de Gwynian précisant que vous trouverez vos contacts rue des Flancs, dans le quartier nord de la cité. Comme vous êtes à la Porte Sud de Duadon, vous vous engagez sur la place et vous suivez la file des chariots qui roulent vers Skull-Tor, supposant que c'est le plus court chemin pour atteindre les quartiers nord. Mais à l'entrée de l'avenue de l'Etendard, vous êtes refoulé par des gardes armés grognant que la voie est exclusivement réservée à l'usage des fourgons de fournitures et interdite aux piétons. Sans vous laisser abattre, vous vous mettez en quête d'un autre chemin : deux autres voies partent de la place de la Porte Sud pour s'enfoncer entre les bâtiments noirs de suie. L'une file vers l'Est, le cours de l'Osselet, l'autre est orientée vers l'Ouest, rue du Chaudron. Si vous choisissez de suivre le cours de l'Osselet, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez vous engager dans la rue du Chaudron, rendez-vous au [301](#).

46

Au regard que vous lance le factionnaire, vous comprenez sur-le-champ que vous ne lui avez pas donné la bonne réponse.

- Ne bouge pas un cil ! gronde-t-il en pressant la pointe de sa lance sur votre gorge. Son camarade se précipite sur la cloche et la fait sonner d'un coup sec. Dans l'instant qui suit, un groupe de gardes, ceux-là même qui, quelques minutes plus tôt, ont emmené l'infortuné héraut dont vous avez dérobé la carte et le bracelet, jaillissent de la porte opposée à l'entrée du pont.

Bouclez-moi ça ! grogne le cerbère. Il écarte sa lance de votre gorge pour laisser les soldats qui déboulent au pas de course, l'épée au poing, s'emparer de vous. Si vous acceptez de vous rendre sans opposer de résistance, rendez-vous au [229](#). Si vous décidez de dégainer votre arme Kaï pour affronter les gardes, rendez-vous au [116](#). Si vous voulez tenter de vous échapper par le pont-levis en direction du donjon, rendez-vous au [134](#).

47

- Tu vas la boucler, maudit sac à puces ! hurle un déserteur à la tignasse grasseuse, sans le moindre résultat.

Redoutant que le bruyant cabot n'ait senti votre présence, vous vous hâtez de déployer votre pouvoir Kaï de Contrôle Animal afin de lui imposer le silence. Le roquet interrompt presque aussitôt son concert d'aboiements pour se mettre à gémir de frustration.

- Il a senti quelque chose, grommelle un deuxième pillard. J'vais aller j'ter un œil.

Vous entendez l'homme se lever et tirer une rapière de son fourreau. Si vous voulez tenter de déguerpir vers la sortie de la mine, rendez-vous au [129](#). Si vous préférez essayer de vous dissimuler dans la galerie, rendez-vous au [258](#).

48

Vous levez la main droite et vous pointez l'index sur le levier en invoquant la formule du sortilège du Poing Invisible. Instantanément, une vague d'énergie concentrée déferle le long de votre bras, jaillit de votre main pour frapper le levier de plein fouet, l'abaissant de force. Le mécanisme joue brutalement dans un craquement sonore, pulvérisant l'amas de concrétions qui s'était accumulé dans ses rouages au fil des siècles et les paralysait. Des nuages de poussière s'échappent de la fente du levier et, lorsque vous le relevez pour l'abaisser à nouveau, vous avez la satisfaction de constater que le sortilège de l'Ancien Royaume a parfaitement rempli son office. Rendez-vous au [250](#).

Contemplant le cadavre de l'Eldenorien, Rufus laisse échapper un commentaire flatteur sur les talents mortels des disciples du Kaiï. Vous acquiescez avant de pousser la porte de la cabane et d'entrer. A la vue de votre uniforme eldenorien, Philo et Xera, vous prennent pour un complice de leurs bourreaux venant achever leur sale travail, ils croient leur dernière heure venue et hurlent de terreur. Mais Rufus, surgissant dans la pièce sur vos talons, s'empresse de les rassurer :

- N'ayez pas peur, s'écrie-t-il, c'est un ami, un allié. Calmez-vous, tout est fini, nous allons vous tirer de là!

Vous vous hâtez de délivrer les deux vieillards qui, émus de retrouver leur neveu préféré dans d'aussi dramatiques circonstances, tombent dans ses bras sans pouvoir retenir leurs larmes. Lorsque Rufus leur annonce que vous êtes un Seigneur Kaiï en mission secrète, l'oncle et la tante ouvrent de grands yeux et vous dévisagent avec un mélange de stupeur et de profond respect. Philo vous invite tous deux à passer la nuit sous son toit, non sans vous inciter à conserver la plus grande vigilance, la région étant infestée d'Eldenoriens et la cabane n'ayant plus rien d'un endroit sûr, ainsi que vous venez de le constater. Un endroit si peu sûr qu'ils ont, lui et son épouse, pris la décision d'abandonner leur foyer. Ils ont l'intention de traverser la Quarle pour gagner le Salony où de nombreux Sloviens, dont d'autres membres de leur famille, ont déjà trouvé refuge dans la Grande Forêt. Vous veillez une partie de la nuit, assurant la garde à tour de rôle avec Rufus, et vous réveillez son oncle et sa tante un peu avant l'aube. Xera prépare un délicieux petit déjeuner que vous dégustez en discutant des projets des uns et des autres. Rufus a décidé de partir pour le Salony avec ses parents. Quant à vous, vous annoncez que vous devez poursuivre votre mission et essayer de franchir la Storn du côté de Tekaro. Philo vous avertit, comme l'avait fait son neveu, que la cité est occupée par les eldenoriens, mais il vous fournit aussi une information inédite : que l'ennemi a établi un bac militaire sur la Storn, à un peu

moins de dix kilomètres au sud de sa confluence avec la Quarle. Sous votre uniforme d'éclaireur eldenorien, ça pourrait être le moyen le plus facile de traverser le grand fleuve. La collation achevée, vous échangez avec Rufus et les siens remerciements et vœux de bon voyage, et Xera vous offre quelques provisions pour la route (assez pour 2 Repas). Après quoi, vous leur faites vos adieux et vous sortez de la cabane pour monter en selle. Rendez-vous au [290](#).

50

- Oyez, mes féaux lieutenants ! s'écrie Vandyan en écartant les bras comme pour embrasser la salle entière. Nous sommes au seuil du pouvoir absolu ! J'ai su domestiquer la puissance de la première Rune et m'en suis servi pour créer et contrôler la horde Vorka. Grâce au pouvoir de la deuxième pierre, j'ai invoqué Zorkaan le Mangeur d'Ames et l'ai lié à notre cause. Et cette nuit, nous allons voir se libérer les forces contenues dans la troisième Rune d'Agarash. Les tempêtes qui arrivent du Nord annoncent la renaissance des Vaag, les rejetons volants d'Agarash le Damné ! Les officiers de Vandyan laissent échapper une sourde exclamation. Selon la légende, les Vaag étaient les plus redoutables des Agarashi, les créatures ténébreuses créées par Agarash le Damné. Ils furent le fer de lance des assauts qu'il livra contre l'ancien Magnamund avant d'étendre sa domination sur toute la planète durant l'Age de la Nuit Éternelle. Aucune montagne, aucun fleuve, aucun rempart ne saurait arrêter un essaim volant de Vaag et une telle force serait capable de conquérir à nouveau le Magnamund. - Allez, maintenant ! lance Vandyan à ses officiers abasourdis. Rejoignez vos troupes dans la plaine et préparez-vous à vous mettre en marche. Vous avez vos ordres, ne faillissez pas. Quant à moi, je dois regagner mon laboratoire pour procéder aux derniers préparatifs. Soyez-en sûrs, mes vaillants guerriers, bientôt le Magnamund tout entier rampera à nos pieds !

Un rugissement d'enthousiasme ponctue les dernières paroles de Vandyan qui descend rapidement de l'estrade et disparaît par la

grande porte dans le mur Nord. La porte se referme derrière lui avec un bruit sourd, les officiers rassemblent leurs cartes et leurs documents et commencent à quitter la salle par une porte à deux battants qui vient de s'ouvrir dans le mur sud. Si vous voulez quitter la pièce par la Porte Sud avec les officiers eldenoriens, rendez-vous au [104](#). Si vous préférez vous cacher dans la salle et essayer de trouver un moyen de franchir la Porte Nord pour suivre Vandyan, rendez-vous au [319](#).

51

Votre maîtrise supérieure de l'Exploration Kaï vous avertit qu'un violent orage approche rapidement par l'ouest. Le vent qui se lève vous apporte la fraîche odeur de la pluie et vous pouvez percevoir dans l'atmosphère humide de brusques variations d'intensité électrique. Conscient de devoir trouver de toute urgence un abri sûr contre la tempête, vous scrutez fiévreusement les alentours. Si vous voulez aller voir la butte rocheuse de plus près, rendez-vous au [266](#). Si vous décidez de chercher refuge sous les arbres, allez au [135](#).

52

Vous avez eu raison de la première vague des sauriens, mais d'autres émergent en plus grand nombre encore du passage qui s'ouvre au fond de la fosse. Ces reptiles guerriers brandissent de puissants sabres et sont protégés par d'étincelantes cottes de mailles. Et vous sentez votre estomac se nouer lorsque vous réalisez que ce deuxième groupe ne forme que l'avant-garde d'un régiment entier de Vorkas! Une fois de plus, vos yeux se tournent vers la cloche génitrice et la pierre runique, conscient que seule sa destruction peut vous laisser un espoir de vaincre cette horde démoniaque. Sans hésiter, vous dévalez l'escalier jusqu'à mi-hauteur et, bondissant par-dessus la rambarde, vous vous laissez tomber dans la fosse. En vous voyant surgir devant eux, les reptiles qui protègent la pierre runique laissent échapper une cacophonie de sifflements et de couinements stridents, pressant leurs congénères d'accourir à leur rescousse. Empêtrés dans la

masse de cadavres enchevêtrés qui encombrant la fosse, les Vorkas armés redoublent d'efforts et un bref coup d'œil vous suffit pour estimer qu'ils seront sur vous dans moins d'une minute ! Sans perdre une seconde, vous lancez votre cri de guerre et vous vous jetez sur les reptiles qui protègent la pierre maléfique de leurs corps.

VORKAS habileté : 40 endurance : 35

S'il ne vous faut pas plus de cinq Assauts pour massacrer ces créatures, rendez-vous au [187](#). Si vous êtes victorieux au terme de six Assauts, ou plus, rendez-vous au [35](#).

53

Dans votre précipitation, vous calculez mal votre saut et vous vous foulez la cheville gauche : vous perdez 2 points d'endurance. Incapable de vous relever, vous devez faire appel à vos dons de Guérison Kaï pour remettre en état votre articulation malmenée et vous perdez un temps précieux. Vous testez avec précaution la solidité de votre cheville quand le fils du fermier surgit de la grange en vous apostrophant. Il s'est débarrassé de sa fourche au profit d'une épée avec laquelle il décrit de grands moulinets au-dessus de sa tête. Vous dégagez votre arme Kaï et vous lui criez de ne pas faire un pas de plus. Ce jeune inconscient sait à peine tenir une épée et n'a visiblement aucune expérience du combat. A l'évidence, il n'est pas de taille à affronter un Grand Maître Kaï. Ce qui ne l'empêche pas d'éclater de rire quand vous lui ordonnez de s'arrêter. Il continue à avancer et, ignorant votre ultime avertissement, il se rue en avant pour essayer de vous décapiter d'un maladroit coup de taille...

JEUNE FERMIER habileté : 19 endurance : 24

Vous ne vous sentez pas une âme d'assassin, aussi vous contentez-vous de frapper ce jeune innocent du plat de votre arme pour essayer de le maîtriser sans le blesser. Livrez ce combat de la façon habituelle, mais divisez par deux les pertes

d'endurance subies par votre adversaire. Si vous sortez vainqueur de ce combat original, rendez-vous au [177](#).

54

Vous invoquez la formule du sortilège du Contrôle Mental et, plongeant dans les tréfonds obscurs de la cervelle du geôlier, vous envahissez son esprit d'une sensation d'immense fatigue. L'homme laisse échapper un bâillement avant de s'asseoir lourdement sur les marches et de reposer sa tête entre ses bras croisés. Vous attendez un petit moment puis, ne le voyant pas bouger, vous vous avancez à pas de loup dans le corridor. En arrivant à sa hauteur, vous constatez toute l'efficacité de votre suggestion mentale en découvrant qu'il ronfle comme un bienheureux et ne semble pas près de quitter les bras de Morphée. Vous vous apprêtez à gravir l'escalier quand vous remarquez qu'il porte un trousseau de clefs à la ceinture. Si vous désirez subtiliser ces Clefs des Souterrains, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux que vous transportez dans la poche de votre tunique. Rendez-vous au [98](#).

55

Une flèche traverse la toile qui vous recouvre et fait éclater le plat-bord à quelques centimètres de votre tête ! Mais tous les autres traits vont se perdre dans les flots et vous entendez les aboiements rauques d'un sergent eldenorien maudissant tous ses dieux de l'avoir affligé d'une bande d'incapables aussi maladroits et assez abrutis, qui plus est, pour gâcher leurs munitions sur une vieille épave pourrie... La barcasse est parvenue exactement sous le milieu du pont, quand vous sentez quelque chose la tirer soudain sur tribord. Elle s'incline brutalement sur la droite et vous voyez la tête ruisselante d'un Vorka surgir au-dessus du plat-bord, suivie du reste de la bête à mesure qu'elle se hisse dans le canot à la force des muscles d'acier de ses bras interminables. Elle ne vous a pas encore vu, mais vous pouvez être sûr qu'il ne lui faudra pas plus de quelques secondes pour détecter votre présence. Si vous possédez un arc et si vous désirez

en faire usage, rendez-vous au [242](#). Si vous n'en avez pas, ou si vous ne voulez pas l'utiliser, rendez-vous au [161](#).

56

Vous saisissez votre arc et vous tirez une flèche de votre carquois. Tandis que vous encochez le trait et bandez votre arme, vous réfléchissez rapidement au choix de votre première cible. Loin au-dessus de vous, au milieu de l'immense dôme qui couvre la salle, Vandyen fait écran entre vous et la Rune qu'il vient de placer dans la coupe de cristal, limitant ainsi votre choix au deux autres pierres. Si vous décidez de tirer sur la pierre placée au sommet de la cloche en cristal, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez viser la Rune fixée à la cloche d'où émerge la horde des Vorkas, au fond du puits, rendez-vous au [293](#).

57

En moins d'une minute, le tunnel est totalement obstrué par des monceaux de terre et de roc, vous interdisant toute possibilité de retour. L'air est tellement saturé de poussière que vous y voyez à peine et que vous respirez avec difficulté. Alors que vous entreprenez de dégager vos jambes coincées sous un amas d'éboullis, une vive douleur dans le genou gauche, écrasé sous un lourd débris de granit, vous arrache un gémissement : vous perdez 2 points d'endurance. Vous vous en extrayez avec précaution, utilisant vos pouvoirs de Vision Infrarouge pour percer le voile opaque de poussière en suspension, vous tentez de localiser Hulsta. Vous découvrez rapidement sa main gauche, dépassant du monticule de terre et de débris rocheux, mais il vous suffit de la toucher pour comprendre que votre brave compagnon n'a pas survécu à la catastrophe. Rendez-vous au [144](#).

58

Vous quittez la chambre aussi discrètement que vous y êtes entré, revenez sur vos pas jusqu'à l'entrée de la mine et reprenez votre route le long de la ravine. Vous avez à peine parcouru plus

d'un kilomètre et la nuit commence à tomber quand vous parvenez au bord d'une profonde gorge. A moins de cent mètres vers l'Ouest, vous apercevez une butte schisteuse dont la base s'étend en saillie au-dessus du gouffre, alors qu'à l'Est, la ligne des arbres suit le bord de la crevasse sur de nombreux kilomètres. Visiblement, aucun chemin facile ne permet de contourner la gorge, mais vous n'avez pas grande envie de vous risquer à descendre la pente abrupte dans l'obscurité. Vous décidez donc d'attendre l'aube et vous vous mettez en quête d'un abri pour installer votre bivouac pour la nuit. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration avec le rang de Grand Maître Principal ou un rang supérieur, rendez-vous au [51](#). Si vous ne remplissez pas ces conditions, rendez-vous au [294](#).

59

Vous cachez votre paquet d'uniformes, vos armes et votre équipement dans le cabinet, puis vous allez vous asseoir à une table éclairée par une unique chandelle. Tout en épiant les bruits qui montent de la cour, vous commencez à feuilleter un des nombreux livres posés sur la table. Tout à coup, la porte du salon s'ouvre sur deux gardes tenant en laisse un chien de chasse. En entrant, le chien lève la truffe pour renifler l'air de la pièce et se met à gronder sourdement. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [259](#). Sinon, rendez-vous au [180](#).

60

Sans même lever les yeux de son pupitre, le scribe vous répond d'une voix cassante : - Chambre du Conseil de Guerre ! Et, du bout de sa plume, il désigne l'arche de gauche. Vous le remerciez puis vous tournez les talons pour traverser le hall en direction du passage en question. Rendez-vous au [314](#).

61

Malgré la souffrance qui vous vrille le crâne, vous trouvez la force d'ériger un Écran Psychique pour repousser cette attaque inattendue, mais le temps que vous y parveniez, le cœur de votre esprit a été atteint et a subi des lésions irrémédiables : vous perdez 4 points d'endurance. Ces lésions mentales vous font perdre la maîtrise et l'usage de l'une de vos Grandes Disciplines jusqu'à la fin de cette mission (Si vous arrivez vivant au terme de cette mission, vous pouvez recouvrer la maîtrise de cette Grande Discipline et en faire à nouveau usage dans une future aventure du Second Ordre Kaï). La douleur faiblit pour ne laisser subsister qu'une sourde migraine entre vos tempes, mais vos sens Kaï continuent à vous hurler une brûlante mise en garde : cette redoutable entité menace autant votre corps que votre esprit ! Vous devinez sa présence plus que vous ne parvenez à la voir, mais la seule sensation de sa proximité suffit à vous glacer le sang. Et quand, pour la seconde fois, vos yeux parviennent à capter ses contours ténébreux, une terreur sans nom s'empare de vous. D'un bond, vous faites volte-face pour vous élancer aveuglément entre les arbres dans une fuite éperdue ! Rendez-vous au **339**.

62

Vous empoignez la main calleuse de Hulsta qui vous hisse avec vigueur par l'ouverture. Mais, à l'instant où vos jambes émergent du courant, le serpent géant crève la surface et vous laboure les mollets de ses crocs venimeux ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous tirez un chiffre impair, vous perdez 2 points d'endurance. Si c'est un chiffre pair, vous perdez 4 points d'endurance. Hulsta vous haie jusqu'à lui et vous dépose avec précaution sur le sol du tunnel, puis il remet prudemment la lourde grille en place. Quelques secondes plus tard, le mufle du monstre s'écrase contre ses barreaux rouillés et vous entendez ses mâchoires meurtrières claquer furieusement dans le vide avant qu'il ne plonge pour disparaître dans la rivière souterraine. Pour votre salut, votre maîtrise du Nexus vous permet de neutraliser rapidement le peu

de venin qui s'est infiltré dans votre sang. Vous vous redressez sur votre séant tandis que le brave Hulsta déchire les pans de sa chemise pour bander vos blessures. Alors qu'il vous aide à vous remettre sur pied, vous avez la satisfaction de constater que vous vous trouvez de l'autre côté du mur et que plus rien ne s'oppose à votre progression. Rendez-vous au [155](#).

63

Puisant dans vos prodigieuses facultés Kaiï, vous vous concentrez sur le Vorka et vous exsudez une odeur puissante par les paumes de vos mains, odeur que ces gros lézards abhorrent au point que, à la seconde où ses premiers effluves effleurent ses sinus, celui-ci fait un bond en arrière en glapissant de dégoût, avant de battre en retraite vers la rivière où il rejoint ses congénères occupés à dévorer la réserve de provisions qu'ils ont déniché au fond de votre canot. Les autres Vorkas éparpillés dans le sous-bois perçoivent instantanément cette odeur de nourriture et ils se ruent à leur tour vers la rivière. Mais ils arrivent trop tard pour participer au festin et passent leur fureur sur la pauvre embarcation avec une sauvagerie qui vous laisse pantois, la réduisant à l'état de brindilles en une poignée de secondes ! Retenant votre souffle, vous regardez les Vorkas repartir vers le pont et le traverser en sens inverse pour regagner l'autre rive. L'incident semble avoir passablement excité les soldats eldenoriens, dont les rires et les jurons résonnent haut et fort dans la nuit, et vous jugez sage d'attendre que le calme soit revenu avant de quitter votre cachette. Pendant ce temps, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'endurance (restant caché, vous ne pouvez recourir cette fois à la Grande Discipline de l'Art de la Chasse pour vous procurer de la nourriture). Rendez-vous au [211](#).

64

D'un fulgurant coup de taille, vous désarçonnez le capitaine Sinistrari qui s'écrase sur le sol et va rouler dans un fossé de drainage qui longe la route. Constatant que sa chute l'a assommé

pour le compte et qu'il n'est plus une menace pour vous, vous faites volter votre cheval et vous filez au galop vers la flèche de la Roche de Xaitar. Rendez-vous au [350](#).

65

- Hum, une donation de quelques pièces d'or aux... bonnes œuvres du poste de garde, bien sûr, serait-il à vos yeux un argument susceptible d'atténuer ma faute et de vous convaincre de passer l'éponge sur ma négligence, pour cette fois? hasardez-vous en choisissant vos mots avec soin.

- Ma foi, la chose dépend simplement du montant de la donation, mon ami, réplique le plus petit des deux gardes en imitant votre ton doucereux. Mais son grand compère préfère manifestement les échanges plus directs :

- Écoute soldat, grogne-t-il, pas la peine de finasser : tu nous allonges 10 pièces d'or, plus ton canasson, ou on t'fourre au trou et on jette la clef ! C'est pas compliqué : tu payes, ou on t'boucle ! Si vous possédez 10 pièces d'or et si vous acceptez de les donner au garde, rendez-vous au [203](#). Si vous n'avez pas cette somme, ou si vous décidez de ne pas payer, rendez-vous au [23](#).

66

Le corridor vous mène à une vaste salle basse de plafond remplie de râteliers d'armes et d'armures fraîchement forgées. Vous estimez à plusieurs dizaines de milliers le nombre d'épées, de heaumes, de boucliers, de cuirasses et de cottes de mailles qui y sont entreposés. En déambulant entre les rangées d'armes de tous types, vous tombez sur un râtelier garni de faisceaux de flèches (si vous avez besoin de regarnir votre carquois, profitez-en maintenant). A l'extrémité de ce dépôt d'armes, un escalier de pierre monte dans la pénombre. Si vous voulez voir où conduisent ces marches, rendez-vous au [140](#). Si vous préférez rebrousser chemin pour regagner le hall d'entrée, rendez-vous au [183](#).

67

Sous la violence de l'explosion, vous êtes projeté dans les airs et vous perdez conscience. Lorsque vous recouvrez vos esprits, vous gisez à quelques mètres de votre bivouac, emberlificoté dans un amas de branches fumantes et d'éclats de pin acérées. Vous souffrez de brûlures aux jambes et à l'abdomen (vous perdez 6 points d'endurance) et deux des objets contenus dans votre sac à dos sont détruits. Prenez votre *Feuille d'Aventure* et rayez deux objets, au choix, dans la liste du contenu de votre sac à dos (à l'exclusion de vos vêtements de voyageur Kai), puis rendez-vous au [324](#).

68

Le deuxième serpent se dresse soudain hors de l'eau et son énorme tête triangulaire, la gueule béante, plonge droit sur vous pour planter ses crocs venimeux dans le corps. Vous esquivez son assaut avec l'agilité foudroyante d'une mangouste et, dans le même mouvement, vous frappez de toutes vos forces le monstre à hauteur du cou à l'instant où il recule pour lancer une nouvelle attaque. Le reptile pousse un sifflement de douleur mêlé de rage et un flot de sang jaillit de la large plaie que votre arme vient d'ouvrir dans sa chair. Si la blessure a visiblement décuplé l'agressivité du monstre, elle ne semble guère le gêner dans ses mouvements, car il se love déjà sur lui-même pour frapper à nouveau !

SERPENT D'EAU GÉANT habileté : 40 endurance : 32

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [309](#).

69

Vous invoquez la formule du Filet Gluant et vous tendez la main droite vers les reptiles armés. Un long jet de matière visqueuse jaillit aussitôt de votre paume et emprisonne les sauriens dans un réseau serré de fibres épaisses et collantes. Le Filet Gluant les retient juste assez longtemps pour vous permettre de vous approcher de la Rune et de la frapper en y mettant toutes vos forces. Votre lame brise la pierre en deux en soulevant une formidable gerbe d'étincelles vertes. Aussitôt, le souffle d'une assourdissante explosion vous projette en arrière comme un fétu de paille et la cloche génitrice disparaît dans une muraille de flammes orange. Vous retombez sur le dos à plusieurs mètres de distance tandis qu'une grêle d'éclats de pierre tranchants s'abat sur le sol autour de vous. Quand les débris cessent de retomber, vous vous relevez prudemment et vous jetez un regard circulaire sur la fosse aux Vorkas. Des faisceaux de flammes agonisantes lèchent le sol du puits que jonchent les restes épars de la cloche et les corps inertes de tous les Vorkas issus de la matrice diabolique. Ce spectacle de flammes et de destruction est effrayant mais une joie irrépressible vous envahit car tous vos sens vous disent qu'en détruisant la pierre runique, vous avez du même coup anéanti jusqu'au dernier tous les monstres qu'elle a jamais créés ! Rendez-vous au [202](#).

70

Retenant votre souffle, vous regardez la meute des Vorkas s'engouffrer sous les arbres. Un groupe descend au bord de la rivière pour examiner votre bateau, tandis que les autres se dispersent et commencent à fouiller le sous-bois. Un de ces Vorkas passe à moins de trois mètres de l'endroit où vous êtes caché quand, soudain, il se fige sur place, humant l'air d'un naseau frémissant. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal avec le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [63](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [299](#).

71

Vous traversez le couloir et vous approchez de la porte. Votre sixième sens Kai ne détectant aucune présence à l'intérieur, vous tournez sans hésiter la poignée de fer et vous poussez le lourd battant qui pivote sans bruit sur des gonds bien huilés pour révéler une chambre circulaire et vide. Un large conduit pentu aux rebords de fer s'ouvre dans le mur, vous allez examiner son orifice de plus près, et votre sang se glace de dégoût ! La surface du conduit est maculée de traînées de sang humain. Vous pouvez entendre un lointain grondement d'eau vive monter par son ouverture et vous réalisez que ce boyau plonge directement dans la rivière souterraine qui coule sous Skull-Tor. Vous en déduisez que ce sinistre conduit n'a d'autre objet que d'offrir aux geôliers un moyen pratique et fonctionnel de se débarrasser des corps des prisonniers qui n'ont pas supporté leurs sévices... En vous retournant pour quitter cette chambre macabre, vous remarquez une masse d'armes et une petite pelle appuyées contre le mur à côté de la porte. Si vous désirez emporter l'un ou l'autre de ces objets, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste du contenu de votre sac à dos. En sortant, vous prenez soin de refermer la porte derrière vous avant de reprendre votre marche le long du corridor. Rendez-vous au [173](#).

72

Vous descendez de la crête et vous traversez un champ en jachère pour atteindre les vestiges de château Demera, une ancienne forteresse eldenorienne assiégée et détruite par les Saloniens en l'an 4417 (après la création de la Pierre de Lune).

Ses tours et son donjon ont disparu depuis longtemps et, sous l'épaisse couche de mousse recouvrant chaque pierre, on distingue à peine les quelques pans de muraille d'enceinte qui subsistent çà et là. Vous pénétrez à l'intérieur des anciens remparts et vous découvrez une volée de marches recouvertes de glaise qui descendent jusqu'à une chambre de pierre souterraine suintante d'humidité, mais au moins à l'abri de la pluie

diluvienne. Ses parois disparaissent sous une profusion de plantes parasites, de mousses et de champignons. Par curiosité, vous examinez de plus près cette végétation et, à votre grande surprise, vous découvrez une touffe d'herbe de Laumspur dissimulée au milieu des autres plantes (Il y en a une quantité suffisante pour réaliser deux doses de Potion de Laumspur. Chaque dose permet de récupérer 4 points d'endurance lorsque vous l'absorbez après un combat.) Regaillardi par cette découverte inattendue, vous vous couchez dans le coin le plus sec de la pièce et vous vous abandonnez au sommeil. L'écho du roulement sourd des roues de lourds chariots vous réveille au petit matin. La pluie a cessé pendant la nuit et les ruines sont maintenant baignées par les rayons d'un chaud soleil automnal qui filtrent entre les déchirures des nuages. Vous remontez de votre abri et vous scrutez la campagne alentour pour apercevoir, à environ un kilomètre vers le Nord, la ligne d'une route détremmée parcourue dans les deux sens par des colonnes de fourgons militaires eldenoriens. Grossissant votre vision, vous constatez que les chariots qui roulent vers le Sud-Est et la Storn sont lourdement chargés, tandis que ceux qui se dirigent vers Duadon voyagent pour la plupart à vide. Si vous voulez aller jusqu'à la route pour essayer de vous faire prendre à bord d'un fourgon jusqu'à Duadon, rendez-vous au [247](#). Si vous préférez attendre que la route soit libre pour la suivre à pied jusqu'à la cité ennemie, rendez-vous au [196](#).

73

Pressé de tous côtés par les Vorkas armés, vous êtes contraint de reculer pas à pas pour vous retrouver finalement acculé contre la paroi du puits. Le dos au mur, sans aucune possibilité de fuite, il ne vous reste plus qu'à vendre chèrement votre peau !

VORKAS EN ARMES habileté : 48 endurance : 46

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [251](#).

74

Vous présentez précipitamment vos excuses au sergent et vous lui expliquez que vous êtes un baladin envoyé de Duadon par le seigneur Vandyen pour divertir ses troupes cantonnées à Tekaro. En entendant cette fable abracadabrante, le sévère sous-officier ne peut réprimer un monumental éclat de rire. - Alors comme ça, tu es un oiseau chanteur? s'étrangle-t-il, incrédule. Eh bien, maître oiseau chanteur, pourquoi ne nous chanterais-tu pas une petite mélopée pour charmer nos oreilles lasses ? Faisant appel à vos talents Kaiï, vous improvisez une ballade épique exaltant les vertus de la police militaire eldenorienne et votre voix enchanteresse envoûte le sergent et ses hommes au point qu'ils en oublient complètement pourquoi ils vous ont arrêté. La fin de votre ballade déchaîne un chœur d'acclamations enthousiastes, et votre cheval lui-même, bien qu'il n'ait pas poussé le plus petit hennissement d'accompagnement, reçoit son content de tapes affectueuses sur les flancs et l'encolure.

- Tu as une sacrée belle voix, maître oiseau chanteur, soupire le sergent. Et tu sais donner aux mots la douceur du miel. Tu nous as bien remonté le moral, et ce n'est pas un mince exploit, tu peux me croire. On ne manquera pas d'aller t'entendre chanter à nouveau à la première occasion. En attendant, va ton chemin et que les dieux te protègent ! Sur ce, le prévôt et ses hommes s'écartent pour vous laisser pénétrer sur la place au petit trot. Rendez-vous au [121](#).

75

Avec une soudaineté stupéfiante, l'ombre spectrale de Zorkaan fuse droit sur vous à travers la salle. Implorant brièvement la protection d'Ishir, vous n'avez que le temps de brandir votre arme Kaiï pour affronter cet être de cauchemar.

ZORKAAN LE MANGEUR D'ÂMES habileté : 58 endurance : 46

Cette entité est insensible aux assauts d'un combattant psychique de votre niveau. Si votre arme Kaiï est la hache Aléma ou l'épée

Stella, vous bénéficiez des points supplémentaires qu'elles procurent dans les circonstances appropriées. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Écran Psychique, vous devez réduire de 3 points votre total d'habileté pour la durée de ce combat. Combattez de la façon habituelle durant les trois premiers Assauts. Si vous survivez à ces trois Assauts, rendez-vous au [209](#).

76

Vous invoquez silencieusement la formule du sortilège du Contrôle Mental et vous ordonnez au capitaine des gardes de vous laisser libre. Vous lui imposez par la même occasion d'effacer de sa mémoire tout souvenir de votre rencontre dès que vous aurez passé le seuil de son bureau. Sans poser de question, l'homme appelle les gardes et leur dit de vous laisser sortir. Les deux sbires sont visiblement interloqués par ce brutal retournement de situation, mais ils sont trop habitués à obéir pour oser discuter l'ordre d'un supérieur. Ils vous conduisent en grommelant dans leur barbe le long d'un corridor jusque dans une pièce vide dont le mur du fond comporte une petite porte voûtée. Le grand garde la déverrouille et l'ouvre, vous laissant entrevoir les pavés d'une étroite ruelle courant dans l'ombre des remparts.

- Allez, ouste ! On t'a assez vu, grogne-t-il en vous poussant dehors.

La petite porte se referme avec un bruit sourd derrière vous et vous entendez la clef tourner dans la serrure. Vous vous éloignez le long de l'étroite venelle, marchant en direction du porche. Dissimulé dans l'ombre de la ruelle, vous observez la place pavée qui donne sur la Porte Sud pour constater qu'on a relevé la herse et que le flot de la circulation s'écoule à nouveau. Les chariots font résonner leurs roues cerclées de fer avant de s'engager dans une large artère baptisée avenue de l'Étendard et conduisant à Skull-Tor, la forteresse de Vandyan qui se dresse au centre de la cité. Vous vous rappelez les instructions de Gwynian précisant

que vous trouverez vos contacts rue des Flancs, dans le quartier nord de la cité. Comme vous êtes à la Porte Sud de Duadon, vous vous engagez sur la place et vous commencez à suivre la file des chariots qui roulent vers Skull-Tor, supposant que c'est le plus court chemin pour atteindre les quartiers nord. Mais, à l'entrée de l'avenue de l'Étendard, vous êtes refoulé par des gardes armés grognant que la voie est exclusivement réservée à l'usage des fourgons de fournitures et interdite aux piétons. Sans vous laisser abattre, vous vous mettez en quête d'un autre chemin : deux autres voies partent de la place de la Porte Sud pour s'enfoncer entre les bâtiments noirs de suie. L'une file vers l'Est, le cours de l'Osselet, l'autre est orientée vers l'Ouest, la rue du Chaudron. Si vous choisissez de suivre le cours de l'Osselet, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez vous engager dans la rue du Chaudron, rendez-vous au [301](#).

77

Vous vous enfoncez dans la ruelle jusqu'à la hauteur de l'arrière de la maison du sellier, où convergent six passages venant de différentes directions. Vous vous arrêtez un instant et vous faites appel à la Grande Discipline de l'Exploration pour trouver la voie qui rejoint la rue des Flancs. Pendant ce temps, les cavaliers ont mis pied à terre, et vous pouvez aussi entendre les bruits de bottes d'une colonne de fantassins traversant la Place de Cillan au pas de charge pour se joindre aux poursuites. Les soldats pénètrent en courant dans la ruelle, mais ils ne tardent pas à perdre votre trace dans le dédale de passages où vous vous êtes évanoui. Guidé par votre infailible sens de l'orientation, vous parcourez en sens inverse le chemin tortueux que vous avait fait suivre l'infortuné Hulsta et, après un ultime détour, vous avez le soulagement de découvrir que la ruelle qui longe l'arrière de la maison du tonnelier est vide de tout soldat. Rendez-vous au [287](#).

Aucune flèche n'atteint sa cible mais un morceau de roc défonce le bordé à quelques centimètres de vos pieds et ouvre dans le fond du canot une brèche béante par laquelle s'engouffre un véritable geyser ! Déséquilibrée, la barque tangué dangereusement et menace de chavirer sous les cris de joie des Eldenoriens. Vous disparaissiez un moment à leur vue lorsque le courant vous entraîne sous l'arche principale du pont, mais ils se ruent vers l'autre parapet en faisant vibrer le tablier sous le poids de leurs lourdes bottes pour vous voir réapparaître en aval. Quand vous émergez de l'autre côté de l'arche sous leurs projectiles, leurs rires et leurs quolibets, l'eau s'engouffre à une telle vitesse dans le canot que vous décidez de l'abandonner au plus vite. Braquant le gouvernail vers la rive gauche, vous dirigez tant bien que mal votre esquif en perdition vers un bosquet de saules dont le feuillage touffu surplombe le courant. A l'instant où la barque vient s'échouer entre les saules, vous bondissez avec souplesse dans les branches et vous disparaissiez. Les Eldenoriens accourent pour fouiller le bateau et les alentours à votre recherche, mais sans succès. Tapi dans la végétation, vous les regardez hisser à grand peine le canot rempli d'eau sur la berge pour inventorier son maigre contenu, avant de reprendre leur position sur le pont en grommelant, passablement dépités. Dès que la voie est libre, vous vous glissez hors du bosquet et vous décampez en longeant la rivière vers l'aval. Ce n'est qu'après avoir laissé l'ennemi à près de dix kilomètres en arrière que vous vous résolvez à faire halte pour prendre quelques heures de repos bien méritées dans les branches d'un chêne centenaire. Avant de vous endormir, et à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'endurance. Rendez-vous au [9](#).

Vous descendez avec Delissa dans l'atelier du rez-de-chaussée et elle vous invite à faire votre choix parmi un assortiment d'outils suspendus au mur par des crochets :

Marteau Corde

Pinces Pic

Tenailles Rabot

Hache (Arme) Scie

A l'exception de la hache, tous les objets ci-dessus sont à ranger dans votre sac à dos. Si vous désirez en emporter un ou plusieurs, modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Votre choix effectué, vous remontez au salon avec Delissa en vous rendant au [19](#).

80

La pointe de votre arme s'infiltré au défaut de l'armure du cavalier, à la jointure du heaume et de la cuirasse, et plonge sans pitié dans sa gorge palpitante ! Blessé à mort, il bascule de selle et, dans un ultime réflexe, s'agrippe de tout son poids au rênes de son cheval de guerre, déséquilibrant le lourd animal et l'entraînant dans sa chute. Vous vous engouffrez dans la brèche ainsi ouverte et vous jetez un regard par-dessus votre épaule pour constater que Delissa vous suit de près. Elle galope avec l'assurance d'une cavalière experte, faisant preuve d'une maîtrise et d'un sang-froid qui forcent votre admiration. Alors que vous venez tous deux d'échapper aux premiers cavaliers ennemis, vous entendez derrière vous une succession de chocs sourds accompagnée de fracas de métal, de cris et de hennissements : emportées par leur élan, les deux unités de Sinistrari sont entrées en collision en atteignant la route, se décimant mutuellement dans leur hâte à vouloir vous intercepter ! La plupart des soldats sont désarçonnés et nombre d'entre eux, écrasés sous le poids de leurs énormes chevaux cuirassés, ne se relèveront pas. Un seul cavalier semble s'être tiré indemne de la collision, et il vous prend aussitôt en chasse. Gravissant à bride abattue la côte qui mène au plateau, vous jetez de fréquents coups d'œil en arrière pour surveiller l'avance de votre poursuivant solitaire, et vous remarquez qu'il arrache des pièces de son armure pour alléger le

fardeau de sa monture et lui permettre de soutenir votre allure. En arrivant sur le plateau, vous apercevez au loin une chaîne de collines et Delissa tend le doigt vers une pointe rocheuse élancée comme la flèche d'une église.

- C'est la Roche de Xaitar ! crie Delissa, identifiant le lieu de votre rendez-vous avec le Maître de Guilde Banedon. Vous lancez encore un coup d'œil par-dessus votre épaule pour découvrir avec consternation que le cavalier Sinistrari a déjà comblé une bonne partie de son retard. Réalisant qu'il vous aura rejoints avant que vous n'ayez pu atteindre votre but, vous faites signe à Delissa de partir en avant.

- Continuez sans moi ! ordonnez-vous. Je vous rejoindrai là-bas !

Tandis qu'elle s'éloigne au grand galop, vous freinez votre monture et vous faites demi-tour face à votre poursuivant. Puis, levant votre arme Kaï, vous piquez des deux et chargez en lançant votre cri de guerre. Le cavalier, un officier Sinistrari, fait tournoyer dans un vrombissement sinistre le terrible boulet clouté de son fléau d'armes...

CAPITAINE SINISTRARI habileté: 48 endurance: 30

Livrez ce combat de la façon habituelle mais pour un seul Assaut. Si, au cours de cet unique Assaut, vous infligez à votre ennemi une perte de points d'endurance supérieure ou égale à la vôtre, rendez-vous au [64](#). Si c'est lui qui vous inflige la plus grosse perte de points d'endurance, rendez-vous au [111](#)

81

Vous arrivez au bout de la rue du Chaudron et vous tournez à gauche au pied de la tour de guet pour vous retrouver dans une artère, l'avenue des Flancs, ainsi que l'indique un panneau surmonté d'une plaque de cuivre en forme de gallion aux voiles bombées qui marque le début du quartier est de Duadon. Vous remontez l'avenue d'un bon pas, dépassant des boutiques de prêteurs sur gages, des ateliers de fabricants de voitures, de

cordiers et d'artisans divers avant d'atteindre une place où débouche la Porte Est de la cité. Une longue colonne de Vorkas traverse la place et sort de la ville en franchissant la porte, encadrée par de jeunes officiers frais émoulus à cheval. Vous vous arrêtez pour laisser passer les Vorkas et vous remontez leur colonne du regard, le long d'une rue animée qui s'enfonce vers le centre de Duadon et vous laisse apercevoir, émergeant à quelque cinq cents mètres de distance d'un rideau grisâtre de fumées acides, la silhouette menaçante de Skull-Tor. C'est de la forteresse que les Vorkas émergent, déversant un répugnant flot verdâtre des bâtiments des nouvelles armureries que Vandyan a fait récemment adjoindre à sa place forte. Préférant dans l'immédiat éviter les parages de la forteresse, vous décidez de continuer votre chemin le long du mur des Flancs dans l'espoir qu'il vous mène à la rue des Flancs. Vous traversez la place en profitant d'un écart entre deux rangs de Vorkas et vous poursuivez votre route en direction du nord de la cité. Vous atteignez bientôt une nouvelle tour de guet, érigée à l'angle nord-est des remparts, et votre moral fait un bond lorsque vous apercevez un panneau surmonté d'une étoile d'argent, car ce signe indique que vous allez pénétrer dans le quartier nord. Mais vos espoirs retombent aussitôt que vous déchiffrez l'inscription gravée au-dessous du symbole, car elle signifie : allée de la Tour Nord !... Un atelier de souffleur de verre est installé à l'angle de cette rue et ses portes grandes ouvertes laissent voir plusieurs maîtres ouvriers en plein travail, étirant et façonnant avec des gestes d'artistes des boules de verre en fusion. Si vous voulez entrer dans cette échoppe pour demander la direction de la rue des Flancs, rendez-vous au [186](#). Si vous préférez explorer l'allée de la Tour Nord, rendez-vous au [123](#).

82

Vous engagez votre monture avec circonspection sous le porche de la Porte Nord de Tekaro, prenant garde d'éviter les regards vigilants des rébarbatives sentinelles eldenoriennes postées sur la tour et les fortifications. La porte franchie, vous pénétrez dans une large rue éclairée par des lanternes suspendues. Des

soudards ivres roulent, tanguent et beuglent le long des ruelles débouchant dans cette avenue principale sous les yeux débordés de patrouilles de la prévôté militaire censées maintenir un semblant d'ordre dans la ville occupée. Claquemurés dans leurs maisons, les natifs de Tekaro qui n'ont pas fui épient avec angoisse les débordements de la soldatesque avinée à travers les fentes de leurs volets clos.

La rue que vous suivez s'incurve légèrement vers l'est avant d'aboutir sur une place pavée dominée par une grande fontaine de bronze. Vous êtes sur le point d'atteindre cette place quand vous êtes contraint de faire brusquement halte pour éviter de vous heurter à une patrouille de prévôts militaires débouchant soudain à l'angle d'une rue. Dans un premier temps, le sergent qui commande le peloton se contente de vous lancer un regard furibond, puis ses yeux perçants s'attardent sur votre uniforme et votre monture, et il vous demande d'une voix rogue ce que vous venez faire dans ce secteur de la cité. Votre sixième sens Kaï vous prévient qu'il a remarqué que le chiffre du régiment cousu sur la manche de votre tunique ne correspond à aucune des unités qui sont cantonnées dans la ville, et vous en déduisez qu'il vous soupçonne d'être un déserteur. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Elémentalisme et si vous avez atteint le rang de Gand Maître Mentor, rendez-vous au [199](#). Sinon, rendez-vous au [25](#).

83

La traînée de bulles se rapproche dangereusement de vos jambes et Hulsta, réalisant le danger, vous crie de faire vite... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [219](#). Sinon, allez au [62](#).

84

Vous invoquez la formule du sortilège du Filet Gluant et tendez la main droite, paume ouverte, sur l'escalier de fer plongeant dans la fosse grouillante de Vorkas. Un long fil de matière visqueuse

s'échappe aussitôt de votre paume pour aller s'entortiller entre les deux solides rampes en fer de l'escalier et former plusieurs barrages gluants du haut en bas des marches. Mais votre magie ne freine qu'un moment l'irrésistible progression des sauriens. Les premiers se jettent sur le filet, se laissant délibérément engluier pour permettre aux suivants d'avancer en marchant sur leurs corps. Piétinant leurs congénères, trois premiers Vorkas armés d'épées parviennent ainsi au sommet de l'escalier et se ruent à l'attaque en faisant claquer leurs crocs monstrueux !

VORKAS ARMÉS habileté : 44 endurance : 44

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

85

Vous revenez sur vos pas jusqu'à l'entrée de la mine et vous reprenez votre route en suivant la ravine, tandis que les ténèbres de la nuit commencent à s'étendre sur la forêt. Vous la suivez sur un peu plus d'un kilomètre avant de déboucher au bord d'une profonde gorge. A moins de cent mètres vers l'Ouest, vous apercevez une butte schisteuse dont la base s'étend en saillie au-dessus du gouffre, alors qu'à l'Est, la ligne des arbres suit le bord de la crevasse sur de nombreux kilomètres. Visiblement, aucun chemin facile ne permet de contourner la gorge mais vous n'avez pas grande envie de vous risquer à descendre sa pente abrupte dans l'obscurité. Vous décidez donc d'attendre l'aube et vous vous mettez en quête d'un abri pour installer votre bivouac pour la nuit. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration avec le rang de Grand Maître Principal ou un rang supérieur, rendez-vous au [51](#). Si vous ne remplissez pas ces conditions, Rendez-vous au [294](#).

86

Vous commencez à expliquer au capitaine des gardes que vous avez été séparé de votre unité au cours de la bataille dans la plaine Slovarienne. Mais, à mesure que vous improvisez ce récit de pure fiction, votre voix se modifie subtilement, adoptant une

tonalité douce et mélodieuse sur un rythme lancinant. Au bout de quelques minutes, ce son hypnotique plonge l'officier dans une transe si profonde qu'il est prêt à obéir à la moindre de vos suggestions. Vous vous contentez de lui ordonner de vous laisser partir et d'effacer ensuite de son esprit toute trace de votre existence. Les yeux vides, il s'exécute sans poser de question, appelant les gardes et leur commandant de vous laisser sortir. Les deux pendants sont visiblement interloqués par ce brutal retournement de situation, mais ils sont trop habitués à obéir pour oser discuter l'ordre d'un supérieur. Ils vous conduisent en grommelant dans leur barbe le long d'un corridor jusque dans une pièce vide dont le mur du fond comporte une petite porte voûtée. Le grand garde la déverrouille et l'ouvre, vous laissant entrevoir les pavés d'une étroite ruelle courant dans l'ombre des remparts. - Allez, ouste ! On t'a assez vu, grogne-t-il en vous poussant dehors.

La petite porte se referme avec un bruit sourd derrière vous et vous entendez la clef tourner dans la serrure. Vous vous éloignez le long de l'étroite venelle, en direction du porche. Dissimulé dans l'ombre de la ruelle, vous observez la place pavée qui donne sur la Porte Sud pour constater qu'on a relevé la herse et que le flot de la circulation s'écoule à nouveau. Les chariots font résonner leurs roues cerclées de fer avant de s'engager dans une large artère, l'avenue de l'Étendard, et conduisant à Skull-Tor, la forteresse de Vandyen qui se dresse au centre de la cité. Vous vous rappelez les instructions de Gwynian précisant que vous trouverez vos contacts rue des Flancs, dans le quartier nord de la cité. Comme vous êtes à la Porte Sud de Duadon, vous vous engagez sur la place et vous commencez à suivre la file des chariots qui roulent vers Skull-Tor, supposant que c'est le plus court chemin pour atteindre les quartiers nord. Mais, à l'entrée de l'avenue de l'Étendard, vous êtes refoulé par des gardes armés grognant que la voie est exclusivement réservée à l'usage des fourgons de fournitures et interdite aux piétons. Sans vous laisser abattre, vous vous mettez en quête d'un autre chemin : deux autres voies partent de la place de la Porte Sud pour s'enfoncer entre les bâtiments noirs de suie. L'une d'elles file vers

l'Est, le cours de l'Osselet, l'autre est orientée vers l'Ouest, la rue du Chaudron. Si vous choisissez de suivre le cours de l'Osselet, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez vous engager dans la rue du Chaudron, rendez-vous au [301](#).

87

Vous sortez la fiole d'Épine de Gibet de votre sac et vous versez avec précaution son contenu sur les tranches de viande froide. Puis vous recouvrez avec soin la viande de légumes afin de masquer le goût amer de la teinture et vous portez le plateau aux gardes postés devant la salle des Runes. En vous voyant arriver, les deux guerriers posent leurs hallebardes contre le mur et soulèvent la visière de leur casque.

- Où est Gragov ? s'enquiert un des gardes tandis que vous posez le plateau sur une petite table placée à côté de la porte.

- 11 est malade, expliquez-vous laconiquement.

- Espérons que ce n'est pas à cause de ce qu'il a mangé ! plaisante le second en s'esclaffant.

Vous entendez les deux hommes s'attaquer à leur repas de bon appétit pendant que vous vous éloignez le long du couloir menant à l'escalier en fer. Arrivé au bas des marches, vous vous arrêtez pour attendre que la potion fasse son effet. Quelques minutes plus tard, vous entendez un fracas métallique et vous remontez l'escalier pour découvrir les deux gardes étendus sans vie devant la porte de la salle des Runes. Rendez-vous au [120](#).

88

Vous émergez de dessous le pont et le fort courant vous entraîne rapidement vers l'aval. Vous vous laissez glisser au fil de l'eau sans autre incident durant l'heure qui suit, jusqu'à ce que la rivière commence à serpenter au milieu d'un massif de collines boisées. Aggravée par l'obscurité, la navigation devient délicate dans ces méandres, et comme, en outre, la fatigue commence à

alourdir vos paupières, vous décidez sagement de vous arrêter et de prendre quelque repos en attendant l'aube. Vous accostez sur la rive gauche et vous allez vous étendre sous les rameaux d'un grand chêne. Avant de vous endormir, et à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'Endurance. Rendez-vous au [138](#).

89

Il vous faut moins de dix secondes pour venir à bout de cette modeste serrure. Alors que vous faites doucement pivoter la porte sur ses gonds, vos sens Kaï détectent un léger ronflement. Vous prévenez Hulsta, qui vous dit qu'il doit s'agir du sellier. Mais vous n'êtes pas de cet avis : selon vos sens, l'auteur des ronflements est un chien endormi. Vous entrez à pas de loup dans la boutique pour vous retrouver dans une cuisine. Fouillant la pénombre du regard, vous distinguez la masse sombre d'un gros molosse lové dans un coin de la pièce. Gardant votre sang froid, vous déployez votre maîtrise du Contrôle Animal et vous lui ordonnez de ne pas quitter les bras de Morphée avant de laisser votre compagnon entrer à son tour et de refermer la porte derrière lui. Une fois à l'intérieur, Hulsta se dirige vers une autre porte et l'ouvre sans bruit, révélant une volée de marches qui plonge vers la cave. Il prend le temps d'allumer sa lanterne puis s'engage le premier dans l'escalier. Rendez-vous au [344](#).

90

- C'est bon, grogne le garde, tu peux passer. Ils écartent leurs lances de mauvaise grâce et vous laissent vous engager sur le pont-levis qui mène à l'entrée du donjon. En atteignant le milieu du pont, vous remarquez sur la droite des panaches de fumée noire montant dans le ciel nocturne. Ils s'échappent des cheminées des armureries installées dans la partie est de Skull-Tor. Malgré l'heure tardive, elles sont visiblement en pleine activité, produisant sans trêve de nouvelles armes et cuirasses pour les hordes de Vorkas de Vandyan. Vous franchissez l'entrée du donjon pour vous retrouver dans un grand hall circulaire aux

murs tendus de tapisseries et de portraits des familles régnantes de Duadon. Perché derrière un pupitre installé au milieu du hall, un scribe noircit avec application les pages d'un grand registre. Il est si absorbé par son ouvrage qu'il semble ignorer totalement votre présence. Derrière lui, un escalier en colimaçon monte vers l'étage supérieur et, de part et d'autre de l'entrée, deux portes ouvertes conduisent à droite et à gauche. Si vous voulez demander au scribe où vous pouvez trouver le capitaine Dvedka, rendez-vous au [60](#). Si vous préférez ne pas approcher de cet homme, rendez-vous au [236](#).

91

Au moment où le dernier soudard tombe sous vos coups, le roquet pousse un glapissement pitoyable et détale comme une flèche le long de la galerie.

Vous essuyez votre arme et vous la remettez au fourreau puis vous entrez dans la chambre pour jeter un coup d'œil au butin des pillards. Au milieu de sacs gonflés de Lunes sloviennes d'argent, de chandeliers ouvragés, de vaisselle d'argent poli et de pierres précieuses, vous découvrez un objet dont la valeur dépasse celle de tous les autres réunis : un Calice d'or serti de rubis et d'éme-raudes. Vous l'examinez avec soin et vous émettez l'hypothèse qu'il a été dérobé dans la cathédrale de Tekaro. Si vous voulez emporter ce Calice de Tekaro, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste réservée aux Objets Spéciaux que vous transportez dans votre sac à dos. Si votre sac contient déjà le nombre d'objets maximum, vous devez en rayer un pour pouvoir emporter le Calice. Après avoir tout bien examiné, vous ressortez de la mine et vous reprenez votre route en suivant la ravine. La nuit commence à tomber quand, deux kilomètres plus loin, vous arrivez au bord d'une profonde gorge. A moins de cent mètres vers l'Ouest, vous apercevez une butte schisteuse dont la base s'étend en saillie au-dessus du gouffre, alors qu'à l'Est, la ligne des arbres suit le bord de la crevasse sur de nombreux kilomètres. Visiblement, aucun chemin facile ne permet de contourner la gorge, mais l'idée de descendre la pente abrupte en

pleine obscurité ne vous emballe pas précisément. Vous décidez donc d'attendre l'aube et vous vous mettez en quête d'un abri pour y installer votre bivouac pour la nuit. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, avec le rang de Grand Maître Principal ou un rang supérieur, rendez-vous au [51](#). Si vous ne remplissez pas ces conditions, rendez-vous au [294](#).

92

Mû par votre seul instinct, vous faites tournoyer votre arme Kai et vous chargez furieusement l'ombre satanique en hurlant votre cri de guerre !

ZORKAAN LE MANGEUR D'ÂMES habileté : 48 endurance : 38

Cette créature est temporairement vulnérable à toutes les formes d'attaque psychique. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, ajoutez 3 points à votre total d'habileté pour la durée du combat. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [240](#).

93

Derrière le rideau pourpre s'étend une vaste salle ceinturée de piliers de marbre dont les murs sont drapés d'étendards eldenoriens. Au centre de la pièce, des groupes d'officiers sont agglutinés autour d'une longue table de réfectoire couverte de cartes d'état-major. Guettant le moment propice, vous vous glissez hors du rideau lorsque personne ne regarde dans votre direction. Des messagers ne cessent d'entrer et de sortir de la salle, on ne vous prête donc pas une attention particulière lorsque vous commencez à déambuler discrètement d'un groupe à l'autre en laissant traîner vos oreilles. Vous épiez une conversation entre deux capitaines de cavalerie, quand retentit une sonnerie de trompette. Aussitôt, les discussions cessent et un silence respectueux envahit la salle dans l'attente de l'arrivée du seigneur Vandyan ! Rendez-vous au [330](#).

94

Poussant un hurlement strident, vous jaillissez comme un diable du tas de foin en serrant contre votre poitrine votre bras ensanglanté : vous perdez 4 points d'endurance. Le fils du fermier crie aussi en vous voyant et, dans sa frayeur, il vous expédie un nouveau coup de fourche quand vous passez devant lui en détalant vers la porte béante du fenil... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez les Grandes Disciplines de l'Art de la Chasse et de l'Invisibilité, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [30](#). S'il est supérieur à 3, rendez-vous au [218](#).

95

Brutalement plongés dans les ténèbres, les archers eldenoriens décochent leurs flèches à l'aveuglette et les expédient au petit bonheur dans le fleuve pendant que vous passez à leur insu sous l'arche centrale du pont, exactement sous leurs pieds. Le pont franchi, le puissant courant de la rivière vous entraîne rapidement vers l'aval et vous disparaîsez dans la nuit avant que les Eldenoriens n'aient réussi à rallumer leurs torches, si bien qu'ils ne tentent même pas de vous poursuivre. Vous continuez à vous laisser glisser au fil de l'eau sans autre incident durant l'heure qui suit, jusqu'à ce que la Quarle commence à serpenter au milieu d'un massif de collines boisées. La navigation devenant délicate dans l'obscurité, d'autant que la fatigue commence à alourdir vos paupières, vous décidez sagement de vous arrêter pour vous reposer jusqu'à l'aube. Vous accostez sur la rive gauche et vous allez vous étendre sous les rameaux d'un grand chêne. Avant de vous endormir, et à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'endurance. Rendez-vous au [138](#).

96

Déployant votre maîtrise Kaiï, vous ordonnez au redoutable monstre de vous laisser passer et de s'en aller. La bête baisse le

museau et cligne de ses yeux verts, visiblement déconcertée, son cerveau rudimentaire ayant quelque difficulté à appréhender ce commandement. Mais, si elle ne vous obéit pas parfaitement, vous sentez qu'elle a perdu toute agressivité pour l'instant. - Vite, Hulsta, suivez-moi, murmurez-vous. Filons d'ici avant qu'il ne retrouve ses esprits ! Le dos plaqué contre la paroi rugueuse du conduit, vous contournez avec circonspection l'inquiétante créature. Rendez-vous au [329](#).

97

Delissa accomplit les derniers préparatifs avant votre départ de la coopérative. Elle donne congé aux apprentis, ferme le magasin puis elle vient vous aider à réaliser votre déguisement. Lorsqu'elle estime que vous pouvez faire un cousin Jac à peu près présentable, vous quittez l'appartement pour seller deux chevaux dans l'écurie aménagée derrière l'atelier. Vous suivez Delissa le long d'une ruelle qui débouche sur la rue des Flancs. Vous chevauchez jusqu'au bout de la rue pour arriver sur une place précédant la Porte Nord de la cité. C'est la fin de l'après-midi, une heure à laquelle cette place grouille de monde en temps normal et pourtant, le nombre de citoyens que vous croisez en vous dirigeant vers la porte peut se compter sur les doigts d'une seule main. En arrivant à la porte, vous êtes arrêtés par des gardes armés de lances qui vous ordonnent de mettre pied à terre. Delissa proteste et exige de parler au sergent de la garde. Le sous-officier arrive rapidement et salue votre amie avec un large sourire. L'homme est une de ses vieilles connaissances et il l'écoute avec bienveillance expliquer que vous êtes son cousin Jac et que vous devez tous deux vous rendre Luyen au chevet de sa sœur malade. Lorsqu'elle a fini de débiter son histoire, le sergent, toujours souriant, se tourne vers le poste de garde et adresse un hochement de tête approbateur en direction d'une fenêtre où s'encadre le visage d'une sentinelle. Un instant plus tard, dans un ferraillement de lourdes chaînes et des grincements d'engrenages, le massif battant de la porte commence à se soulever avec lenteur. Tandis que vous attendez que la porte

achève de se lever, le sergent se tourne vers vous et vous demande :

- Vous êtes de Luyen ?

Vous acquiescez d'un hochement de tête.

- Ah, c'est une ville agréable. J'ai moi-même un cousin qui y habite. Il s'appelle Daliem et il est armurier. Il a une boutique dans le centre de la cité, sur la place des Dragons. Vous le connaissez peut-être?

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au 2. Sinon, rendez-vous au [246](#).

98

En arrivant au sommet des marches, vous découvrez un autre corridor éclairé par des torches conduisant, lui aussi, à un escalier de pierre. Le couloir est vide et ne semble pas gardé mais les nombreux sons qui vous parviennent indiquent que cet étage de la forteresse n'est pas désert. Parmi ces bruits, vous distinguez des hurlements de douleur, des ferraillements de chaînes, le fracas du métal contre le métal et une sorte de glouglou bizarre. Vous avancez avec circonspection le long du corridor jusqu'à ce que vous arriviez à la hauteur d'une porte de fer nichée dans un renforcement du mur de gauche. Juste en face, dans le mur de droite, il y a une porte semblable flanquée d'une paire de torches enflammées. Si vous voulez examiner la porte de gauche, rendez-vous au [128](#). Si vous choisissez d'inspecter la porte de droite, rendez-vous au [323](#). Si vous préférez continuer à avancer le long du corridor, rendez-vous au [173](#).

99

Votre cheval culbute les soldats et fait voler le rang en éclat mais, avant d'être jetés sur le pavé et piétinés sous ses sabots, plusieurs parviennent à vous planter leurs lances dans les chairs, vous blessant cruellement aux jambes et au flanc : vous perdez 8

points d'endurance. Au bord de l'évanouissement, vous luttez farouchement pour rester en selle en dépit de la douleur tandis que votre monture vous emporte loin des prévôts hurlants et s'engouffre dans la rue principale. Tout en poursuivant votre course jusqu'au bout de la rue et le long de la place qui s'étend au delà, vous déployez vos pouvoirs de Guérison pour refermer vos plaies. La place comporte de nombreuses issues mais vous choisissez la moins fréquentée, une avenue bordée de platanes qui file vers l'Ouest en direction de la cathédrale de Tekaro. Les Eldenoriens ont converti ce somptueux édifice en dortoir pour leurs troupes et vous apercevez à travers ses grandes portes des centaines de soldats dormant sur les dalles de marbre de sa nef centrale. Vous remarquez également les regards soupçonneux que les gardes postés sur les marches de la cathédrale jettent sur vos vêtements ensanglantés tandis que vous passez devant eux, aussi accélérez-vous l'allure de crainte qu'il ne leur prenne l'envie de vous interpeller. Vous traversez le reste de la ville sans encombre et vous atteignez sa porte occidentale au bout d'une rue flanquée d'entrepôts et de maisons de commerce. Une sentinelle vous jette un bref coup d'œil et, au vu de votre uniforme d'éclaireur, entreprend de tirer sur la chaîne qui commande l'ouverture du lourd portail de chêne. La porte franchie, vous vous engagez sur une large route qui longe le cours scintillant du grand fleuve Storn. Vous suivez la route pendant quelques kilomètres avant de diriger votre monture vers le fleuve. Alors que vous approchez de son flot puissant, vous trouvez une cabane abandonnée au milieu d'un bosquet de pommiers dépouillés de leurs fruits par l'armée d'invasion. La cabane est vide mais elle contient assez de foin pour rassasier votre cheval, ce qui vous décide à y faire halte pour dormir pendant les quelques heures qui vous séparent de l'aube. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'endurance. Rendez-vous au [272](#).

Vous vous hissez sur la plate-forme et vous vous précipitez vers Vandyen, l'arme haute, prêt à frapper. Les yeux exorbités, il fixe d'un regard fou la coupe de cristal, apparemment inconscient de votre approche. Mais à l'instant où votre arme s'abat sur lui, il saisit un bâton de fer dépassant d'un orifice ménagé dans le plancher de la plateforme, et pare magistralement votre coup. Votre lame ripe le long du bâton en faisant jaillir une longue gerbe d'étincelles avant d'aller rebondir avec fracas contre le garde-fou de la plate-forme. Zandyen en profite pour tenter de vous embrocher sur la pointe acérée de son arme mais vous l'esquivez d'une pirouette féline et vous frappez à nouveau dans le même mouvement, faisant sauter le bâton de sa main ! Il laisse échapper un glapissement d'effroi et bat en retraite jusqu'au bord de la plate-forme. Ses yeux vont et viennent de la coupe de cristal à votre arme, trahissant sa panique grandissante. Il hésite encore un instant puis, cédant à la peur, il actionne un levier placé le long du garde-fou et une trappe s'ouvre à ses pieds, révélant une corde qui descend jusqu'au sol. Il se faufile par l'ouverture de la trappe, agrippe la corde, vous crache une ultime malédiction et se laisse prestement glisser jusqu'au sol. En le voyant détalé à toutes jambes en direction de la porte, votre première impulsion est de vous lancer à sa poursuite. Mais avant d'avoir atteint la trappe, vous changez d'avis, car vos sens Kaï vous préviennent que la tempête est maintenant à son paroxysme et que, si vous ne détruisez pas la dernière Rune dans les secondes qui suivent, les Vaag vont se matérialiser... et Vandyen aura gagné ! Vous vous retournez vers la coupe de cristal et vous levez votre arme en ajustant avec soin la pierre runique enveloppée d'un terrifiant halo de forces ténébreuses qui projettent par l'ouverture du dôme de fulgurants faisceaux d'énergie. Les formidables nuées de l'orage s'écartent en roulant dans la nuit pour laisser une légion d'abominations ailées plonger en tournoyant vers la salle... Les Vaag ont répondu à l'appel de la pierre maudite ! Rendez-vous au [44](#)

101

Votre pouvoir Magnakaï a certes réduit le chien au silence, mais il est toujours aussi furieux et n'attend qu'un instant propice pour attaquer. A peine la porte s'est-elle ouverte de quelques centimètres que la sale bête bondit dans l'ouverture et vous saute à la gorge, vous envoyant rouler sur le sol!

CHIEN de GARDE habileté: 25 endurance: 18

L'attaque du molosse est si soudaine que vous ne pouvez lui infliger aucune perte d'endurance au cours des deux premiers Assauts. En outre, vous n'avez pas le temps de dégainer une arme et vous devez livrer ce combat à mains nues. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [241](#).

102

La réunion achevée, Gwynian et Loup Solitaire vous conduisent à l'arrière de l'auberge dans une chambre où des vêtements et quelques objets vous attendent. Loup Solitaire vous dit d'ôter votre heaume et votre armure de bataille pour revêtir la tunique, les braies et le manteau verts de simple voyageur Kaï qui sont posés sur le lit. - Ne regrette pas ton armure, elle ne ferait que t'encombrer et te désigner à l'ennemi. Je ne connais pas de tenue plus efficace que celle-ci pour voyager en toute discrétion, fait observer Loup Solitaire en refermant la broche de votre manteau sous votre cou. Et crois-moi, pour arriver sain et sauf à Duadon, la discrétion sera, avec Ishir, ta meilleure protection et ton alliée la plus sûre !

Vos vêtements échangés, on vous laisse vous attabler devant un repas. Puis, après vous avoir recommandé de ne pas sortir de la pièce avant minuit, où vous entamerez votre mission, Loup Solitaire et Gwynian vous souhaitent bonne chance et prennent congé pour vous laisser vous reposer. Vous parvenez à grappiller quelques heures d'un sommeil tendu avant que Gwynian ne vienne vous réveiller, peu avant minuit. Le vieux sage vous fait sortir de la taverne par une porte de derrière et vous descendez à

sa suite jusqu'à la berge de la rivière où vous trouvez, amarré à une barge, un petit voilier tout vermoulu et rongé de vermine. A première vue, le frêle esquif semble positivement hors d'état de naviguer mais, en l'inspectant de plus près, vous découvrez que cet aspect n'est que le fruit d'un habile camouflage, réalisé à l'aide de planches pourries et de lambeaux de toile pour lui donner l'apparence d'une épave. A bord, vous trouvez deux bons avirons et une réserve de nourriture et d'eau suffisante pour votre voyage jusqu'à Tekaro. Gwynian largue enfin l'amarre et vous souhaite une dernière fois bonne chance tandis que le courant vous emporte doucement dans la nuit. Les eaux de la Quarle sont assez rapides pour vous épargner d'avoir recours à la voile ou aux avirons et vous vous contentez de garder une main sur le gouvernail pour vous maintenir dans le courant qui vous emporte vers l'aval. Lorsque le jour se lève et vous permet d'évaluer votre position, vous constatez avec satisfaction qu'à l'allure où vous progressez, il ne devrait pas vous falloir plus de trois jours pour atteindre Tekaro. Cette première journée de voyage se déroule sans encombre, dans une quiétude bucolique qui vous laisse tout loisir d'apprécier la beauté des campagnes fertiles qui bordent la Quarle. Mais le deuxième soir, vous voyez se profiler dans le lointain ce qui ressemble fort à de premiers ennuis... Au détour d'une courbe de la rivière, vous découvrez dans le crépuscule naissant la silhouette d'un pont de pierre qui se dresse à un peu plus d'un kilomètre en aval. Il est illuminé par des rangées de torches fixées à ses parapets et des hommes d'armes sont postés à chacune de ses extrémités. Un coup d'œil sur votre carte vous indique que sur ce pont passe la route qui relie les villes de Woeld et de Tido. Magnifiant votre vision, vous notez que les soldats portent des pourpoints de cuir cloutés et des heaumes coniques frappés du cercle et de l'étoile d'Eldenor. Pour votre malheur, une sentinelle aux yeux d'aigle postée au milieu du pont aperçoit votre bateau et alerte ses camarades qui s'alignent aussitôt le long du parapet en bandant leurs arcs. L'un d'eux pousse un sifflement aigu à l'intention d'un deuxième groupe en marche sous les frondaisons des arbres qui bordent la rive droite. Vous blêmissiez en voyant surgir à découvert les membres de cette troupe : des Vorkas ! Semblables à d'énormes

lézards, ces créatures se meuvent avec une sinistre grâce. Un feu glacé brûle au fond de leurs cruels yeux en amande, et leur corps écailleux est accoutré de débris hétéroclites d'armures pris sur l'adversaire : cuirasses bosselées, plastrons de cuir moisissés ou cottes de mailles déchirées. Comme votre embarcation se rapproche du pont, vous voyez les eldenoriens s'apprêter à tirer une première volée, et que l'extrémité de certaines de leurs flèches sont entourées de rouleaux d'étoupe huileuse qu'ils ont enflammés. Vous cherchez fiévreusement un moyen d'échapper à ces malencontreux archers et à leur cohorte de Vorkas, mais seuls les bois qui couvrent la rive gauche du cours d'eau semblent libres de toute présence ennemie. Si vous souhaitez virer vers la rive gauche pour vous dissimuler sous les arbres, rendez-vous au [149](#). Si vous voulez défier les archers eldenoriens, vous pouvez laisser votre barque poursuivre sa course vers le pont . Rendez-vous au [313](#).

103

Les réflexes salvateurs acquis au cours de votre entraînement Kai vous permettent d'atterrir, presque sans une égratignure, au milieu des rochers coupants qui tapissent le fond de la ravine. Rendez-vous au [239](#).

104

Alors que vous quittez la salle parmi le flot des officiers de l'état-major, un capitaine de cavalerie vous saisit par l'épaule et vous force à vous tourner face à lui.

- Qui t'a autorisé à venir ici, soldat ? vous interroge-t-il.

Vous lui montrez votre bracelet de cuir, mais sa vue ne semble guère alléger ses soupçons.

Soudain, il empoigne la garde de votre arme Kai et la tire de son fourreau.

- Cette arme n'est pas réglementaire, grogne-t-il en l'examinant d'un œil inquisiteur. Cette lame ne vient pas d'Eldenor. Comment te l'es-tu procurée ? Au cours d'un pillage, sans doute ? Attirés par ses éclats de voix, d'autres commandants s'approchent et vous êtes bientôt cerné de tous côtés par des officiers aux visages peu amènes.

- Par les griffes de Naar! s'exclame soudain l'un d'eux en pointant un doigt tremblant sur votre arme. C'est une lame Kaiï !

Aussitôt, plusieurs mains s'abattent sur vous et vous êtes jeté au sol. Vous luttez farouchement pour tenter de vous dégager, mais vos adversaires sont trop nombreux et ils ne tardent pas à vous maîtriser, ils appellent la garde et vous maintiennent solidement en attendant son arrivée. Rendez-vous au [229](#).

105

Vous sautez dans le vide et vous roulez sur vous-même à l'instant où vos pieds touchent le sol pour amortir la violence de l'impact. 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 [53](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [112](#).

106

Craignant de voir ce chien renifleur découvrir votre cachette, vous déployez vos pouvoirs de Contrôle Animal pour anihiler le puissant odorat du quadrupède. Déconcerté, le chien reste planté devant la porte du salon et refuse d'en bouger en dépit des ordres et des bourrades de son maître. Las de tirer en vain sur sa laisse, il finit par lâcher l'animal en le gratifiant d'une bordée de jurons, puis les deux hommes entreprennent de fouiller le salon sans son aide. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [42](#). S'il est supérieur à 2, rendez-vous au [273](#).

107

Le sergent vous dévisage entre ses yeux mis-clos et vous remarquez qu'il raffermi discrètement sa prise sur la hampe de sa lance : il ne vous croit pas et il se pose des questions sur les raisons de votre présence.

- On n'attend aucun renfort avant deux jours, grogne-t-il. Alors vaudrait mieux qu'tu m'montres tes ordres, soldat, ou j'vais finir par croire qu't'es un déserteur.

Il fait un bref signe de tête à ses deux compagnons assis près du feu. Ils ont écouté votre dialogue et n'ont pas besoin d'explications supplémentaires pour bondir sur leurs pieds en empoignant leurs lances et accourir à ses côtés. Avec le plus grand calme, vous portez ostensiblement la main à la poche de votre tunique, comme pour obéir à l'ordre du sergent et, soudain, vous plantez sauvagement vos talons dans les flancs de votre cheval pour le lancer au galop. Il se jette en avant en poussant un hennissement strident mais, au même instant, les trois hommes tentent de vous passer les pointes d'acier de leurs lances au travers du corps ! 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 [333](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [220](#).

108

Vous récitez la formule du sortilège, vous tendez la main droite et vous projetez une fulgurante balle d'énergie sur votre cible. Frappée de plein fouet, la pierre maléfique se brise en deux et se désintègre dans un fracas de tonnerre et une éruption de flammes vertes. Dans les secondes qui suivent, la cloche est engloutie dans un mur de flammes orange et vous avez à peine le temps de lever le bras pour vous protéger la tête de la pluie d'éclats de pierre tranchants comme des poignards qui s'abat à la ronde. Lorsque le déluge prend fin, vous rouvrez les yeux avec circonspection pour observer l'étendue des dégâts Des faisceaux

de flammes mourantes dansent au milieu des débris qui jonchent le sol du puits en compagnie des restes épars des Vorkas produits par la cloche génitrice. Ce spectacle de flammes et de destruction est effrayant néanmoins, une joie irréprensible vous envahit car tous vos sens vous disent qu'en détruisant la pierre runique, vous avez du même coup anéanti jusqu'au dernier tous les Vorkas qui sont jamais sorti de cette funeste cloche ! Mais la scène a eu un autre témoin en la personne de Vandyas, lequel ne semble pas précisément partager votre allégresse... Du haut de sa plateforme, le maître de Skull-Tor a enfin réalisé votre présence et il vous fixe d'un regard où la stupeur et l'incrédulité le disputent à une haine dévorante. Tremblant de rage, il brandit la main droite en serrant un disque d'argent lumineux et profère une malédiction si abominable que vous sentez un frisson d'effroi vous parcourir l'échine ! Rendez-vous au [175](#).

109

Constatant que la porte n'est pas verrouillée, vous l'ouvrez avec précaution et vous pénétrez dans un corridor sombre qui vous conduit au pied d'une cage d'escalier en pierre. Les marches sont éclairées par la lumière de torches venant de l'étage supérieur et vous percevez des échos de bruits de pas. Vous gravissez l'escalier avec prudence et vous faites halte un peu avant le sommet de façon à pouvoir regarder au-dessus de la dernière marche. Droit devant, il y a un autre couloir, mais cette fois illuminé par des rangées de torches fixées le long de ses murs, de part et d'autre d'une vingtaine de portes de cachots. A son extrémité, vous distinguez un autre escalier montant vers les niveaux supérieurs, au pied duquel se tient un geôlier eldenorien armé d'une épée. Vous épiez les gestes de cet importun en réfléchissant au meilleur moyen de vous débarrasser de lui car il vous barre l'unique voie d'accès vers la surface. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous désirez y faire appel, rendez-vous au [54](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art des Bardes et si vous avez l'intention de l'employer, rendez-vous au [165](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes

Disciplines ou si vous préférez ne pas les utiliser, rendez-vous au [285](#).

110

Doublement émus de retrouver leur neveu préféré dans d'aussi dramatiques circonstances, les vieillards étreignent longuement Rufus sans pouvoir retenir leurs larmes, avant de vous bénir l'un et l'autre pour les avoir sauvés de la mort atroce à laquelle les lâches Eldenoriens les avaient condamnés. Lorsque Rufus leur annonce que vous êtes un seigneur Kaï en mission secrète, l'oncle et la tante ouvrent de grands yeux et vous dévisagent avec un mélange de stupeur et de profond respect. Philo vous invite cordialement à passer tous deux la nuit sous son toit, non sans vous recommander la plus grande vigilance, la région étant infestée d'Eldenoriens et la cabane n'ayant plus rien d'un endroit sûr, ainsi que vous venez de le constater. Un endroit si peu sûr qu'ils ont, lui et son épouse, pris la décision de l'abandonner dès le lendemain. Ils ont l'intention de traverser la Quarle pour gagner le Salony où de nombreux Sloviens, dont d'autres membres de leur famille, ont déjà trouvé refuge dans la Grande Forêt. Vous veillez une partie de la nuit, assurant la garde à tour de rôle avec Rufus, et vous réveillez son oncle et sa tante un peu avant l'aube. Xera prépare un délicieux petit déjeuner que vous dégustez en discutant des projets des uns et des autres. Rufus a décidé de partir pour le Salony avec ses parents. Quant à vous, vous annoncez que vous devez poursuivre votre mission et essayer de franchir la Storn du côté de Tekaro. Philo vous avertit, comme l'avait fait son neveu, que la cité est occupée par les eldenoriens, mais il vous fournit aussi une information inédite : l'ennemi a établi un bac militaire sur le Storn, à un peu moins de dix kilomètres au sud de sa confluence avec la Quarle. Sous votre uniforme d'éclaireur Eldenorien, cela pourrait être pour vous le moyen le plus facile de traverser le grand fleuve. La collation achevée, vous échangez avec Rufus et les siens remerciements et vœux de bon voyage, et Xera vous offre quelques provisions pour la route (assez pour 2 Repas). Après quoi, vous leur faites vos

adieux et vous sortez de la cabane pour monter en selle. Rendez-vous au [290](#).

111

Tournoyant au bout de sa chaîne, le boulet clouté s'abat sur votre crâne et une aveuglante lueur blanche envahit votre vision juste avant que vous ne sombriez dans le néant. Inconscient, vous glissez au bas de votre selle et vous vous écrasez sur la route où l'impitoyable officier Sinistrari vous achève en vous piétinant sous les sabots de son énorme cheval de guerre. Au moins pouvez-vous quitter ce monde la conscience tranquille et l'âme apaisée par la satisfaction du devoir accompli. En détruisant les Runes d'Agarash, vous avez sauvé le Magnamund de la tyrannie de Vandyan et de ses hordes reptiliennes. Hélas, il vous aura fallu payer cette éclatante victoire au prix fort. Celui de votre vie.

112

La parfaite maîtrise de votre technique de saut vous épargne de graves blessures aux jambes, voire à la colonne vertébrale. Vous mettez même à profit l'élan de votre roulé-boulé pour rebondir sur vos pieds et vous élancer en courant vers le portail de la ferme. Rendez-vous au [164](#).

113

Avant d'invoquer la puissance du sortilège de la Main de Feu, vous parcourez la salle du regard afin de choisir laquelle des trois pierres runiques vous allez prendre pour première cible. La plateforme suspendue sur laquelle se tient Vandyan vous cache la Rune qu'il est en train de manipuler, aussi votre choix se limite-t-il aux deux pierres restantes. Si vous décidez de lancer votre sortilège contre la Rune fixée au sommet de la cloche en cristal, Rendez-vous au [215](#). Si vous préférez viser la rune scellée à la cloche noire d'où émergent les Vorkas, Rendez-vous au [108](#).

La cime des arbres s'agite soudain sous les assauts d'un vent furieux, et le tonnerre fait bientôt retentir ses roulements fracassants à travers la forêt, faisant trembler le sol sous vos pieds. Levant les yeux vers le ciel envahi de ténèbres, vous voyez de longs éclairs illuminer au loin une masse d'énormes nuages noirs venant de l'Ouest. Une violente tempête approche et de grosses gouttes de pluie s'écrasent déjà sur votre tête et vos épaules. Vous pressez le pas le long de la ravine à la recherche d'un abri, chassé par les éclairs qui s'abattent de plus en plus près. Vous avez parcouru à peine plus d'un kilomètre quand vous débouchez au bord d'une profonde gorge. A moins de cent mètres vers l'Ouest, vous apercevez une butte schisteuse dont la base déborde en saillie au-dessus du ravin, tandis qu'à l'Est, la ligne des arbres suit le bord de la crevasse sur de nombreux kilomètres. Visiblement, aucun chemin facile ne permet de contourner la gorge, mais vous n'avez pas la moindre envie de vous risquer à descendre sa pente abrupte au beau milieu d'un orage. La pluie qui commence à tourner au déluge et les éclairs de plus en plus proches ne vous laissent guère le temps de réfléchir. Vous décidez d'aller chercher refuge du côté de l'éminence rocheuse. Rendez-vous au [266](#).

Vous suivez le tonnelier dans le fond du magasin et vous franchissez une porte ouverte sur une cour intérieure. Au bout de la cour se dresse une vaste construction en bois à un étage. Le rez-de-chaussée est aménagé en atelier tandis que le premier sert d'habitation à Hulsta et sa femme. Une volée de marches de fer vous mène sur le seuil de ce logement, où Delissa accueille son mari d'un tendre sourire qui s'efface aussitôt qu'elle vous aperçoit derrière lui.

- Qu'est-ce qu'il te prend de faire monter des clients ici ? Tu ne peux pas régler les affaires de la boutique dans la boutique ? proteste-t-elle.

- Allons, ne te fâche pas, ma belle, réplique Hulsta d'une voix apaisante. Et ne te fie pas aux apparences : ce « client » est l'ami que nous attendions. L'envoyé de Gwynian, un seigneur Kai qui arrive tout droit du Sommerlund !

- Par Ishir ! Pardonnez-moi monseigneur, s'exclame Delissa en rougissant. Oubliez tout ce que je viens de dire, je vous en prie. Je suis très honorée de vous rencontrer.

- Et je le suis aussi, ajoute Hulsta avec enthousiasme. En fait, nous sommes d'autant plus heureux de vous voir que vous arrivez juste à temps.

Puis, il vous demande pourquoi vous portez un uniforme d'éclaireur eldenorien, ce qui vous amène à narrer les péripéties de votre voyage mouvementé. Lorsque vous avez fini, votre hôte vous informe de l'évolution de la situation dans la capitale ennemie :

- Le nombre de Vorkas sortant de Skull-Tor s'est énormément accru au cours des sept derniers jours et le pouvoir de Vanbdyan semble augmenter d'heure en heure, s'inquiète-t-il. Monseigneur, nous devons nous introduire dans Skull-Tor et détruire les Runes cette nuit... ou Varetta va tomber. C'est le moment ou jamais de passer à l'action : Vandyan et les Runes d'Agarash sont réunis au même endroit, ce qui les rend vulnérables. Une telle occasion ne se représentera peut-être pas avant longtemps.

- Fort bien, je ferai donc ce qui doit être fait. Mais comment vais-je pénétrer dans Skull-Tor ? demandez-vous. J'ai pu voir la forteresse de Vandyan et elle semble redoutable.

- N'ayez crainte, monseigneur, vous rassure Hulsta d'un air confiant, il existe un chemin secret qui permet d'entrer dans la place. C'est un ancien passage, oublié de tous, ou presque... Je vais vous montrer.

Rendez-vous au [338](#).

116

En voyant votre arme jaillir du fourreau, les soldats se figent sur place et les sentinelles du pont reculent de quelques pas pour se mettre hors d'atteinte.

- Es-tu devenu fou ? vous crie celui qui a fait sonner la cloche. Baisse ton arme et rends-toi ou tu vas le regretter quand le capitaine de la garde saura que tu a essayé de te rebeller !

Si, tout bien pesé, vous choisissez de suivre ce conseil, vous pouvez rengainer votre arme et vous soumettre. Rendez-vous au 229 dans ce cas. Sinon, vous pouvez tenter de vous enfuir par le pont-levis en direction du donjon : rendez-vous au [134](#).

117

Vous prenez de la vitesse à l'approche du pont, ramant de toutes vos forces en dépit des volées de flèches et des blocs de roc que les Eldenoriens font pleuvoir sur vous... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous tirez est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [235](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [78](#).

118

Vous n'êtes plus qu'à cinq mètres de l'entrée du passage voûté quand une flèche vous transperce la cuisse. Vous vous effondrez avec un cri de douleur entre les cadavres des Vorkas et vous perdez 3 points d'endurance. Vous faites appel à vos pouvoirs de guérison pour étancher le sang qui s'écoule de votre blessure, puis vous franchissez en rampant les derniers mètres qui vous séparent de l'arche. Une fois à l'abri des tirs des archers de Vandyan, vous vous relevez et vous vous enfoncez dans le passage. Rendez-vous au [223](#).

Arrivé au bout du cours de l'Osselet, vous tournez à droite dans une rue qui s'appelle le Mur des Flancs. Le panneau sur lequel le nom est inscrit est surmonté d'une plaque de cuivre en forme de soleil couchant indiquant que vous pénétrez dans le Quartier Ouest de Duadon. Vous remontez le Mur des Flancs, dépassant des échoppes de chapeliers, de potiers et de fabriquant de lanternes avant de déboucher sur une place pavée qui s'étend à l'ombre de la porte Ouest de la cité. Un flot ininterrompu de chariots remplis de bois d'abattage et de minerai de fer se déverse dans la ville à travers le porche. Les lourds fourgons traversent la place dans le grondement sourd de leurs roues cerclées de fer et poursuivent leur route le long d'une large artère répondant au nom d'avenue de Corvaz qui mène en ligne droite à Skull-Tor. Vous vous arrêtez un instant pour contempler cette rue animée et, perçant du regard le rideau grisâtre de fumée acide qui couvre la ville, vous apercevez pour la première fois l'imposant porche voûté de la forteresse de Vandyan. A cette distance, elle évoque irrésistiblement la gueule béante et hérissée de crocs d'un gigantesque squal. Dans l'immédiat, vous jugez préférable de rester à distance de Skull-Tor et de continuer votre chemin le long du Mur des Flancs, bien que cette décision vous contraigne à vous frayer un chemin à travers le flot de véhicules qui traverse la place... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 3	rendez-vous au 41
De 4 à 6	rendez-vous au 305
Supérieur à 6	rendez-vous au 254

Vous enjambez les corps des gardes et vous poussez de l'épaule le lourd battant de la porte de façon à l'entrebâiller de quelques centimètres. Un courant d'air glacé vous cingle le visage, et tous

vos sens Kai se hérissent sous l'influence des ondes de pouvoir maléfique qui s'échappent de la salle. Prenant une profonde inspiration, vous poussez à nouveau sur la porte et vous vous glissez par l'ouverture. Devant vous s'étend une chambre somptueuse aux parois d'obsidienne polie. Des piliers colossaux se dressent le long de ses murs incurvés et des suspensions de fer chargées de pierres lumineuses font luire leur surface d'un noir de jais. Au loin sur votre droite, un escalier de fer mène au fond d'un vaste puits, au centre duquel se dresse un gros objet noir en forme de cloche, enrobé de champs d'énergie qui bourdonnent et crépitent bruyamment dans un ballet de gerbes d'étincelles. Vous faites un pas en avant et vous étouffez un cri en découvrant la file de Vorkas qui émerge du flanc de cette étrange cloche. Tels de terrifiants automates, les sauriens s'avancent en un flot ininterrompu pour disparaître sous une arche voûtée qui s'ouvre dans la paroi, de l'autre côté de la fosse. Sentant la présence d'une Rune, vous magnifiez votre vision en concentrant votre regard sur la cloche et vous repérez la pierre noire oblongue scellée à sa surface. A gauche, face à l'escalier de la fosse, un autre appareil en forme de cloche, de dimensions identiques au premier mais taillé dans une matière minérale translucide comme le verre. Son écrin transparent enferme une colonne figée de vapeur noire, et une deuxième Rune repose dans un évidement pratiqué à son sommet. Votre sixième sens vous avertit de la présence d'une troisième Rune dans la grande salle, mais ce n'est qu'après avoir levé les yeux vers le gigantesque dôme du plafond que vous parvenez à la localiser. Juché sur une plate-forme circulaire suspendue au-dessous d'une ouverture dans le sommet du dôme, vous apercevez le seigneur Vandyen. Occupé à installer la troisième pierre runique dans une coupe de cristal, il est si concentré sur sa tâche qu'il n'a pas remarqué votre intrusion. A travers l'ouverture au sommet du dôme, le ciel nocturne est zébré d'éclairs grésillants et balayé de vents hurlants où tourbillonnent les sombres nuées de la tempête surnaturelle qui s'amasse au-dessus de Skull-Tor... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Astrologie Kai, rendez-vous au [308](#). Sinon, rendez-vous au [231](#).

Vous traversez la place et vous poursuivez votre route le long d'une avenue bordée de platanes qui file vers l'Ouest en direction de la cathédrale de Tekaro. Les Eldenoriens ont converti ce somptueux édifice en dortoir pour leurs troupes et, en passant devant ses grandes portes, vous apercevez des centaines de soldats dormant sur le sol de marbre de sa nef centrale. Vous remarquez également les regards soupçonneux que vous jettent les gardes postés sur les marches de la cathédrale, aussi accélérez-vous un peu l'allure de crainte qu'il ne leur prenne l'envie de vous interpeller. Vous traversez le reste de la ville sans encombre et vous atteignez sa porte occidentale au bout d'une rue flanquée d'entrepôts et de maisons de commerce. Une sentinelle vous jette un bref coup d'œil et, reconnaissant votre uniforme d'éclaireur, elle entreprend de tirer sur la chaîne qui commande l'ouverture du lourd portail de chêne sans vous poser la moindre question. La porte franchie, vous vous engagez sur une large route qui longe le cours scintillant du grand fleuve Storn. Vous suivez la route pendant quelques kilomètres avant de diriger votre monture vers le fleuve. Alors que vous approchez de son flot puissant, vous trouvez une cabane abandonnée au milieu d'un bosquet de pommiers dépouillés de leurs fruits par l'armée d'invasion. La cabane est vide mais vous y trouvez assez de foin pour rassasier votre cheval, ce qui vous décide à y faire halte pour dormir pendant les quelques heures qui vous séparent de l'aube. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'endurance. Rendez-vous au [272](#).

Le garde ouvre la porte du cabinet et, ne pouvant rien distinguer de plus dans l'obscurité, il se contente de s'assurer que personne n'y est caché avant de la refermer. Son camarade surgit d'une pièce voisine avec un briquet et rallume les chandelles.

- Y a rien là-d'dans, lui dit le premier. Allons-y, maintenant, on a d'aut' maisons à voir avant qu'il fasse jour.

Sur ce, les deux hommes vous saluent d'un hochement de tête et sortent du salon en traînant leur chien derrière eux. Délissa attend dans la cour qu'ils soient sortis et se soient éloignés pour vous rejoindre au salon et refermer la porte derrière elle. Rendez-vous au [10](#).

123

Vous remontez l'allée de la Tour Nord sur quelques centaines de mètres avant d'atteindre une rangée de minuscules échoppes crasseuses proposant, pour la plupart, des armes individuelles et des armures de fort médiocre qualité. L'une d'elles, cependant, semble s'être spécialisée dans l'importation d'équipements réalisés par les meilleurs artisans de tout le Magnamund. En contemplant sa vitrine, vous tombez en arrêt devant une impressionnante collection d'arcs siyenois et de fines lames de Lourden. Si vous désirez entrer dans cette armurerie, rendez-vous au [237](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin le long de l'allée de la Tour Nord, rendez-vous au [147](#).

124

D'un coup de taille bien ajusté, vous tranchez net la tête du serpent géant. Son puissant corps continue durant un long moment à fouetter l'eau avec fureur, couvrant la surface d'une écume sanglante, puis ses mouvements se ralentissent pour cesser enfin dans un ultime spasme, et l'énorme dépouille disparaît de votre vue, emportée par le courant rapide. Vous poussez un soupir de soulagement et, faisant signe à un Hulsta bleu de froid et de frayeur rétrospective de vous suivre, vous reprenez votre progression dans l'eau glacée à la recherche de la prochaine grille fixée dans la voûte. Vous la trouvez quelques dizaines de mètres plus loin et vous faites appel à votre maîtrise du Nexus pour dégager la grille de la gangue de crasse fossilisée qui la maintient scellée dans son logement. Puis vous la faites

basculer d'une poussée vigoureuse et vous vous hissez à la force des bras par l'ouverture pour vous retrouver dans le tunnel supérieur. D'une main grelottante, Hulsta vous tend sa lanterne, et vous avez la satisfaction de constater que vous vous trouvez désormais de l'autre côté du mur avant de l'aider à se hisser à son tour hors de l'eau. En état d'hypothermie avancée, le malheureux est agité de tremblements spectaculaires et incoercibles et ses jambes, insensibles, ne lui obéissent plus. Vous vous concentrez un instant et, puisant dans vos pouvoirs Kaï de Guérison, vous insufflez une douce chaleur dans ses membres gelés et vous rétablissez progressivement sa circulation sanguine (au prix d'une dépense d'énergie qui vous coûte 2 points d'endurance). Lorsque Hulsta a retrouvé le contrôle de ses jambes, vous vous remettez en marche, suivant le souterrain vers l'est. Vous avez couvert plusieurs centaines de mètres quand votre compagnon s'arrête sans raison apparente. Il vous fait signe d'approcher et élève sa lanterne le long de la paroi de la galerie afin de vous montrer son changement d'aspect : en effet, une jointure grossière qui court sur toute la circonférence du tunnel, marque l'endroit où les briques brunes laissent place à la surface inégale d'une roche grise.

- C'est bon signe, commente Hulsta en hochant la tête. Cela veut dire que nous atteignons le granit des fondations de Skull-Tor. D'après le plan, ce tunnel débouche dans une salle des souterrains servant de dépôt, au troisième niveau sous la surface. Nous ne devrions plus en être très loin... à environ deux cent^ pas, tout au plus. Vous vous apprêtez à reprendre la tête quand le sol se met à vibrer sous vos pieds.

- Qu'est-ce que c'est ? demandez-vous avec inquiétude.

- Des chariots de minerai, probablement, vous rassure Hulsta. Nous devons être juste sous la Porte Ouest de Skull-Tor.

Puis, comme il vous prie d'attendre un instant afin de changer la mèche de la lanterne, vous en profitez pour l'interroger sur la configuration des lieux à la sortie du tunnel.

- Le plan mentionne un panneau secret qu'on peut ouvrir des deux côtés, précise-t-il. Quand nous aurons atteint ce panneau, je resterai dans le tunnel pour attendre votre retour. Je ne pense pas qu'un tonnelier, si bon artisan fût-il, puisse vous être d'une grande aide dans le repaire de l'ennemi. Je craindrais plutôt d'être un fardeau pour vous et je ne voudrais surtout pas risquer de compromettre une mission aussi vitale. Vous devrez donc entrer seul dans Skull-Tor et vous frayer un chemin jusqu'à la surface. Les appartements de Vandyan se trouvent dans le donjon, au cœur de la forteresse et, d'après les renseignements que j'ai pu glaner, c'est là aussi qu'il garde les Runes. Il les conserve dans une salle du... Sa voix est brusquement couverte par un grondement assourdissant. Le sol se dérobe violemment sous vos pieds et vous tombez à la renverse tandis que le tunnel tremble et se gondole comme le ventre d'un serpent géant en proie à une abominable indigestion ! Une large fissure s'ouvre dans la voûte, et vous voyez Hulsta hurler de terreur plus que vous ne l'entendez alors que des tonnes de roc et de terre se déversent dans le souterrain dans un fracas de tonnerre. Incapable de vous relever, vous ne pouvez que regarder avec horreur votre compagnon disparaître en quelques secondes, enseveli sous un déluge d'éboulis... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 4 rendez-vous au [57](#)

De 5 à 9 rendez-vous au [244](#)

125

Vous concentrez vos pouvoirs mentaux sur le soldat et vous lui expédiez dans les neurones une bonne décharge d'énergie psychique. Il pousse un hurlement de douleur et s'effondre en lâchant sa pierre, qui tombe droit dans la rivière, quelques dizaines de centimètres à gauche de l'étrave de votre canot. Tandis que le courant vous entraîne sous l'arche du pont, vous entendez ses camarades éclater de rire et se payer sa tête en se

gaussant de la précision remarquable de son tir. Rendez-vous au [88](#).

126

La première vague de reptiles traverse la fosse en piétinant sauvagement la masse fumante de leurs congénères carbonisés et s'élançe à l'assaut de l'escalier. Dégainant votre arme Kaï, vous vous préparez à les accueillir dignement, certain de la supériorité d'un Grand Maître Kaï sur ces misérables créatures esclaves. Cependant, ces brutes semblent animées d'une ardeur sanguinaire peu commune, et un autre que vous pourrait se laisser troubler par tous leurs grondements, mugissements et autres féroces claquements de crocs alors qu'elles franchissent en bondissant les dernières marches qui vous séparent...

VORKAS FURIEUX habileté : 44 endurance : 41

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [160](#).

127

Vous expliquez au capitaine des gardes que vous êtes en mission secrète sur l'ordre personnel du seigneur Vandyan et qu'il vous est interdit d'en rien révéler à quiconque.

- Je n'ai de compte à rendre que devant notre chef suprême et j'exige qu'on me relâche immédiatement, grondez-vous d'un air menaçant. Le capitaine laisse échapper un ricanement sec, mais vous pouvez lire dans ses yeux qu'il se demande si vous ne lui avez pas tout bonnement dit la vérité. - Je vais faire vérifier ton histoire en haut lieu, à Skull-Tor. En attendant la réponse, tu vas rester avec nous au poste de garde... comme invité. Il appelle les deux gardes de la porte et leur ordonne de vous placer en garde à vue dans une cellule, précisant qu'ils doivent vous enfermer, mais que vous pouvez garder vos armes et votre équipement. Les gardes s'exécutent et vous conduisent dans une cellule éclairée par une unique fenêtre pourvue de barreaux et placée en hauteur. Dès qu'ils sont partis, vous tirez un tabouret sous la

fenêtre et vous y grimpez pour regarder au-dehors. Vous apercevez les toits noircis de Duadon et, plus bas, une étroite ruelle qui longe le pied des remparts sud. Conscient que vos geôliers ne tarderont pas à apprendre qu'il n'y a rien de vrai dans votre histoire, vous cherchez rapidement un moyen de vous évader. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [347](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus et si vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [279](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous voulez y recourir, Rendez-vous au [151](#). Sinon, rendez-vous au [39](#).

128

Vous collez l'oreille contre le fer froid du battant de la porte et vous percevez une espèce de glouglou. Vous ne détectez aucun autre son et vos sens Kaï vous confirment qu'il n'y a personne dans la pièce, aussi ouvrez-vous la porte avec précaution pour vous glisser à l'intérieur. La chambre dans laquelle vous pénétrez est un laboratoire d'alchimiste. Ses nombreux établis sont couverts de flacons, cornues et autres récipients aux formes bizarres reliés entre eux par un inextricable réseau de tubes de verre, tandis que des réchauds brûlent sous des coupes dans lesquelles bouillonnent des liquides colorés et fumants, saturant l'atmosphère d'une âcre puanteur chimique. Votre regard est attiré par des rangées d'étagères couvertes de centaines de flacons et de bocalsoigneusement étiquetés et remplis de poudres, de granules, de liquides et de cristaux. Vous passez rapidement en revue ces récipients et vous reconnaissez quatre potions qui vous sont familières :

Poudre d'Épine de Gibet (somnifère - 1 dose = 1 à 2 heures de sommeil)

Teinture de Chiendent des Tombes (poison mortel par voie buccale)

Mokradon (une cécité irréversible chez l'être humain)

Volzoc (violentes hallucinations)

Si vous désirez emporter une ou plusieurs de ces potions, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des objets contenus dans votre sac à dos. En quittant le laboratoire, vous pouvez aller examiner la porte qui se trouve juste en face en : rendez-vous au [71](#). Si vous préférez reprendre votre progression le long du corridor, rendez-vous au [173](#).

129

Vous prenez vos jambes à votre cou et vous détalez le long du tunnel, quand une voix crie soudain derrière vous :

- C'est un éclaireur de l'armée... faut pas l'iaisser filer !

Convaincus que vous allez les dénoncer et les faire expédier devant une cour martiale si vous parvenez à fuir, les trois soudards dégainent leurs armes et se ruent à vos trousses. Vous parvenez cependant à maintenir votre avance jusqu'à l'entrée de la mine où vous stoppez brusquement pour dégainer votre arme Kaï et asséner un coup précis à l'angle de deux bois de soutènement. Dans le même mouvement vous bondissez à l'air libre tandis que les poutres rongées de pourriture se disloquent en libérant des tonnes de terre et de roc qui s'écroulent avec fracas dans la galerie. Lorsque la poussière se dissipe, vous constatez avec un sourire sardonique que l'entrée de la mine est totalement obstruée : les Eldenoriens devront creuser pendant plus d'une journée avant de pouvoir sortir de leur repaire et, d'ici là, vous serez loin... Laissant la vieille mine derrière vous, vous reprenez votre route en suivant la ravine tandis que la nuit commence à tomber. Au bout d'à peine un kilomètre, vous parvenez au bord d'une profonde gorge. A moins de cent mètres vers l'Ouest, vous apercevez une butte schisteuse dont la base s'étend en saillie au-dessus du gouffre, alors qu'à l'Est, la ligne des arbres suit le bord de la crevasse sur de nombreux kilomètres. Visiblement, aucun chemin facile ne permet de contourner la gorge, mais vous n'avez pas grande envie de vous

risquer à descendre sa pente abrupte dans l'obscurité. Vous décidez donc d'attendre l'aube et vous vous mettez en quête d'un abri où installer le bivouac pour la nuit. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, et avec le rang de Grand Maître Principal ou un rang supérieur, rendez-vous au [51](#). Si vous ne remplissez pas ces conditions, rendez-vous au [294](#).

130

Vous faites passer votre arme dans la main gauche pour tendre la droite vers la tête du serpent géant, et vous invoquez la formule du sortilège du Filet Gluant. A l'instant où le reptile se détend comme un fouet pour frapper, un jet de liquide visqueux fuse de vos doigts, emplit sa gueule béante, s'enroule autour de son cou et le plaque contre la paroi du boyau pour se solidifier dans la seconde qui suit, maintenant le monstre solidement prisonnier. Si vous voulez en profiter pour découper cette sale bête en rondelles, rendez-vous au [206](#). Si vous préférez déguerpier pendant que votre Filet Gluant l'empêche d'attaquer, allez au [329](#).

131

Vous invoquez calmement la formule du sortilège de la Main de Feu et vous sentez le fourmillement d'un flot d'énergie descendre de l'épaule vers votre poignet. Tendrant le bras, vous pointez l'index sur le pillard au moment où il enfourche sa monture. Dans un craquement assourdissant, un éclair fuse de votre doigt et frappe le fuyard à la base de la nuque. Éjecté de sa selle par la violence de la décharge, l'homme reste un instant suspendu dans les airs dans une position grotesque, avant de retomber sur le sol dans un nuage de poussière pour ne plus jamais se relever. Rendez-vous au [49](#).

132

Terrassé par votre dernier coup, l'énorme Ogron va rouler sur le sol, dévalant la rampe en direction des gardes lancés à votre poursuite. Ils parviennent néanmoins à l'éviter en se plaquant

contre les murs du passage et deux d'entre eux vous décochent une flèche chacun tandis que vous disparaissiez à travers la porte qui donne sur la place de Cillan, large étendue pavée qui entoure la forteresse de Skull-Tor. La tempête s'est apaisée et toutes les étoiles sont visibles dans un ciel sans nuages qui ne favorise guère votre fuite car la pleine lune illumine les rues et les maisons encerclant la sinistre forteresse presque comme en plein jour. En débouchant sur la place, vous tournez immédiatement vers le Nord dans l'espoir de trouver un chemin qui vous ramène à la coopérative de la rue des Flancs. La place est elle aussi jonchée de cadavres de Vorkas, et de nombreux citadins ont déserté leur lit pour venir contempler ce troublant spectacle. Attroupés à tous les coins de rue, ils commentent l'événement d'un air inquiet, spéculant à mi-voix sur la possible défaite de leur seigneur et maître. Vous détalez vers le côté nord de la place de Cillan, quand retentit soudain un son qui vous glace le sang ! Rendez-vous au [197](#).

133

Vous rampez jusqu'à l'ouverture de la porte et vous tendez le cou pour découvrir, dix mètres plus bas, un large chemin pavé menant de la grange au bâtiment principal de la ferme. Il n'y a pas d'échelle, pas plus que de corde dans la poulie qui est fixée à une poutre au-dessus de la porte. Vous entendez derrière vous les barreaux de l'échelle gémir sous le poids du fils du fermier et, après une brève hésitation, vous vous jetez dans le vide... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï, rendez-vous au [331](#). Sinon, rendez-vous au [105](#).

134

Vous faites volte-face et vous vous élancez le long du pont-levis, courant à toutes jambes vers l'entrée du donjon. Mais, alors que vous approchez du milieu du pont, la sonnerie aigre d'une cloche d'alarme retentit soudain et une vingtaine de soldats surgit derrière les créneaux d'un parapet surplombant l'entrée du donjon. Vous voyez avec horreur vingt arbalètes se braquer sur

vous ! Un ordre sec fuse et vous redoublez de vitesse dans un effort désespéré, parcourant quelques mètres inutiles avant d'être fauché en pleine course et de vous effondrer, le corps criblé de mortelles pointes d'acier. C'est sur ce pont-levis, au seuil du donjon de Skull-Tor que votre vie et votre mission trouvent leur fin tragique.

135

Vous vous éloignez du bord de la gorge pour aller installer votre bivouac dans un creux de terrain moussu entouré par cinq grands pins. La mousse spongieuse vous fait un confortable matelas et vous espérez que la voûte de leurs branches entrecroisées pourra vous préserver efficacement de la pluie. Rompu par votre longue journée de marche, vous vous allongez et vous tombez dans les bras de Morphée en quelques minutes. Mais avant qu'une heure se soit écoulée, le fracas du tonnerre vous réveille en sursaut. Ouvrant les yeux, vous constatez qu'il pleut à verse. Les branches des pins qui vous entourent vous ont bien gardé au sec, mais votre abri n'est pas sûr. Les arbres de haute taille sont en effet d'excellents conducteurs de la foudre et le cœur de l'orage se trouve juste à la verticale de votre refuge... Vous vous levez lourdement, les sens encore engourdis de sommeil, quand une gerbe d'éclairs frappe soudain la cime des pins. Dans la seconde qui suit, la foudre touche le sol et une aveuglante déflagration bleuâtre souffle votre campement... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez-y 2. Si le résultat est :

De 0 à 4

rendez-vous au [67](#)

De 5 à 8

rendez-vous au [284](#)

Supérieur à 8

rendez-vous au [171](#).

136

Vous tirez prestement la Fiole Bleue de votre tunique, vous faites sauter son bouchon et glisser son contenu dans votre gosier. Le liquide gélatineux a un écœurant goût douçâtre, mais vous sentez aussitôt qu'il a une action positive sur vos pouvoirs psychiques. Soudain, la silhouette fantomatique de Zorkaan prend de la vitesse et fuse droit sur vous à travers la salle. Brandissant votre arme Kaï, vous vous préparez au combat en priant Ishir de vous aider à vaincre cette créature de cauchemar.

ZORKAAN LE MANGEUR D'ÂMES habileté : 58 endurance : 46

Cette entité est normalement insensible aux attaques d'un combattant psychique de votre niveau. Mais en absorbant le contenu de la Fiole Bleue, vous avez temporairement accru la force de vos pouvoirs psychiques. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, vous pouvez l'utiliser en bénéficiant de la totalité de ses effets. Si votre arme Kaï est la hache Aléma ou l'épée Stella, vous bénéficiez des points supplémentaires qu'elles procurent dans les circonstances appropriées. Cependant, si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Écran Psychique, vous devez diminuer de 3 point votre total d'habileté (uniquement pour la durée de ce combat). Menez ce combat de la façon habituelle durant les trois premiers Assauts. Si, au quatrième, vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [209](#).

137

Hulsta laisse échapper un juron en découvrant le passage entièrement barré par un solide mur de briques. Examinant l'ouvrage à la lueur jaune de sa lanterne, il constate à l'aspect presque fossilisé des briques et du mortier qu'il date de plusieurs siècles. Il le frappe en plusieurs points avec le pommeau de son poignard pour écouter d'une oreille experte le son rendu :

- Un bon mètre d'épaisseur, soupire-t-il. Il faudrait un bon bout de temps pour arriver à le percer. Contrariés, mais résolus à ne

pas vous laisser arrêter par cet obstacle imprévu, vous cherchez ensemble une solution au problème et vous tombez d'accord sur deux possibilités : la première consiste à creuser dans le mur un trou assez large pour vous permettre de vous y faufiler en rampant, la seconde implique que vous rebroussiez chemin jusqu'à la dernière des grilles que vous avez vues dans le sol. Si vous parvenez à desceller cette grille pour vous laisser glisser dans la rivière souterraine, le courant devrait vous entraîner au-delà du mur et il ne vous restera plus qu'à atteindre la grille suivante pour vous hisser à nouveau dans le tunnel. Si vous décidez de creuser un trou dans le mur, rendez-vous au [162](#). Si vous choisissez de tenter de passer par la rivière souterraine, rendez-vous au [214](#).

138

La nuit s'écoule sans incident et vous êtes réveillé à l'aube par les trilles des oiseaux des bois. Vous vous préparez un petit déjeuner avec les provisions dont Gwynian vous a pourvu, quand vous entendez un lointain bruit de sabots venant du sud. La densité des arbres limitant votre champ de vision, vous escaladez rapidement un chêne pour essayer de voir de quoi il retourne. Teintée d'or et de roux, la végétation automnale s'est suffisamment éclaircie pour vous laisser apercevoir le ruban gris d'une piste forestière qui court parallèlement à la rivière. Un léger mouvement attire votre regard tout au bout de cette piste et, en augmentant votre acuité visuelle, vous distinguez trois cavaliers arrivant du Sud. Deux d'entre eux portent l'uniforme du corps des Éclaireurs d'Eldenor, mais le troisième, vêtu d'une tunique écarlate et noire - les couleurs de l'armée slovine - désarmé et les mains liées, semble être un prisonnier de guerre. A moins d'une centaine de mètres vers le Sud, la piste émerge des arbres et longe la rivière sur une courte distance avant de s'enfoncer à nouveau dans la forêt. En atteignant ce passage, les cavaliers aperçoivent votre canot et s'arrêtent à sa hauteur. Un des Eldenoriens met pied à terre et descend sur la berge pour l'examiner tandis que l'autre reste en selle pour surveiller le prisonnier. Vous attendez calmement qu'ils se décident à s'en

aller, mais votre patience s'évanouit lorsque vous voyez le soudard mettre le feu à votre innocente embarcation ! Sans un bruit, vous dégainez votre arme Kaï. Puis, vous attendez que l'incendiaire ait rejoint son cheval et, jaillissant d'un bond de votre cachette, vous vous abattez sur les soldats ennemis...

ÉCLAIREURS ELDENORIENS habileté : 34 endurance : 34

L'effet de surprise jouant en votre faveur vous autorise à ne tenir aucun compte des éventuelles pertes de points d'endurance que vous pourriez subir au cours des deux premiers Assauts. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [348](#).

139

Vous ressortez du cabinet et vous entendez les soldats souhaiter bonne nuit à Delissa en s'en allant par le portail de derrière. Après s'être assurée qu'ils sont bien partis, elle remonte rapidement au salon et referme la porte derrière elle. Rendez-vous au [10](#).

140

Vous escaladez l'escalier et vous suivez un couloir sinueux qui finit par déboucher dans une magnifique chambre aux parois de marbre, éclairée par un globe lumineux qui flotte, suspendu à mi-hauteur dans les airs. Les murs sont couverts de scènes de bataille fraîchement gravées qui dépeignent les victoires des hordes de Vorkas de Vandyan sur les armées des États Libres des pays du Storn. Sur une table placée à l'extrémité de la chambre, un casier en bois contenant trois fioles soigneusement bouchées. Chacune contient une sorte de gelée liquide colorée : une rouge, une jaune et une bleue. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique ou de l'Écran Psychique, rendez-vous au [349](#). Sinon, rendez-vous au [256](#).

Devant votre refus, le grand garde fait jaillir son épée du fourreau et pose sa pointe sur votre gorge en aboyant :

- Les mains derrière la tête ! Toute résistance est inutile !

Vous l'admettez bien volontiers et vous vous exécutez docilement. Puis il ordonne qu'on emmène votre cheval et fait abaisser la herse qui commande le passage du porche. Une vague de cris et de protestations monte de la file des cavaliers et des conducteurs d'attelages qui attendaient derrière vous, mais les sentinelles font mine de ne pas les entendre et vous entraînent dans le poste de garde aménagé dans l'épaisseur de la muraille jusqu'au bureau de leur capitaine. L'officier, un homme au nez camus et aux airs de brute épaisse, ordonne aux gardes d'attendre derrière la porte pendant qu'il vous interroge. Dès qu'ils sont sortis, il prend note du numéro matricule inscrit sur la manche de votre tunique d'uniforme, puis se tourne vers le mur où une liste de régiments est affichée. Il la consulte rapidement et vous fixe, les yeux mi-clos, avec un sourire en coin qui ne vous dit rien qui vaille.

- Ton unité combat en première ligne dans la plaine Slovarienne, dit-il d'une voix doucereuse. Alors, il va falloir me donner une bonne raison pour justifier ta présence ici sinon, par les crocs de Naar, je vais te faire pendre pour désertion !

Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Don des Bardes et avec le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au [86](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, et si vous désirez y faire appel, rendez-vous au [76](#). Sinon, rendez-vous au [127](#).

Le sergent ne semble pas véritablement désappointé par votre réponse abrupte. En fait, elle le surprend d'autant moins qu'il sait parfaitement qu'il n'existe aucune « place des Dragons », pas

plus que d'armurier du nom de Daliem dans la ville de Luyen. Il essayait tout bonnement de vous tendre un piège ! Lorsque vous lui faites observer qu'il doit confondre Luyen avec une autre cité, il éclate d'un rire un peu forcé :

- Bon sang, mais vous avez raison ! J'ai dit Luyen, mais je pensais à Kron. Mon cousin Daliem vit à Kron, pas à Luyen...

Sur ces entrefaites, le battant de la porte atteint sa hauteur maximale et s'immobilise dans un dernier grincement. Le sergent vous souhaite bon voyage et ses hommes s'écartent pour vous laisser quitter Duadon. Rendez-vous au [325](#).

143

Vous quittez la grande route et vous dirigez votre monture à travers champs en vous fauflant avec précaution entre des campements de Vorkas et des groupes de chariots à bagages parqués. Les yeux luisants et l'odeur fétide des reptiles à sang froid vous donnent la chair de poule et ils perturbent encore plus votre cheval, au point que vous devez recourir à vos talents Kaï de Contrôle Animal pour le retenir de ruer et de s'emballer. La nuit lumineuse fait tomber un froid glacial sur la plaine et pourtant, les feux de camp sont peu nombreux alentour. Contrairement aux autres reptiles, les Vorkas n'ont guère besoin de chaleur et ces feux ne brûlent que pour réchauffer les humains chargés de les commander. Vous sentez que les Eldenoriens n'apprécient guère la compagnie de leurs troupes reptiliennes, et que ceux qui doivent camper avec elles jalourent amèrement ceux de leurs camarades qui ont la chance d'être cantonnés dans Tekaro. Comme vous passez devant un de ces feux, un sergent eldenorien lève ses yeux maussades des braises rougeoyantes et vous interpelle d'une voix bourrue, vous criant de venir vous joindre à lui et ses deux compagnons. Si vous voulez faire la sourde oreille et poursuivre votre chemin à travers le camp de Vorkas, rendez-vous au [188](#). Si vous décidez d'aller vous réchauffer auprès du feu avec ces hommes, rendez-vous au [249](#).

144

Le choc de la mort de Hulsta vous laisse un moment désespéré. Vous restez de longues minutes à genoux, incapable de détacher les yeux de sa main inerte, le cœur submergé de chagrin et de remords. Vous vous sentez enfin capable de repartir, vous vous relevez et vous saluez à haute voix votre compagnon défunt. Puis vous adressez une courte prière à la déesse Ishir afin qu'elle veille sur le salut de son âme et vous faites le serment d'accomplir jusqu'au bout votre mission en l'honneur de sa mémoire. Car la destruction des Runes maléfiques est encore le plus sûr moyen que son sacrifice ne soit jamais oublié. Armé d'une farouche résolution, vous laissez l'éboulement derrière vous pour suivre le tunnel vers l'Est, mais vous n'avez guère parcouru plus de cent mètres que vous vous retrouvez devant un cul-de-sac. Songeant à ce que vous avait dit Hulsta un peu plus tôt, vous examinez avec soin le mur qui barre le souterrain et vous ne tardez pas à déceler un panneau secret. Un levier émerge à hauteur de ceinture de la paroi de gauche du tunnel mais lorsque, vous essayez de l'abaisser, vous constatez avec un juron de dépit que son mécanisme est complètement grippé et qu'il refuse obstinément de bouger. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Élémentalisme et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [269](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus et si vous avez l'intention d'y recourir, rendez-vous au [176](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous voulez y faire appel, Rendez-vous au [48](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous refusez d'en faire usage, allez au [189](#).

145

Vous vous faufilez dans la trappe et vous vous laissez rapidement glisser jusqu'au sol le long de la corde. Vos pieds ont à peine touché le plancher de la salle qu'un garde accourt en hurlant et tente de vous faucher les jambes d'un furieux coup de hache. Souple comme une panthère, vous esquiverez sa lame sifflante d'un bond prodigieux et vous lui décochez au passage un coup de pied

au menton qui l'expédie au pays des songes. Comme pour répondre à cet affront, une volée de flèches s'abat autour de vous et l'une d'elles transperce votre tunique, manquant votre cœur de quelques centimètres. Sans laisser aux archers le temps d'ajuster leur tir, vous foncez vers la fosse aux Vorkas et vous vous y laissez tomber en bondissant par-dessus la rembarde qui ceinture son rebord. Votre chute est amortie par le corps d'un reptile et vous vous relevez rapidement. Vous vous élanchez en bondissant au milieu de l'amas de corps et de débris calcinés qui encombre le fond du puits pour tenter d'atteindre l'arche voûtée qui s'ouvre dans sa lointaine paroi opposée. Vous entendez Vandyan houspiller ses hommes d'une voix de plus en plus hystérique et une nouvelle pluie de flèches ricoche en cliquetant tout autour de vous. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez-y 2. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 3	rendez-vous au 118
De 4 à 6	rendez-vous au 15
Supérieur à 6	rendez-vous au 322 .

146

Vous déployez votre maîtrise Kaï, intimant silencieusement au roquet l'ordre de cesser ses aboiements calamiteux. L'animal se calme aussitôt, s'enroule à nouveau sur sa couche d'or et de bijoux et ferme les yeux. Amusés par le comportement lunatique de leur mascotte, les Eldenoriens échangent quelques plaisanteries à son sujet en achevant leur repas. Puis ils décident de suivre son exemple, se couchent et soufflent leur chandelle. Patient comme le fauve à l'affût, vous attendez dans le noir qu'ils se soient endormis tous les trois. Si vous décidez d'entrer dans la chambre et d'examiner la pile de butin pendant que les trois hommes et leur chien dorment, rendez-vous au [310](#). Si vous

préférez ressortir de la mine, vous pouvez revenir sur vos pas : rendez-vous au [213](#).

147

L'allée prend fin sur une place entourée d'arbres qui borde le poste de garde de la Porte Nord de la cité. Au centre de la place, se dresse un poteau en fer muni de flèches indiquant les rues qui rayonnent comme les branches d'une roue. Votre cœur fait un bond lorsque, au milieu des autres noms, vous découvrez celui de la rue des Flancs et vous traversez rapidement la place dans sa direction. En entrant dans la rue, vous remarquez une grande enseigne verte suspendue un peu plus loin au-dessus d'une boutique. Une enseigne en forme de tonneau qui annonce : COOPÉRATIVE VINICOLE de DUADON... Vous voilà enfin parvenu à destination ! constatez-vous en réprimant un cri de victoire. Et sans hésiter, vous poussez la porte de l'établissement pour entrer. Rendez-vous au [200](#).

148

Manipuler ces trois cadrans sans les voir grâce à votre seule maîtrise du Nexus se révèle un exercice ardu. Utilisant votre sixième sens, vous vous concentrez sur les cadrans en essayant de visualiser leur position d'ouverture. Lentement, leur image prend forme dans votre esprit mais les chiffres gravés sur le pourtour demeurent flous et indistincts. En fin de compte, vous déterminez que les chiffres d'ouverture des trois cadrans équivalents aux réponses aux trois questions suivantes :

1. Combien de gardes avez-vous rencontré lors de votre arrivée à Duadon ?
2. Combien de Grandes Disciplines un disciple Kaï maîtrise-t-il lorsqu'il a atteint le rang de Grand Maître Eminent ?
3. Combien de ponts étaient encore intacts dans la ville de Quarlen lorsque le Nouvel Ordre Kaï y a fait son entrée ?

Lorsque vous pensez avoir trouvé les réponses à ces questions, inscrivez-les dans l'ordre et rendez-vous au numéro du paragraphe ainsi obtenu. Si le résultat est visiblement erroné ou si vous ne parvenez pas à résoudre l'énigme, rendez-vous au [248](#).

149

Braquant le gouvernail, vous dirigez le canot sur la rive gauche et vous le laissez achever sa course dans une brève embardée, la quille plantée dans la vase de la berge. Un nouveau sifflement aigu prévient les Vorkas qui se précipitent aussitôt vers le pont. Grâce à vos talents Kaï de Camouflage, vous parvenez à vous glisser hors de la barque et à vous faufiler sous le couvert des arbres sans être vu. Tapi dans le sous-bois, vous voyez les sauriens traverser le pont et remonter la berge vers votre embarcation en bondissant sur leurs puissants postérieurs. Leurs yeux cruels luisent d'un éclat blafard sous le clair de lune, et un frisson vous parcourt l'échiné à la vue de leurs énormes crocs scintillants. Vos sens Kaï vous préviennent que ces prédateurs millénaires sont de redoutables chasseurs doués d'un flair très aigu. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, rendez-vous au [194](#). Sinon, rendez-vous au [70](#).

150

Instantanément, vos puissantes défenses psychiques parent cette attaque inattendue, protégeant votre esprit de toute lésion grave : vous ne perdez que 1 point d'endurance. La douleur s'efface rapidement mais vos sens Kaï continuent de vous hurler une brûlante mise en garde : cette redoutable entité maléfique menace autant votre corps que votre esprit ! Vous devinez sa présence plus que vous ne parvenez à la voir, mais la seule sensation de sa proximité suffit à vous glacer le sang. Et quand, pour la seconde fois, vos yeux parviennent à capter ses contours ténébreux, une terreur sans nom vous engloutit. D'un bond, vous faites volte-face et vous vous élancez entre les arbres dans une fuite éperdue ! Rendez-vous au [339](#).

151

Vous énoncez lentement la formule du sortilège du Poing Invisible et vous tournez la paume de la main droite face à la gangue de mortier dans laquelle sont scellés les barreaux de la fenêtre. Un flot d'énergie déferle le long de votre bras et jaillit de votre main pour aller frapper sa cible dans un bruit sourd, faisant voler en éclats le mortier et les briques qui l'entourent. Le choc fait également sauter trois barreaux de leur logement, ouvrant un passage assez large pour vous permettre de vous y faufiler. Rendez-vous au [27](#).

152

Vous emportez votre paquet de vêtements dans le cabinet et vous le posez par terre avant de refermer la porte derrière vous. Vous pouvez voir par le trou de la serrure la porte du salon s'ouvrir sur deux gardes Eldenoriens tenant en laisse un chien de chasse. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [311](#). Sinon, Rendez-vous au [106](#).

153

Votre cheval culbute les soldats et fait voler leur rang en éclat, mais l'un d'eux, avant d'être jeté sur le pavé et piétiné sous ses sabots, parvient à vous labourer la jambe de la pointe de sa lance : vous perdez 3 points d'endurance. Serrant les dents, vous luttez farouchement pour rester en selle en dépit de la douleur tandis que votre monture vous emporte loin des prévôts hurlants et s'engouffre dans la rue principale. Tout en poursuivant votre course jusqu'au bout de la rue et le long de la place qui s'étend au-delà, vous déployez vos pouvoirs de Guérison pour refermer vos plaies. La place comporte de nombreuses issues mais vous choisissez sans hésiter la moins fréquentée, une avenue bordée de platanes qui file vers l'Ouest en direction de la cathédrale de Tekaro. Les Eldenoriens ont converti ce somptueux édifice en dortoir pour leurs troupes et vous apercevez des centaines de soldats dormant sur les dalles de marbre de sa nef centrale. Vous

remarquez également les regards soupçonneux que les gardes postés sur les marches de la cathédrale jettent sur vos vêtements ensanglantés tandis que vous passez devant eux, aussi accélérez-vous l'allure de crainte qu'il ne leur prenne l'envie de vous interpeller. Vous traversez le reste de la ville sans encombre et vous atteignez sa porte occidentale au bout d'une rue flanquée d'entrepôts et de maisons de commerce. Une sentinelle vous jette un bref coup d'œil et, au vu de votre uniforme d'éclaireur, il entreprend de tirer sur la chaîne qui commande l'ouverture du lourd portail de chêne. La porte franchie, vous vous engagez sur une large route qui longe à quelque distance le cours scintillant du grand fleuve Storn. Vous suivez la route pendant quelques kilomètres avant de diriger votre monture vers le fleuve. Alors que vous approchez de son flot puissant, vous trouvez une cabane abandonnée au milieu d'un bosquet de pommiers dépouillés de leurs fruits par l'armée d'invasion. La cabane est vide, mais vous trouvez assez de foin pour rassasier votre cheval, ce qui vous décide à y faire halte pour dormir pendant les quelques heures qui vous séparent de l'aube. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre **3** points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [272](#).

154

Vous tirez vivement la Fiole Jaune de la poche de votre tunique, vous ôtez le bouchon et vous la videz d'un trait. Le liquide gélatineux a un goût salé... qui vous reste en travers de la gorge lorsque vous réalisez qu'elle a pour effet immédiat d'altérer gravement vos pouvoirs psychiques ! A cet instant, la silhouette spectrale de Zorkaan prend de la vitesse et fonce droit sur vous à travers la salle. Adressant une prière muette à Ishir, vous brandissez votre arme Kaï prêt à affronter cet être de cauchemar.

ZORKAAN LE MANGEUR D'ÂMES habileté : 58 endurance : 46

Cette créature est insensible aux assauts d'un combattant psychique de votre niveau. En avalant le contenu de la Fiole

Jaune, vous avez temporairement anihilé tous vos pouvoirs psychiques innés et vous devez réduire de 7 points votre total d'habileté pour la durée de ce combat. Si votre arme Kaï est la hache Aléma ou l'épée Stella, vous bénéficiez des points supplémentaires qu'elles procurent dans les circonstances appropriées. Menez ce combat de la façon habituelle durant les trois premiers Assauts. Si vous survivez à ces trois Assauts, rendez-vous au [209](#).

155

Vous reprenez votre marche le long du tunnel et vous parcourez plusieurs centaines de mètres avant que votre compagnon ne s'immobilise sans raison apparente. Il vous fait signe d'approcher et élève sa lanterne le long de la paroi de la galerie afin de vous montrer son changement d'aspect. A sa lueur, vous remarquez une jointure grossière qui court sur toute la circonférence du tunnel, marquant l'endroit où les briques brunes laissent place à la surface inégale d'une roche grise.

- C'est bon signe, commente Hulsta en hochant la tête. Cela veut dire que nous atteignons le granit des fondations de Skull-Tor. D'après le plan, ce tunnel débouche dans une salle des souterrains servant de dépôts, au troisième niveau sous la surface. Nous ne devrions plus en être très loin, à présent... à environ deux cents pas, tout au plus. Vous vous apprêtez à reprendre votre marche, quand vous sentez le sol vibrer sous vos pieds.

- Qu'est-ce que c'est? demandez-vous avec inquiétude.

- Des chariots de minerai, probablement, vous rassure Hulsta. Nous devons être juste sous la Porte Ouest de Skull-Tor.

Puis, comme il vous prie d'attendre un instant afin qu'il puisse changer la mèche de la lanterne, vous en profitez pour l'interroger sur la configuration de la sortie du tunnel.

- Le plan mentionne un panneau secret qu'on peut ouvrir des deux côtés, précise-t-il. Quand nous aurons atteint ce panneau, je resterai dans le tunnel pour attendre votre retour. Je ne pense pas qu'un tonnelier, si excellent fût-il, puisse vous être d'une grande aide dans le repaire de l'ennemi. Je craindrais plutôt d'être un fardeau pour vous et je ne voudrais surtout pas risquer de compromettre une mission aussi vitale. Vous devrez donc entrer seul dans Skull-Tor et vous frayer un chemin jusqu'à la surface. Les appartements de Vandyen se trouvent dans le grand donjon, au cœur de la forteresse et, d'après les renseignements que j'ai pu glaner, c'est là aussi qu'il garde les Runes. Il les conserve dans une salle du...

Sa voix est brusquement couverte par un grondement assourdissant. Le sol se dérobe violemment sous vos pieds et vous tombez à la renverse tandis que le tunnel tremble et se gondole comme le ventre d'un serpent géant en proie à une abominable indigestion ! Une large fissure s'ouvre dans la voûte, et vous voyez Hulsta hurler de terreur plus que vous ne l'entendez alors que des tonnes de roc et de terre se déversent dans le souterrain dans un fracas de tonnerre. Incapable de vous relever, vous ne pouvez que regarder avec horreur votre compagnon disparaître en quelques secondes, enseveli sous ce déluge d'éboulis... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous tirez un chiffre inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [57](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [244](#).

156

- Ishir soit louée ! Mes prières ont été entendues ! s'écrie le prisonnier slovien, fou de joie, une fois que le dernier de ses ravisseurs s'est effondré sous vos coups impitoyables.

Enjambant leurs cadavres, vous vous approchez de lui et vous tranchez les liens qui entravent solidement ses poignets.

- Mille mercis, messire, vous lance-t-il avant de sauter à terre et de vous offrir une vigoureuse poignée de main, le visage marqué

par l'épreuve fendu d'un large sourire. Je m'appelle Rufus. Ces maudits Eldenoriens m'ont capturé dans la plaine à l'est de Tekaro, il y a deux jours. On m'avait laissé en arrière pour espionner leurs mouvements pendant que mon régiment se repliait sur Sventina. En tout cas, nous avons quelque chose en commun, vous et moi : nous opérons tous deux derrière les lignes ennemies, pas vrai ?

Sur ce, le jovial Slovien vous aide à dissimuler les cadavres des Eldenoriens sous d'épais fourrés et il vous demande si vous êtes un mercenaire de Casiorn. Comme vous lui répondez que vous appartenez à l'ordre du Kaï, il vous fixe bouche bée, les yeux écarquillés de stupéfaction : - Un seigneur Kaï... ici, en Slovie ! Ishir soit louée ! Peut-être allons-nous gagner la guerre, après tout.

Vous avouez à Rufus que vous êtes en mission secrète et que vous devez rejoindre le fleuve Storn près de Tekaro aussi vite que possible. Il vous offre spontanément son aide mais vous avertit que la cité de Tekaro est aux mains des Eldenoriens. Leurs soldats occupent la ville et des milliers de Vorkas campent à l'extérieur de ses murs. L'ennemi utilise Tekaro comme base de regroupement pour envoyer des renforts aux unités qui combattent dans la plaine Slovarienne et le long de la rivière Sven si bien que toute la région grouille de patrouilles qu'il vous sera difficile d'éviter en allant vers la Storn. En attendant, Rufus suggère que vous endossiez l'uniforme d'un des Eldenoriens que vous avez abattus et que vous fassiez route ensemble vers Tekaro, lui-même faisant mine d'être votre prisonnier. Son oncle vit dans la forêt près de la rivière Quarle et c'est là qu'il voudrait aller maintenant qu'il est libre. Jugeant son plan plutôt judicieux, vous échangez votre tenue de voyageur Kaï contre l'uniforme d'un des éclaireurs morts. Vous rangez vos vêtements dans votre sac à dos, où ils prennent la place de deux objets normaux. Si votre sac est déjà plein, vous devez donc vous débarrasser de deux objets pour pouvoir emporter votre tenue Kaï. Ainsi vêtu, vous montez sur un des chevaux eldenoriens et, suivi de Rufus,

vous prenez la piste forestière vers le Sud, en direction de Tekaro. Rendez-vous au [261](#).

157

Serrant les dents, vous vous efforcez de refouler la douleur résiduelle qui bat sourdement à vos tempes et vous brandissez à nouveau votre arme Kaï dans un geste de défi. L'assaut semble avoir pratiquement épuisé les forces psychiques de Vorkaan, et la créature d'ombre bat maintenant en retraite vers la Rune pour reconstituer ses réserves d'énergie. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous désirez y faire appel, rendez-vous au [282](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous souhaitez en faire usage, rendez-vous au [264](#). Si vous ne maîtrisez ni l'une, ni l'autre, ou si vous ne voulez pas les utiliser, rendez-vous au [92](#).

158

Vous passez à côté du pupitre du scribe et vous montez l'escalier jusqu'à l'étage supérieur où vous découvrez un couloir flanqué de statues de marbre. A l'extrémité du corridor, vous trouvez une porte dont le battant couvert d'une étincelante laque noire est pourvu d'une serrure à combinaison, d'où émergent trois cadrans de cuivre disposés en triangle. Vous placez l'oreille contre le battant, au centre de ce triangle, afin d'écouter, avec vos pouvoirs Magnakaï, le délicat dé clic émis par les tambours du mécanisme lorsque vous manipulez les cadrans. Pour débloquer la serrure et ouvrir la porte, vous devez faire tourner chaque cadran sur une position. Après quelques instants, vous déterminez que le premier cadran doit être placé sur un chiffre correspondant au nom d'*Épervier* dans le tableau A, de la Table des Noms Kaï. Le deuxième cadran doit être positionné sur le chiffre correspondant au qualificatif *Véritable* dans le tableau B, de la Table des Noms Kaï. Quant au troisième cadran, il doit être placé sur un chiffre égal au nombre d'armes que vous pouvez emporter et utiliser dans un combat. Quand vous penserez avoir découvert ces trois chiffres, inscrivez-les à la suite pour obtenir le numéro

du paragraphe où vous devez vous rendre. Si votre réponse est incorrecte, ou si vous ne parvenez pas à résoudre l'énigme, rendez-vous au [26](#).

159

- Est-ce qu'une dotation de quelques pièces d'or -à l'intention des gardes invalides et nécessiteux, cela va de soi, - pourrait vous convaincre de fermer les yeux devant mes erreurs? hasardez-vous en choisissant vos mots avec circonspection.

- Eh bien, cela dépend simplement du montant de la dotation, mon ami, réplique le plus petit des deux gardes en imitant votre ton apaisant.

Mais son grand compère préfère visiblement les échanges plus directs :

- Ecoute soldat, grogne-t-il, pas la peine de finasser : tu nous allonges 10 pièces d'or ou on t'colle au cachot et on jette la clef ! C'est pas compliqué, gros malin : tu paies, ou on t'boucle !

Si vous possédez 10 pièces d'or et si vous acceptez de les donner au garde, rendez-vous au [45](#). Si vous n'avez pas cette somme, ou si vous décidez de ne pas payer, rendez-vous au [141](#).

160

Vous avez eu raison de la première vague des sauriens, mais d'autres émergent en plus grand nombre encore du passage qui s'ouvre au fond de la fosse. Ces reptiles guerriers brandissent de puissants sabres et sont protégés par d'étincelantes cottes de mailles. Et vous sentez votre estomac se nouer lorsque vous réalisez que ce deuxième groupe ne forme que l'avant-garde d'un régiment entier de Vorkas ! Une fois de plus, vos yeux se tournent vers la cloche génitrice et la pierre runique, conscient que seule sa destruction peut vous laisser un espoir de vaincre cette horde démoniaque. Sans hésiter, vous dévalez l'escalier jusqu'à mi-hauteur et, bondissant par-dessus la rembarde, vous

vous laissez tomber dans la fosse. En vous voyant surgir devant eux, les reptiles qui protègent la pierre runique laissent échapper une cacophonie de sifflements et de couinements stridents, pressant leurs congénères d'accourir à leur rescousse. Empêtrés dans la masse de cadavres enchevêtrés qui encombrent la fosse, les Vorkas armés redoublent d'efforts et un bref coup d'œil vous suffit pour estimer qu'ils seront sur vous dans moins d'une minute ! Sans perdre une seconde de plus, vous lancez votre cri de guerre et vous vous jetez sur les reptiles qui protègent la pierre maléfique de leurs corps.

VORKAS HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 35

S'il ne vous faut pas plus de cinq Assauts pour massacrer ces créatures, rendez-vous au [187](#). Si vous êtes victorieux au terme de six Assauts, ou plus, allez au [35](#).

161

Vous rejetez brusquement la toile qui vous recouvre et dégainez votre arme Kaï à l'instant où le Vorka prend pied dans le canot. La créature émet une sorte de coassement stupéfait en vous voyant vous dresser devant ses yeux incrédules, mais avant qu'il ait pu pousser un cri d'alarme vous lui assénez un furieux coup de taille à la gorge...

VORKA HABILITÉ : 38 Endurance : 36

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique) Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [255](#).

162

La tâche se révèle aussi longue que pénible, et vous devez vous acharner pendant des heures sur les briques et le mortier du mur séculaire pour parvenir à dégager une brèche assez grande pour vous permettre de ramper de l'autre côté du tunnel. Ce dur labeur vous creuse l'estomac, et vous devez impérativement le

lester d'un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Dans le cas présent, vous ne pouvez recourir à votre maîtrise de l'Art de la Chasse pour vous procurer de la nourriture, un Seigneur Kai ne pouvant se résoudre à consommer du rat d'égout. Rendez-vous au [155](#).

163

Sans perdre votre sang-froid, vous tirez la bombe de votre sac et vous la lancez en visant les premiers rangs des Vorkas massés sur l'escalier. Le projectile s'écrase à leurs pieds, sur les premières marches, et explose dans une immense boule de flammes blanches, pulvérisant les dix premiers reptiles et envoyant la presque totalité de la première vague s'écraser au fond de la fosse dans un chaos de corps démembrés et de métal fondu. Mais le souffle de la déflagration est à peine retombé qu'émergent déjà du passage voûté des rangs compacts de Vorkas en armes, piétinant sans vergogne les restes carbonisés de leurs congénères qui tapissent le fond de la fosse. Vous vous précipitez vers le sommet des marches et, fixant la pierre runique enchâssée dans le flanc de la cloche génitrice, vous comprenez qu'il vous faut à tout prix détruire cette pierre maudite si vous voulez endiguer la marée des Vorkas. Vandyen le sait lui aussi, et il hurle des ordres à celles de ses créatures qui sont les plus proches de la cloche. En réponse, les sauriens resserrent leurs rangs pour protéger de leurs corps la pierre maléfique, tandis que d'autres se ruent vers l'escalier. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai et désirez y faire appel, rendez-vous au [24](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous souhaitez l'utiliser, allez au [277](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines, ou si vous ne voulez pas en faire usage, rendez-vous au [126](#).

164

Vous vous éloignez au plus vite de la ferme et piquez vers le nord à travers des prés, puis une vieille vigne à l'abandon. La pluie a cessé de tomber pendant la nuit et la campagne commence à se

réchauffer sous les rayons du soleil automnal qui filtrent entre les déchirures des nuages. A un peu plus d'un kilomètre de la vigne, vous apercevez la ligne d'une route détremnée parcourue dans les deux sens par des colonnes de fourgons militaires Eldenoriens. Grossissant votre vision, vous constatez que les chariots qui roulent vers le Sud-Est et la Storn sont lourdement chargés, tandis que ceux qui se dirigent vers Duadon voyagent pour la plupart à vide. Si vous voulez aller jusqu'à la route pour essayer de vous faire prendre à bord d'un fourgon jusqu'à Duadon, rendez-vous au [247](#). Si vous préférez attendre que la route soit libre pour la suivre à pied jusqu'à la cité ennemie, allez au [196](#).

165

Vous entonnez d'une voix de basse un chant lent et répétitif dont l'écho emplît peu à peu le corridor pour parvenir jusqu'aux oreilles du geôlier, dans un premier temps, il ne semble pas réagir, mais vous remarquez bientôt qu'il est bientôt pris d'une irrésistible et répétitive envie de bâiller. Au bout d'un moment, il s'assied sur les premières marches de l'escalier et repose sa tête entre ses bras croisés. Vous poursuivez votre chant hypnotique pendant encore quelques minutes, puis, une fois certain de sa pleine efficacité, vous vous avancez à pas de loup le long du couloir. Lorsque vous arrivez à la hauteur du gardien, vous constatez avec satisfaction qu'il ronfle tel un bienheureux, plongé dans un profond sommeil. Vous vous apprêtez à gravir l'escalier quand vous remarquez qu'il porte un trousseau de clefs à la ceinture. Si vous désirez subtiliser ces Clefs des Souterrains, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux que vous transportez dans la poche de votre tunique. Rendez-vous au [98](#).

166

Touffus et imbriqués les uns dans les autres, les pins de la profonde forêt de Grochod se disputent leur espace vital et les rayons du soleil et, sous leur épaisse voûte, existe un monde à

part, humide et froid, où règne une pénombre perpétuelle. La végétation y est rare, mais le sol instable et rocailleux ne facilite guère votre progression. Vous vous frayez péniblement un chemin à travers ce terrain difficile, conservant la direction du nord grâce à vos dons innés d'orientation Kaiï. A midi, vous vous arrêtez pour vous reposer et consulter votre carte. Après avoir calculé votre position, vous estimez que vous allez devoir marcher quatre jours dans la forêt avant d'atteindre le Demeraquill, une région de vignes et d'exploitations agricoles qui s'étend entre les murs de la cité de Duadon et les rives de la Storn. A la tombée de la nuit, vous atteignez le bord d'une gorge escarpée. A moins de cent mètres vers l'ouest, vous voyez se dresser une butte schisteuse dont la base forme une saillie au-dessus du ravin, tandis qu'à l'est, la ligne des arbres suit le bord de la crevasse sur de nombreux kilomètres. Jugeant hasardeux de tenter la descente de cette gorge abrupte dans l'obscurité, vous décidez de vous mettre en quête d'un abri pour la nuit. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Principal ou un rang supérieur, rendez-vous au [51](#). Si vous ne remplissez pas ces conditions, allez au [294](#).

167

Votre pouls s'accélère lorsqu'un des gardes s'approche de la porte du cabinet et pose la main sur la poignée. S'il l'ouvre et regarde à l'intérieur, il risque de découvrir vos vêtements, vos armes et votre équipement ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Elémentalisme, et désirez l'utiliser, rendez-vous au [33](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï et souhaitez en faire usage, allez au [332](#). Sinon, rendez-vous au [295](#).

168

- Bon, d'accord, chuchotez-vous, nous allons intervenir. Mais vous me suivez et vous ne bougez pas avant mon ordre, c'est compris?

Hochant la tête, Rufus dégaine son arme, un sabre de cavalerie pris sur un de ses ravisseurs Eldenoriens, et, l'un derrière l'autre, vous contournez la cabane à pas de loup pour aller vous placer de part et d'autre de la porte d'entrée de la façade. Alors, usant de vos talents Kaï pour contrefaire à la perfection un rude accent Eldenorien, vous beuglez d'une voix terrible :

- Sortez d'là d'dans, tas d'bons à rien d'blattes de selle !

Se croyant surpris en plein pillage par un de leurs officiers, les Eldenoriens lâchent leurs sacs de butin et se ruent sur la porte, derrière laquelle vos épées les attendent. Vos lames en fauchent deux en plein élan, mais le troisième pillard, plus avisé, s'esquive par une porte latérale et court vers son cheval. Rufus se précipite dans la cabane pour délivrer les siens, mais vous ne le suivez pas, craignant que l'Eldenorien survivant ne puisse prévenir l'ennemi de votre présence si vous le laissez s'enfuir.

Si vous avez un arc et si vous voulez vous en servir, rendez-vous au [6](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et voulez en faire usage, allez au [131](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et désirez y faire appel, allez au [342](#). Dans tout autre cas, rendez-vous au [230](#).

169

Vous tirez la fiole de Volzoc de votre sac et versez avec précaution son contenu sur les tranches de viande froide. Puis vous recouvrez la viande de légumes et allez porter le plateau aux gardes postés devant la Salle des Runes. En vous voyant arriver, les deux guerriers posent leurs hallebardes contre le mur et soulèvent les visières de leurs casques.

- Où est Gragov ? s'enquiert un des gardes tandis que vous posez le plateau sur une petite table placée à côté de la porte.

- Il est malade, répondez-vous.

- Espérons que ce n'est pas à cause de ce qu'il a mangé ! plaisante le second en s'esclaffant.

Vous entendez les deux hommes s'attaquer à leur repas de bon appétit pendant que vous vous éloignez le long du couloir menant à l'escalier en fer. Arrivé au bas des marches, vous vous arrêtez pour attendre que la potion fasse son effet. Quelques minutes plus tard, vous entendez les gardes pousser des cris perçants, horrifiés par les images de cauchemar qui envahissent leur esprit. Puis retentit le fracas du métal frappant le métal, mêlé de hurlements de terreur et de douleur, et, peu après, un sourd bruit de chute suivi d'un long silence. Vous remontez les marches quatre à quatre pour découvrir les corps sanglants des deux hommes étendus en travers du seuil de la Salle des Runes. Persuadés l'un et l'autre, sous l'effet diabolique de la potion, que leur camarade se transformait en monstre sanguinaire, les deux hommes se sont entretués jusqu'à la dernière goutte de sang. Rendez-vous au [120](#).

170

En dépit de sa simplicité, il ne vous faut pas loin d'une bonne minute pour venir à bout de cette serrure. Lorsque vous entendez enfin le déclic du pêne coulissant hors de la gâche, vous éprouvez un tel soulagement que vous ouvrez la porte sans autre précaution. A cet instant, votre sixième sens détecte soudain la présence d'un gros animal et vous avez juste le temps de voir luire dans la pénombre les crocs d'un énorme molosse qui surgit du fond de la boutique pour vous sauter à la gorge ! Si vous voulez lui claquer la porte à la truffe, rendez-vous au [283](#). Si vous préférez dégainer une arme pour l'accueillir de pied ferme, allez au [312](#).

171

Instinctivement, vous plongez hors du cercle des pins à l'instant où l'éclair les atteint, et la rapidité de votre réflexe vous épargne à tout le moins de sérieuses blessures. Vous êtes encore en plein

bond, isolé du sol, quand la foudre le frappe, si bien que vous échappez totalement à la formidable décharge électrique qui réduit presque tout votre refuge en cendres ! Rendez-vous au [324](#).

172

Hurlant de douleur, vous tombez à genoux en vous tenant le bras gauche, qu'une balle de plomb vient de transpercer pour aller se loger contre l'os, un peu au-dessus du coude : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vos pouvoirs de guérison Magnakaï vous permettent d'étancher rapidement le sang qui s'écoule de votre blessure, et vous parvenez à vous relever pour franchir en titubant les quelques derniers mètres qui vous séparent de l'accueillante obscurité de la ruelle. Vous ne pouvez vous empêcher de maudire en votre for intérieur le mauvais sort qui a permis à cette balle de vous intercepter, le pistolet de Bor étant, de notoriété publique, l'arme la plus imprécise qui soit, qui plus est lorsqu'on s'en sert du haut d'un cheval lancé au galop ! Vous avez malgré tout le réconfort de constater que, plus conformément à l'usage, les douze autres coups de pistolet tirés dans votre dos vous ont tous largement manqué. Rendez-vous au [77](#).

173

Un peu plus loin dans le couloir, vous passez devant une porte entrouverte dans un renforcement du mur de gauche. De pitoyables hurlements d'agonie vous font vous figer sur place et, comme vous glissez un œil par l'ouverture, vous voyez vos pires craintes se confirmer. La porte s'ouvre sur une chambre de torture où deux geôliers interrogent un prisonnier suspendu au mur par de lourdes chaînes. Son corps émacié et couvert de plaies suintantes luit sous l'éclat rougeoyant d'un brasero empli de charbons ardents. Serrant les dents, vous voyez avec horreur les deux bourreaux exercer avec un plaisir manifeste leur art immonde sur leur victime sans défense, jusqu'à l'instant où le malheureux échappe à ses tourments en exhalant son dernier cri.

Furieux de cette conclusion trop rapide à leur goût, les deux brutes lâchent une bordée de jurons, puis ils détachent le cadavre de ses chaînes et commencent à le traîner vers la porte. Aussitôt, vous déalez le long du corridor pour aller vous dissimuler dans l'encadrement d'une porte au pied de l'escalier. Depuis votre cachette, vous regardez les deux sbires sortir de la chambre avec leur macabre fardeau et vous tournez le dos pour s'éloigner dans la direction opposée. Vous en profitez pour vous glisser dans l'escalier désert et montez à pas de loup vers l'étage supérieur de l'horrible forteresse. Rendez-vous au [198](#).

174

Rameutés par les bruits de votre lutte, les autres Vorkas arrivent à la rescousse de leur congénère dans un grand fracas de branches brisées. Sans perdre une seconde, vous battez en retraite dans le sous-bois et, usant de votre maîtrise de l'Exploration pour masquer vos traces, vous décrivez un large cercle autour du cadavre de la créature pour revenir vers la berge. Vous retrouvez votre bateau là où vous l'aviez abandonné : les Vorkas l'ont visiblement fouillé et délesté de votre réserve de provisions, mais ils l'ont laissé intact et sans surveillance. Vous vous glissez à bord et, empoignant un aviron, vous vous écarterez d'une franche poussée de la berge boueuse. Le canot glisse doucement dans le courant, quand vous entendez un cri jaillir du pont : les Eldenoriens vous ont vu et ils se préparent à vous cribler de flèches tandis que votre esquif vous entraîne inexorablement vers eux ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité et avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire ou un rang supérieur, rendez-vous au [321](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Éléments et désirez y faire appel, allez au [201](#). Dans tout autre cas, vous pouvez : soit mettre les avirons en place et ramer dans le sens du courant pour augmenter votre vitesse à l'approche du pont (rendez-vous au [117](#)), soit abandonner le canot pour tenter de franchir le pont en nageant sous la surface (rendez-vous au [185](#)).

Alors que l'écho de l'horrible malédiction résonne à travers la salle, la surface transparente de la cloche de cristal se couvre progressivement de buée, et soudain elle vole en éclats dans un fracas de verre brisé. La pierre runique qui était placée à son sommet demeure immobile dans les airs, flottant en apesanteur à la même place, tandis que la colonne de vapeur sombre qui était prisonnière de la cloche tournoie telle une minuscule tornade au-dessus de ses débris éparpillés. Tout à coup, un cri inhumain jaillit du tourbillon, un son innommable qui éveille en vous le souvenir tout proche d'une terreur abjecte ! Car ce cri est celui de Zorkaan le Mangeur d'Ames, l'entité dont vous avez eu l'imprudence de déranger les agapes alors qu'elle se repaissait des restes psychiques des prisonniers Sloviens enterrés dans une clairière de la Forêt de Grochod... L'ombre de la maléfique créature tourbillonne de plus en plus vite dans un mugissement de plus en plus strident, et vous réalisez avec horreur qu'elle se gave de l'énergie de la Rune pour vous terrasser sous la puissance dévastatrice de ses pouvoirs psychiques !

Si vous avez une Fiole Rouge et désirez l'utiliser, rendez-vous au [182](#).

Si vous avez une Fiole Bleue et voulez vous en servir, allez au [136](#).

Si vous avez une Fiole Jaune et souhaitez en faire usage, rendez-vous au [154](#).

Si vous ne possédez aucun de ces Objets Spéciaux, ou si vous ne voulez pas y faire appel, allez au [75](#).

Vous utilisez votre maîtrise du Nexus pour dégager l'amas de concrétions et de moisissures qui bloque les rouages du panneau dérobé. Des nuages de poussière s'échappent de la fente du

mécanisme et, lorsque vous tentez à nouveau d'abaisser le levier, vos efforts trouvent leur juste récompense. Rendez-vous au [250](#).

177

Votre dernier coup fait résonner le crâne du jeune présomptueux qui s'effondre dans la poussière sans connaissance, le haut du front orné d'un magnifique œuf de pigeon. Vous rengainez aussitôt votre arme Kaï et déguerpissez en courant vers le portail de la ferme. Rendez-vous au [164](#).

178

- Vraiment ? s'étonne le sergent. Voilà qui est intéressant. D'autant qu'il n'y a pas de Place des Dragons à Luyen, et que mon cousin habite à Kron ! Sur ces mots, il fait jaillir son épée du fourreau et hurle en direction de la fenêtre du poste de garde :

- Abaissez la porte ! Ils sont tous les deux en état d'arrestation !

Vif comme l'éclair, vous réagissez en assénant une violente claque sur la croupe du cheval de Delissa. Aussitôt il s'élance au galop, fonçant aveuglément vers la porte dont le battant se trouve à mi-hauteur. Delissa a le réflexe de se coucher sur son encolure et passe en trombe en le frôlant de quelques centimètres. Vous talonnez sauvagement votre propre monture et vous vous élancez à sa suite. A l'instant où vous passez à votre tour sous la porte, le battant retombe de tout son poids et rase la croupe de votre cheval avant de heurter le sol dans un fracas assourdissant, empêchant le sergent et ses hommes de se lancer à votre poursuite ! Tandis que vous galopez vers le nord sur la grande route qui s'éloigne de Duadon, vous entendez la sonnerie aigre de la cloche d'alarme du poste de garde se répercuter dans la campagne. Plus loin, la route passe entre deux mamelons boisés avant de s'élever pour rejoindre un plateau couvert de champs cultivés irrigués par un vaste réseau de canaux. Vous approchez des deux collines, quand vous voyez soudain surgir sur leurs pentes respectives deux unités de cavalerie lourde ! Les soldats sont revêtus d'impressionnantes armures noires ornées

de crânes stylisés et de dragons écarlates, et leurs montures sont protégées par des carapaces d'acier poli qui luisent comme du feu liquide dans les rayons du soleil couchant. Alertés par l'écho de la cloche d'alarme, les cavaliers commencent à dévaler les deux collines en convergeant vers la route pour vous barrer le passage.

- Les Sinistrari ! s'écrie Delissa, tandis que vous amenez votre monture à sa hauteur.

- Restez près de moi et suivez-moi ! répliquez-vous en talonnant votre cheval pour galoper en tête.

Fonçant vers l'ouverture qui se rétrécit à chaque seconde entre les deux troupes de cavaliers ennemis, vous extirpez votre Arme Kaï des plis de votre déguisement.

- Pour le Sommerlund et le Kaï ! rugissez-vous en assénant un furieux coup d'estoc au premier Sinistrari qui tente de vous arrêter... 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 la Science des Armes qui correspond à l'Arme Kaï que vous portez, ajoutez-y 2. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, ajoutez-y 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [300](#). S'il est supérieur ou égal à 4, allez au [80](#).

179

Vous invoquez silencieusement la formule du sortilège de *Contrôle Mental* et concentrez son énergie sur le sergent de prévôté en lui disant de faire reculer ses hommes pour vous laisser passer. Les yeux fixes, il se tourne vers sa troupe tel un automate et transmet votre ordre d'une voix mécanique. Surpris de sa soudaine passivité, les soldats marquent un moment d'hésitation, mais, habitués à obéir sans discuter, ils remettent finalement leurs lances à l'épaule et s'écartent de votre passage, vous laissant gagner la place au petit trot. Rendez-vous au [121](#).

180

Craignant que le chien ne détecte l'odeur des uniformes et de l'équipement que vous avez dissimulés dans le cabinet, vous faites appel à votre maîtrise du Contrôle Animal pour le priver de son odorat. Déconcerté, le limier reste planté devant la porte du salon et refuse obstinément de bouger de la porte du salon en dépit des efforts et des cris de son maître. Las de tirer en vain sur sa laisse, ce dernier finit par lâcher le quadrupède en le gratifiant d'un coup de pied et d'une bordée de jurons, puis les deux hommes entreprennent de fouiller le salon sans son aide. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [167](#). S'il est supérieur ou égal à 4, allez au [192](#).

181

Vous vous enfouissez sous le foin et retenez votre souffle tandis que le jeune paysan escalade lentement l'échelle. Vous l'entendez prendre pied sur le plancher du fenil et faire quelques pas dans votre direction. Puis il se crache dans les mains, empoigne sa fourche et entreprend de soulever d'énormes tas de foin pour les jeter en contrebas, au rez-de-chaussée de la grange. Il dégage en quelques minutes la moitié du fourrage entreposé dans le fenil. Sans prendre le temps de souffler, il s'attaque au tas de foin restant, et les pointes de sa fourche commencent à s'enfoncer dangereusement près de votre tête ! Si vous voulez rester caché sans bouger, rendez-vous au [315](#). Si vous estimez que cela devient trop dangereux, vous pouvez encore tenter de vous échapper par la porte de chargement du fenil, en allant au [16](#).

182

Vous sortez rapidement la Fiole Rouge de votre tunique et retirez son bouchon pour la porter à vos lèvres. Le liquide gélatineux qui coule dans votre gorge a un goût amer, mais vous ressentez presque instantanément l'effet bénéfique qu'il exerce sur vos pouvoirs psychiques innés. Sans avertissement, la silhouette

fantomatique de Zorkaan jaillit à travers la salle, fonçant droit sur vous. Brandissant votre Arme Kaï, vous vous préparez au combat en priant Ishir de vous aider à vaincre cette créature de cauchemar.

ZORKAAN LE MANGEUR D'AMES HABILITÉ : 58 ENDURANCE : 46

Cette entité est insensible à toutes les formes d'attaque psychique. Si votre Arme Kaï est la hache Aléma ou l'épée Stella, vous bénéficiez des points supplémentaires qu'elles procurent dans les circonstances appropriées. En absorbant le contenu de la Fiole Rouge, vous avez accru la puissance de vos défenses psychiques. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Ecran Psychique, vous gagnez 3 points **D'HABILITÉ** supplémentaires (mais uniquement pour la durée de ce combat). Menez ce combat de la façon habituelle durant les trois premiers Assauts. Si, au bout de ces trois Assauts, vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [209](#).

183

Vous quittez le dépôt d'armes et revenez sur vos pas le long du corridor sombre vers la chaleur de la salle d'accès aux armureries. Puis, vous remontez rapidement le couloir en pente pour pénétrer à nouveau dans le hall d'entrée, où le scribe vous interpelle :

- Tu cherches qui, soldat ? aboie-t-il.
- Euh... le capitaine Dvedka ! improvisez-vous, avant de brandir la carte dérobée au héraut en ajoutant:
- Je dois lui remettre ceci, de toute urgence.

Le scribe jette un regard dédaigneux sur la carte.

- Dvedka est dans la Chambre du Conseil de Guerre. C'est par là, vous indique-t-il sur un ton suffisant en désignant du bout de sa plume le portail ouvert sur la gauche de l'arche d'entrée.

Vous le remerciez poliment avant de traverser le hall en direction du passage indiqué. Rendez-vous au [314](#).

184

Vous pénétrez avec circonspection dans la mine et vous vous enfoncez lentement dans sa galerie en suivant les traces de pas imprimées dans la poussière du sol. Vous avez parcouru une centaine de mètres quand un écho de voix lointaines vous fait vous figer sur place. Tendrant l'oreille aux bribes de conversation qui vous parviennent, vous parvenez à déterminer que leurs auteurs sont trois déserteurs de l'armée eldenorienne qui campe à Tekaro. Si vous voulez rebrousser chemin pour regagner l'air libre, rendez-vous au [85](#). Si vous décidez de continuer d'avancer le long de la galerie en direction des voix, allez au [12](#).

185

Vous prenez une profonde inspiration et, basculant par-dessus le plat-bord, vous vous laissez glisser dans les eaux froides de la Quarle. Aidé par le courant rapide, vous nagez avec vigueur entre deux eaux jusqu'à ce que vous vous retrouviez juste sous l'arche centrale du pont, où vous faites brièvement surface pour gaver vos poumons d'air frais avant de plonger à nouveau. Vous continuez de nager sous l'eau pendant une petite centaine de mètres avant de refaire surface et de vous diriger vers la rive. Pendant ce temps, votre canot est venu heurter une des piles du pont, focalisant l'attention des Eldenoriens qui ont si fort à faire pour le récupérer qu'aucun d'eux ne vous voit émerger de l'eau et vous enfoncer sous les arbres qui bordent la rivière. Vous longez le cours d'eau sur plus de cinq kilomètres avant de vous décider à vous arrêter pour dormir quelques heures dans la confortable ramure d'un grand chêne. La nuit s'écoule sans incident et vous êtes réveillé à l'aube par les trilles endiablées des oiseaux des

bois. Teintée d'or et de roux, la végétation automnale s'est suffisamment éclaircie pour vous laisser apercevoir le ruban gris d'une piste forestière qui court parallèlement à la rivière. Un léger mouvement attire votre regard tout au bout de cette piste et, en augmentant votre acuité visuelle, vous distinguez trois cavaliers arrivant du sud. Deux d'entre eux portent l'uniforme du corps des Eclaireurs d'Eldenor, mais le troisième, vêtu d'une tunique écarlate et noire - les couleurs de l'armée Sloviennne - désarmé et les mains liées, semble fort être un prisonnier de guerre. Soucieux du retard que risque de prendre votre mission du fait de la perte de votre canot, vous décidez d'y remédier sans plus attendre en tendant une embuscade à ces cavaliers ennemis pour vous emparer de leurs chevaux. Sous le couvert des arbres qui bordent la piste, vous les laissez arriver à votre hauteur avant d'ordonner mentalement à leurs montures de s'immobiliser en usant de vos pouvoirs de Contrôle Animal. Obéissant à la perfection, les chevaux ralentissent et font halte, refusant de faire un pas de plus en dépit des furieux coups de cravache de leurs cavaliers. Sans un bruit, vous tirez votre arme Kaï du fourreau et, dès que les Eldenoriens ont mis pied à terre, vous jaillissez de votre cachette tel le tigre fondant sur sa proie...

ECLAIREURS ELDENORIENS HABILITÉ: 34 Endurance : 34

L'effet de surprise jouant en votre faveur vous autorise à ne tenir aucun compte des éventuelles pertes de points d'**ENDURANCE** que vous pourriez subir au cours des deux premiers Assauts. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [156](#).

186

La chaleur suffocante qui règne à l'intérieur de l'atelier vous frappe de plein fouet lorsque vous franchissez son seuil. Un des ouvriers vous fait signe d'attendre un moment, le temps qu'il apporte la dernière touche à une petite boule de verre. Des centaines de boules semblables s'alignent sur des étagères, et lorsque vous en prenez une pour l'examiner, vous découvrez avec horreur qu'elle est remplie d'un mélange volatil de naphte et de

phosphore. Les souffleurs de verre fabriquent des bombes au phosphore pour l'armée de Vandyan, et il y en a assez pour raser une petite ville (Si vous voulez prendre discrètement une de ces Bombes au Phosphore, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des objets que vous rangez dans votre sac à dos). Troublé par cette sinistre découverte, vous décidez de ressortir sans attendre que le souffleur ait achevé sa tâche. Rendez-vous au [34](#).

187

Vous vous abattez comme la foudre sur le mur protecteur de Vorkas, taillant sans pitié dans les chairs reptiliennes avant de frapper de toutes vos forces la pierre maléfique. Votre lame Kai fracasse la pierre en deux en soulevant une formidable gerbe d'étincelles vertes, suivie d'une explosion assourdissante. La cloche génitrice est engloutie dans une muraille de flammes oranges tandis que le souffle de la déflagration vous projette envoie rouler sur le sol à plusieurs mètres de distance, et qu'une pluie meurtrière d'éclats de pierre tranchants s'abat tout autour de vous. Lorsque le bombardement de débris prend fin, vous vous relevez prudemment et constatez l'ampleur des dégâts. Des faisceaux de flammes agonisantes lèchent le sol du puits que jonchent les débris Réparés de la cloche et les corps inertes de tous les Vorkas issus de la diabolique installation. Ce spectacle de flammes et de destruction est effrayant, et pourtant, une joie irrésistible vous envahit, car tous vos sens vous disent qu'en détruisant la pierre runique, vous avez du même coup anéanti jusqu'au dernier tous les monstres qu'elle a jamais créés ! Rendez-vous au [202](#).

188

Faisant mine de ne pas avoir entendu l'appel du sergent, vous continuez votre route sans tourner la tête. Vous entendez l'Eldenorien vous traiter de tous les noms du Magnamund, puis une bûche enflammée passe en sifflant à quelques centimètres de votre tête avant d'aller s'écraser dans une gerbe d'étincelles sur le

sol gelé. Poursuivi par une inépuisable bordée de jurons, vous vous éloignez au petit trot en direction du lointain ruban d'argent du fleuve Storn scintillant sous les étoiles. Peu après, vous atteignez une route qui longe à quelque distance le cours de la Storn, et vous la traversez pour descendre une pente couverte de fougères plongeant vers la rive est du grand fleuve. Alors que vous approchez de son flot grondant, vous trouvez une cabane abandonnée au milieu d'un bosquet de pommiers dépouillés de leurs fruits par l'armée d'invasion. La cabane est vide, mais vous trouvez sur son sol assez de foin pour rassasier votre cheval, ce qui vous décide à y faire halte pour dormir pendant les quelques heures qui vous séparent de l'aube. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez maintenant prendre un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [272](#).

189

Vous vous penchez sur le levier et découvrez rapidement ce qui l'empêche de coulisser. Son mécanisme n'a visiblement pas été entretenu depuis des siècles et il est grippé par la saleté et les moisissures qui se sont accumulées entre ses rouages. Vous entreprenez de nettoyer toute cette crasse, mais la tâche se révèle aussi longue que pénible et vous devez impérativement reprendre des forces en absorbant un Repas, ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE (même si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, le seul gibier qui hante ce souterrain étant composé de rats et autres insectes répugnants, tous passablement impropres à la consommation). Vous parvenez finalement au bout de votre fastidieux labeur et, lorsque vous tentez à nouveau d'abaisser le levier, vous constatez avec satisfaction que vos efforts n'ont pas été vains. Rendez-vous au [250](#).

190

Vous courez jusqu'au sommet de l'escalier et, fixant la pierre runique enchâssée dans le flanc de la cloche génitrice, vous

comprenez qu'il vous faut à tout prix détruire cette pierre maudite si vous voulez endiguer la marée des Vorkas. Vandyen le sait lui aussi, et il hurle des ordres à celles de ses créatures qui sont les plus proches de la cloche. En réponse, les sauriens resserrent leurs rangs pour former un mur protecteur devant la pierre maléfique, tandis que d'autres se ruent vers l'escalier. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et désirez y faire appel, rendez-vous au [84](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous souhaitez l'utiliser, allez au [217](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines, ou si vous ne voulez pas en faire usage, rendez-vous au [304](#).

191

Lorsque vous pénétrez dans la clairière, votre pratique de l'Intuition Magnakaï vous révèle que ce lieu a été récemment le théâtre d'un crime abominable. Fermant les yeux, vous vous concentrez de toutes vos forces et, lentement, de terribles images prennent forme et commencent à défiler dans votre esprit. Sous le sol de cette clairière gisent les corps de milliers de prisonniers de guerre Sloviens. Capturés lors de la chute de Tekaro, ces malheureux ont été conduits jusqu'ici par des gardes eldenoriens et sauvagement massacrés par les féroces Vorkas. Cette clairière recouvre le charnier où sont entassés leurs corps, et vous sentez planer sur elle une intense présence psychique. Une présence composée pour une grande part des émanations résiduelles des âmes des innocents suppliciés, mais aussi d'une autre chose... une chose invisible et atrocement maléfique ! Votre pouls s'accélère quand vous réalisez que cette entité démoniaque est venue se repaître des restes psychiques des prisonniers sloviens assassinés. Car elle est toujours là, toute proche, qui fait peser sur vous un danger immédiat ! Vous rouvrez immédiatement les yeux et vous saisissez le mouvement fugitif d'une ombre ténébreuse glissant entre les arbres qui vous entourent. Vous tentez de vous concentrer sur cette forme incertaine, quand la douleur atroce d'un terrible assaut psychique balaie vos pensées, fusant sous votre crâne comme une pointe d'acier chauffée à

blanc!... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [150](#). Sinon, rendez-vous au [61](#).

192

Les gardes inspectent brièvement le salon et les pièces attenantes. Heureusement, aucun n'a la fâcheuse idée de regarder dans le cabinet où vous avez caché votre équipement et vos vêtements. Lorsqu'ils estiment avoir vu tout ce qui les intéressait, ils ressortent en traînant leur chien derrière eux. Délissa attend dans la cour qu'ils soient sortis et se soient éloignés pour vous rejoindre au salon et refermer la porte derrière elle. Rendez-vous au [10](#).

193

La vue du molosse gisant inconscient à côté de la porte vous confirme l'efficacité de votre pouvoir Kaiï. Consterné de ne pas avoir su repérer auparavant la présence de ce chien de garde, Hulsta se confond en excuses.

- Bah, n'en parlons plus, murmurez-vous. J'espère seulement qu'aucune autre surprise du même genre ne nous attend dans le tunnel... Vous enjambez la bête avec précaution pour vous retrouver dans une cuisine. Vous prenez soin de vérifier qu'elle est bien vide avant de laisser votre compagnon vous rejoindre et de refermer la porte derrière lui. Une fois à l'intérieur, Hulsta se dirige sans hésiter vers une autre porte qu'il ouvre sans bruit, révélant une volée de marches qui plonge vers la cave. Il prend le temps d'allumer sa lanterne et s'engage le premier dans l'escalier. Rendez-vous au [344](#).

194

Vous déployez votre maîtrise Kaiï afin de masquer votre odeur corporelle lorsque les premiers Vorkas de la meute déboulent entre les arbres à quelques pas de votre cachette. Ils se précipitent sur le canot et ne font que quelques bouchées de la réserve de provisions qu'ils trouvent sous un pan de toile. Les

quelques traînards arrivés trop tard pour participer au festin passent leur fureur sur la pauvre embarcation avec une sauvagerie qui vous laisse pantois, la réduisant à l'état de brindilles en moins d'une minute ! Retenant votre souffle, vous regardez les monstrueux reptiles repartir vers le pont et le traverser en sens inverse pour regagner l'autre rive. L'incident semble avoir excité les soldats eldénoriens dont les rires et les jurons tonitruants résonnent haut et fort dans la nuit, et vous jugez sage d'attendre que le calme soit revenu pour quitter votre cachette. Pendant ce temps, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE (restant caché, vous ne pouvez recourir à la Grande Discipline de l'Art de la Chasse pour vous procurer de la nourriture). Rendez-vous au [211](#).

195

Vous sortez la fiole de Mokradon de votre sac et vous versez avec précaution son contenu sur les tranches de viande froide que vous recouvrez de légumes pour aller porter le plateau aux gardes postés devant la salle des Runes. En vous voyant arriver, les deux guerriers posent leurs hallebardes contre le mur et soulèvent la visière de leurs-casque.

- Où est Gragov? s'enquiert l'un d'eux tandis que vous posez le plateau sur une petite table placée à côté de la porte.

- Il est malade, répondez-vous.

- Espérons que ce n'est pas à cause de ce qu'il a mangé ! plaisante l'autre en s'esclaffant.

Les deux hommes s'attaquent à leur repas de bon appétit pendant que vous vous éloignez le long du couloir menant à l'escalier en fer. Arrivé au bas des marches, vous vous arrêtez pour attendre que la potion fasse son effet. Quelques minutes plus tard, les gardes poussent des cris affreux en se trouvant soudain privés de la vue. Puis vous entendez un grand fracas métallique et, lorsque vous arrivez au sommet des marches, vous les découvrez en train de se traîner lamentablement sur le sol.

Vous les rejoignez en quelques enjambées et vous leur octroyez à chacun un bon coup derrière l'oreille afin de les réduire au silence. Rendez-vous au [120](#).

196

Au cours de l'heure qui suit, l'affluence décroît progressivement le long de la route jusqu'à ce que vous n'aperceviez plus un seul chariot ennemi. Vous vous rapprochez alors de la chaussée et vous la suivez en direction du Nord-Ouest. A midi, ayant couvert plus de quinze kilomètres, vous faites une halte pour cueillir des baies sauvages sur les berges d'un ruisseau. Pendant que vous les dégustez, deux cavaliers approchent du Nord. Grossissant votre vision, vous reconnaissez des éclaireurs eldenoriens à leur uniforme semblables au vôtre. Immédiatement, vous cherchez du regard un endroit où vous dissimuler en attendant qu'ils soient passés. Mais, lorsque vous réalisez qu'ils galopent, vers vous, vous comprenez qu'ils vous ont vu et qu'il est trop tard pour essayer de vous cacher. Décidant alors de tenter le tout pour le tout, vous vous écartez du ruisseau et allez vous camper au beau milieu de la route en agitant les bras à leur intention. Tirant vigoureusement sur leurs rênes, les deux éclaireurs immobilisent leurs montures à votre hauteur et vous examinent d'un air soupçonneux.

- Où es ton cheval, soldat ? s'enquiert le plus âgé des deux.

- Il a perdu un fer et s'est esquiné la jambe, expliquez-vous. J'ai dû le laisser dans une ferme, à quinze kilomètres d'ici. Maintenant, j'essaie de rentrer à Duadon pour faire mon rapport. L'éclaireur le plus jeune lance un coup d'œil nerveux à son aîné et vous remarquez que sa main se rapproche discrètement de la garde de son épée.

- Dis donc, t'es drôlement loin de ton unité, insinue-t-il, laissant son compagnon ajouter :

- Trop loin pour être aut'chose qu'un foutu déserteur... ou un salopard d'espion ! Et sur ces mots, les épées jaillissent du fourreau pour vous tailler en pièces !

ÉCLAIREURS ELDENORIENS HABILITÉ : 38 ENDURANCE : 36

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [263](#).

197

Une longue plainte déchirante monte des remparts de Skull-Tor. Ce son vous évoque tout d'abord le terrifiant cri émis par les Vaag lorsque la foudre les a consumés mais, en vous tournant vers la sombre forteresse, vous réalisez qu'il n'a rien de surnaturel : il s'agit tout simplement d'une sirène d'alarme ! Peu après qu'elle ait commencé à gémir, la lourde herse de la Porte Nord de Skull-Tor se soulève pour laisser sortir au grand galop un détachement de cavaliers portant une torche dans une main et un pistolet de Bor dans l'autre. Vous sentez la main glacée de la peur se refermer sur vos entrailles lorsque vous comprenez qu'on vous a aperçu du haut des remparts et que cette troupe est à vos trousses ! Sans perdre une seconde, vous vous élancez en courant le long de l'avenue pavée qui forme le flanc ouest de la place de Cillan. En approchant de son extrémité, vous reconnaissez la boutique du sellier par laquelle vous vous êtes introduit avec Hulsta dans les souterrains de Skull-Tor. Vous traversez l'avenue en courant pour obliquer dans une ruelle obscure longeant la boutique, quand les cavaliers surgissent à quelques dizaines de mètres derrière vous, faisant trembler les pavés sous les sabots de leurs montures. Le capitaine hurle d'ouvrir le feu et un fracas de tonnerre résonne à vos oreilles... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez-y 2. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 2

rendez-vous au [172](#)

De 3 et 7

rendez-vous au [8](#)

Supérieur à 7

rendez-vous au [346](#)

198

Au sommet de l'escalier, vous arrivez sur un étroit palier éclairé par des torches, face à une solide porte en fer. Vous tentez de l'ouvrir, sans succès : elle est verrouillée à double tour. Si vous possédez un trousseau de Clefs des Souterrains, rendez-vous au [208](#). Si vous ne disposez pas de cet Objet Spécial, rendez-vous au [38](#).

199

Vous recourez en toute hâte à votre maîtrise Kai, faisant surgir de nulle part une masse de brouillard opaque qui vous engloutit avec votre monture. Abasourdis autant qu'effrayés par l'étrange phénomène, les Eldenoriens refluent dans la plus grande confusion devant les volutes de vapeur surnaturelle, vous laissant assez d'espace pour faire voler votre cheval et le lancer au triple galop dans la ruelle la plus proche. Tandis que vous foncez à bride abattue le long de cette voie déserte, un coup d'œil par-dessus votre épaule vous apprend que le brouillard s'est déjà dissipé et que les prévôts se sont lancés à vos trousses. Vous poussez votre destrier de plus belle, mais pas pour longtemps : après un tournant à angle droit, la ruelle s'achève en cul-de-sac ! Freinant des quatre fers, vous vous immobilisez face à une maison de trois étages ornée d'un balcon qui surplombe un portail d'écurie à double battant. Par chance, la serrure du portail est hors d'usage et il vous suffit de tirer sur un battant pour l'ouvrir et faire pénétrer votre monture dans la pénombre qui règne à l'intérieur de l'édifice. Puis, vous mettez vivement pied à terre pour refermer le portail et l'assujettir avec le manche d'un marteau qui traînait sur le sol jonché de paille. Quelques instants plus tard, vous entendez résonner sur le pavé les bottes de vos poursuivants déboulant au pas de course à l'angle de la ruelle,

puis la grosse voix du sergent ordonnant d'inspecter les entrées de toutes les maisons qui donnent sur le cul-de-sac. Retenant votre souffle, vous écoutez deux soldats approcher du portail de l'écurie et appuyer sur ses battants avec le manche de leur lance. Les portes grincent, craquent et bougent de quelques centimètres, mais leur résistance suffit à convaincre les deux prévôts qu'elles sont verrouillées de l'intérieur et ils s'éloignent pour aller inspecter la maison suivante. Au bout de quelques minutes, vous entendez la patrouille quitter la place et vous poussez un profond soupir de soulagement... quand une lumière jaune surgit soudain dans l'obscurité derrière vous ! Vous vous retournez d'un bond, pour voir se découper la silhouette chétive d'une vieille femme dans l'encadrement d'une porte, au sommet d'une courte volée de marches. Elle tient une lanterne d'une main et un couteau à découper de l'autre.

- Vous n'avez rien à faire ici, chevrote-t-elle d'une voix étouffée par la peur. Allez-vous en... je... je vous en prie, sortez de chez moi ! Rendez-vous au [328](#).

200

Le magasin est rempli du sol au plafond de tonneaux, cuves, futailles, tonnelets et autres récipients de toutes formes et tailles. Ils forment un véritable mur autour d'un homme de large carrure aux cheveux gris et clairsemés qui s'active à fixer un cercle de métal sur le pourtour d'une barrique à eau en fin d'assemblage. Vous vous approchez et vous lui demandez s'il se nomme Hulsta.

- Ouais, c'est moi Hulsta, soupire-t-il d'une voix lasse. Et vous pouvez retourner dire au capitaine Zharm que ses fûts seront prêts demain midi, comme convenu.

- Mais, ce n'est pas le capitaine Zharm qui m'envoie, protestez-vous d'un air mi-amusé, mi-embarrassé qui provoque le fou rire du tonnelier. Puis, reprenant son sérieux, il vous prie d'excuser sa méprise avant d'ajouter :

- Eh bien, soldat, que puis-je faire pour vous ?

- Je cherche un tonneau d'un type particulier. D'un type tout à fait particulier. Il faut que ce soit un *tonneau en chêne du Sommerlund*.

Le visage ridé de l'homme s'éclaire d'un franc sourire :

- Ma foi, je suis sûr de pouvoir vous trouver ce qu'il vous faut, répond-il en hochant lentement la tête, avant de se tourner vers le fond de l'atelier où travaille un de ses apprentis. Hé, Jacou, le hèle-t-il, viens donc finir cette barrique. J'vais faire visiter la maison à ce client. On va en avoir pour un moment, alors j'compte sur toi pour que tout tourne bien en mon absence. Rendez-vous au [115](#).

201

En combinant votre maîtrise du Nexus et votre Grande Maîtrise de l'Élémentalisme, vous parvenez à provoquer l'extinction simultanée de toutes les torches qui illuminent le pont. Soudain plongés dans l'obscurité, les Eldenoriens éclatent en cris et en imprécations, mais plusieurs archers décident de s'en remettre à la chance pour vous atteindre et décochent leur flèche à l'aveuglette... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre tiré est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [43](#). S'il est supérieur à 3, rendez-vous au [95](#).

202

Après la disparition de Zorkaan, le spectacle de la destruction des Vorkas laisse Vandyas interdit. Il reste un long moment pétrifié de stupeur, contemplant d'un air hébété les restes pitoyables de sa horde conquérante. Mais soudain, un formidable roulement de tonnerre lui fait lever les yeux vers le ciel et son visage décomposé se fige dans un rictus de joie haineuse. L'orage atteint à présent son paroxysme au-dessus de Skull-Tor et, bientôt, il va pouvoir appeler les Vaags et assouvir sa vengeance en déchaînant contre vous les forces démoniaques de leur incoercible multitude ! Ricanant comme un dément, il commence à élever la coupe de cristal qui contient la dernière Rune. Des grappes d'éclairs

frappent le rebord même de l'ouverture du dôme, annonçant l'apparition imminente des Vaag. Le terrifiant essaim peut surgir d'une minute à l'autre ! Dans un élan désespéré, vous gravissez en quelques bonds l'escalier de la fosse et vous vous ruez à travers la salle vers une échelle de fer fixée contre le mur d'obsidienne qui monte jusqu'au rebord du perchoir de Vandyan. Vous escaladez ses échelons en haletant, priant Ishir et Kaï de vous donner la force de terrasser votre ennemi avant qu'il n'ait pu accomplir son calamiteux dessein ! Rendez-vous au [100](#).

203

- Bon, d'accord, je paie, soupirez-vous.

Sans se soucier des cris et des protestations des autres cavaliers et conducteurs d'attelages qui attendent derrière vous, les deux gardes font descendre la herse qui permet de barrer le portail et leur crient de patienter pendant qu'ils vous escortent dans le poste de garde. Vous commencez à redouter qu'ils n'aient changé d'avis et décidé de vous jeter au cachot sans autre forme de procès mais le plus grand des deux apaise vite vos craintes.

- Fais pas cette tête, mon gars, vous rassure-t-il. On va juste dans un coin plus discret. Pas la peine que tout Duadon soit au courant d'nos affaires.

Vous entrez avec les sentinelles dans le poste de garde aménagé dans l'épaisseur de la muraille et vous longez un corridor jusqu'à une chambre vide dont le mur opposé comporte une petite porte voûtée. Vous donnez alors les 10 pièces d'or au grand garde (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*), Après les avoir recomptées avec soin, il fait signe à son compère de déverrouiller la porte qui s'ouvre sur une ruelle tranquille courant à l'ombre de la muraille sud.

- Allez, bon vent, soldat ! vous souhaite le grand échalas en vous poussant dehors d'une bourrade. La petite porte se referme avec un bruit sourd derrière vous et vous entendez la clef tourner dans la serrure. Vous vous éloignez le long de l'étroite venelle,

marchant en direction du porche. Dissimulé dans l'ombre de la ruelle, vous observez la place pavée qui donne sur la Porte Sud pour constater qu'on a relevé la herse et que le flot de la circulation s'écoule à nouveau. Les chariots font résonner leurs roues cerclées de fer sur les pavés de la place avant de s'engager dans une large artère baptisée avenue de l'Étendard conduisant à Skull-Tor, la forteresse de Vandyon qui se dresse au centre de la cité. Vous vous rappelez les instructions de Gwynian précisant que vous trouverez vos contacts rue des Flancs, dans le quartier nord de la cité. Comme vous êtes à la Porte Sud de Duadon, vous vous engagez sur la place et vous commencez à suivre la file des chariots qui roulent vers Skul-Tor, supposant que c'est le plus court chemin pour atteindre les quartiers nord. Mais, à l'entrée de l'avenue de l'Étendard, vous êtes refoulé par des gardes armés grognant que la voie est exclusivement réservée à l'usage des fourgons de fournitures et interdite aux piétons. Sans vous laisser abattre, vous vous mettez en quête d'un autre chemin : deux autres voies partent de la place de la Porte Sud pour s'enfoncer entre les bâtiments noirs de suie. L'une file vers l'Est, le cours de l'Osselet, l'autre est orientée vers l'Ouest, rue du Chaudron. Si vous choisissez de suivre le cours de l'Osselet, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez vous engager dans la rue du Chaudron, rendez-vous au [301](#).

204

Tournant le dos à la vieille mine, vous reprenez votre marche tandis que les ténèbres commencent à s'étendre sur la forêt. Vous suivez la ravine sur un peu plus d'un kilomètre avant de déboucher au bord d'une profonde gorge. A moins de cent mètres vers l'Ouest, vous apercevez une butte schisteuse dont la base s'étend en saillie au-dessus du gouffre, alors qu'à l'Est, la ligne des arbres suit le bord de la crevasse sur de nombreux kilomètres. Visiblement, aucun chemin facile ne permet de contourner la gorge, mais vous n'avez pas grande envie de vous risquer à descendre sa pente abrupte dans l'obscurité. Vous

décidez donc d'attendre l'aube et vous vous mettez en quête d'un abri pour installer votre bivouac pour la nuit. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration avec le rang de Grand Maître Principal ou un rang supérieur, rendez-vous au [51](#). Si vous ne remplissez pas ces conditions, rendez-vous au [294](#).

205

Le sergent fronce les sourcils et se gratte le menton d'un air dubitatif.

- C'est curieux, vous devriez avoir entendu parler de lui. Il est connu dans tout Luyen pour la qualité de ses épées. Il n'y a pas de plus fine lame à l'Ouest du Storn. En tout cas, vous connaissez sûrement la place des Dragons? Elle est juste au centre de la ville !

Si, devant son insistance, vous voulez répondre par l'affirmative, rendez-vous au [178](#). Si vous préférez répliquer sans détour que vous n'avez jamais entendu parler de son cousin, ni de la place où sa boutique est installée, rendez-vous au [142](#).

206

Vous brandissez votre arme Kai et en assénez un coup terrible dix centimètres au-dessous de la tête du serpent. La bête pousse un sifflement de rage et se met à fouetter furieusement le courant de sa queue pour tenter de se libérer du filet gluant. En dépit de la profonde blessure que vous lui avez infligée, le monstre ne semble rien avoir perdu de sa force et vous allez devoir livrer un combat acharné pour en venir à bout !

SERPENT D'EAU GÉANT HABILITÉ : 39 ENDURANCE : 28

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique. Comme elle reste prisonnière de votre Filet Gluant, ne tenez pas compte des points d'ENDURANCE que vous pourriez perdre au cours des quatre premiers Assauts. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [124](#).

Quatre jours après avoir quitté Casiorn, peu après midi, la colonne atteint les abords de Quarlen. Nombre des régiments mercenaires d'Anarie, de Firalond et de Kakush ont établi leurs campements autour des murailles d'enceinte de la ville et ils vous accueillent par de vibrantes clameurs dès que leurs sentinelles reconnaissent votre étendard. Loup Solitaire les salue en retour et franchit la Porte orientale de la cité avant d'engager la colonne dans une large rue descendant vers la Quarle. A son signal, votre troupe fait halte sur une vaste place, puis met pied à terre dans un ordre impeccable. Cette place est proche d'un large pont de pierre qui enjambait la rivière il y a encore peu, avant qu'on ait détruit son tablier central pour faire obstacle à l'ennemi. Trois officiers anariens arrivent à pied et prient Loup Solitaire et Gwynian de les accompagner jusqu'à une taverne proche où le seigneur Nathuro, commandant des mercenaires, a établi son quartier général. Loup Solitaire s'apprête à les suivre, mais avant de s'éloigner, il vous donne l'ordre ainsi, qu'aux autres Grands Maîtres, de veiller à ce qu'hommes et chevaux soient convenablement logés dans les bâtiments qui bordent la place. Moins d'une heure plus tard, la consigne ayant été exécutée, vous vous installez dans votre propre cantonnement, lequel consiste en une pièce que vous partagez au-dessus de l'échoppe d'un tailleur avec un des autres Grands Maîtres, votre ami Étoile Scintillante. Vous êtes sur le point de partager une petite collation quand un messenger vient interrompre vos préparatifs culinaires en annonçant que tous les Grands Maîtres Magnakaï sont convoqués à la taverne du Pont des Tonneaux, le quartier général du seigneur Nathuro. Dès votre entrée dans la grande salle de l'auberge, Loup Solitaire vous présente avec vos camarades au chef des mercenaires et à ses capitaines. Un conseil de guerre se tient sans plus tarder et Loup Solitaire établit avec Nathuro les listes des régiments qui doivent passer sous commandement Kaï. Puis il tend ces listes à Étoile Scintillante et aux autres Grands Maîtres, en leur disant d'aller distribuer leurs affectations aux Kaï; Vous vous demandez pourquoi vous n'avez pas reçu une de ces listes mais, alors que

vous leur emboîtez le pas pour sortir de la taverne, Loup Solitaire vous demande de rester. Et vous ne tardez pas à connaître la raison pour laquelle on ne vous a donné aucun commandement. Rendez-vous au [227](#).

208

Vous retirez le trousseau de la poche de votre tunique et vous identifiez aisément la clef qui correspond à cette porte grâce à votre sixième sens Kaiï. Vous la glissez dans la serrure et vous déverrouillez la lourde porte pour accéder à une antichambre déserte ouvrant sur une vaste salle. Le mur gauche de cette immense pièce balayée de courants d'air est percé d'une rangée de hautes fenêtres voûtées donnant sur la place d'armes, au pied du grand donjon de Skull-Tor. Vous souvenant de ce que vous a dit Hulsta au sujet de ce donjon peu avant sa mort, vous concentrez vos sens Kaiï sur ses puissants murs pour obtenir la confirmation que cet édifice maudit est bien le siège de la puissance maléfique que vous êtes venu détruire. Dissimulé dans l'antichambre, vous étudiez le donjon avec soin pour arriver à la conclusion que son unique voie d'accès est un pont-levis donnant sur une arche voûtée qui s'ouvre à sept mètres au-dessus du sol. Pour atteindre ce pont-levis, il faut monter un étage plus haut en empruntant un escalier qui se trouve à l'autre extrémité de la grande salle, ce qui ne poserait guère de difficulté... si la salle en question et la place d'armes ne grouillaient d'officiers eldenoriens et d'esclaves vorkas ! Rendez-vous au [260](#).

209

Tout à coup, dans un aveuglant éclair blanc, Zorkaan disparaît de votre champ de vision. Votre sixième sens vous hurle aussitôt que la créature s'est téléportée pour vous assaillir par derrière. Vous faites vivement demi-tour pour déjouer sa manœuvre. Mais, alors que vous pivotez sur vos talons, une fulgurante vague d'énergie hostile déferle dans votre esprit ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [289](#). Sinon, rendez-vous au [334](#).

210

Vous ouvrez la porte du salon et vous observez une dizaine de soldats eldenoriens accompagnés d'un chien de chasse occupés à fouiller les tonneaux entassés dans la cour.

- Qu'est-ce qui se passe, là ? vous écriez-vous, à la stupéfaction de Delissa.

- On cherche un espion ennemi, réplique un des soldats.

- Il porte un uniforme d'éclaireur de la cavalerie, ajoute un autre. Est-ce que vous avez vu ou entendu quelque chose d'inhabituel, cette nuit?

- Non, répondez-vous. L'orage nous a empêchés de dormir. On n'a rien entendu d'autre. Apparemment satisfaits de votre réponse, les gardes cessent de fouiller la cour. Ils se dirigent vers le portail afin de poursuivre leurs recherches ailleurs, quand leur chien se précipite soudain dans l'escalier menant au salon, s'assied sur la dernière marche et commence à gémir avec insistance. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [233](#). Sinon, rendez-vous au [20](#).

211

Restant sous le couvert des arbres, vous contournez les abords du pont avant de revenir longer la rivière en descendant vers le Sud. Après avoir mis une petite dizaine de kilomètres entre l'ennemi et vous, vous vous arrêtez pour dormir quelques heures dans la confortable ramure d'un grand chêne. La nuit s'écoule sans incident et vous êtes réveillé à l'aube par les trilles endiablées des oiseaux des bois. Teintée d'or et de roux, la végétation automnale s'est suffisamment éclaircie pour vous laisser apercevoir le ruban gris d'une piste forestière qui court parallèlement à la rivière. Un léger mouvement attire votre regard tout au bout de cette piste et, en augmentant votre acuité visuelle, vous distinguez trois cavaliers arrivant du Sud. Deux d'entre eux portent l'uniforme du corps des Éclaireurs d'Eldenor,

mais le troisième, vêtu d'une tunique écarlate et noire - les couleurs de l'armée sloviennne - désarmé et les mains liées, semble être un prisonnier de guerre. Soucieux du retard que risque de prendre votre mission du fait de la perte de votre canot, vous décidez d'y remédier en tendant une embuscade à ces cavaliers ennemis pour vous emparer de leurs chevaux. Sous le couvert des arbres qui bordent la piste, vous les laissez arriver à votre hauteur avant d'ordonner mentalement à leurs montures de s'immobiliser en usant de vos pouvoirs de Contrôle Animal. Obéissant à la perfection, les chevaux ralentissent s'arrêtent, refusant de faire un pas de plus en dépit des furieux coups de cravache de leurs cavaliers. Sans un bruit, vous tirez votre arme Kaï du fourreau et, dès que les Eldenoriens ont mis pied à terre, vous jaillissez d'un bond de votre cachette et vous leur tombez dessus comme la foudre...

ÉCLAIREURS ELDENORIENS HABILITÉ : 34 ENDURANCE : 34

L'effet de surprise jouant en votre faveur vous autorise à ne tenir aucun compte des éventuelles pertes de points d'ENDURANCE que vous pourriez subir au cours des deux premiers Assauts. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [156](#).

212

Les gardes jettent un coup d'oeil à votre bandeau et hochent la tête d'un air approbateur avant de décroiser leurs lances pour vous laisser vous engager sur le pont-levis. En arrivant au milieu du pont, vous remarquez sur la droite des panaches de fumée noire montant dans le ciel nocturne. Ils s'échappent des cheminées des armureries installées dans la partie Est de Skull-Tor. Malgré l'heure tardive, elles sont visiblement en pleine activité, produisant sans trêve de nouvelles armes et cuirasses pour les hordes de Vorkas de Vandyan. Vous franchissez l'arche d'entrée du donjon pour vous retrouver dans un grand hall circulaire aux murs tendus de tapisseries et de portraits des familles régnantes de Duadon. Perché derrière un pupitre installé au milieu du hall, un scribe noircit d'une plume

appliquée les pages d'un grand registre. Il est si absorbé par sa tâche qu'il ignore complètement votre présence. Derrière lui, un escalier en colimaçon monte vers l'étage supérieur et, de part et d'autre de d'entrée, deux autres passages ouvrent l'un sur la droite, l'autre sur la gauche. Si vous voulez demander au scribe où vous pouvez trouver le capitaine Dvedka, rendez-vous au 60. Si vous préférez ne pas approcher de cet homme, rendez-vous au [236](#).

213

Vous rebroussez chemin jusqu'à l'entrée de la mine puis vous vous éloignez rapidement en suivant la ravine tandis que la nuit commence à tomber. Vous avez à peine parcouru un kilomètre que vous arrivez au bord d'une profonde gorge. A moins de cent mètres vers l'Ouest, vous apercevez une butte schisteuse dont la base s'étend en saillie au-dessus du gouffre, alors qu'à l'Est, la ligne des arbres suit le bord de la crevasse sur de nombreux kilomètres. Visiblement, aucun chemin facile ne permet de contourner la gorge et vous n'avez pas grande envie d'entamer la descente dans l'obscurité. Vous décidez donc d'attendre l'aube et vous vous mettez en quête d'un abri pour installer votre bivouac pour la nuit. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration avec le rang de Grand Maître Principal ou un rang supérieur, rendez-vous au [51](#). Si vous ne remplissez pas ces conditions, rendez-vous au [294](#).

214

Vous avez tôt fait de localiser la grille la plus proche et Hulsta parvient sans difficulté à dégager à l'aide de son poignard les vestiges de maçonnerie mêlés de poussière solidifiée qui la maintenaient scellée dans le sol. Après quoi, unissant vos efforts, vous réussissez sans trop de mal à la soulever et vous vous penchez par l'ouverture ainsi dégagée pour examiner le sombre torrent souterrain. Inquiet de sa profondeur, Hulsta attache un morceau de brique au bout de sa corde et la fait descendre dans le courant. Lorsqu'il remonte sa sonde improvisée, vous êtes tous

deux soulagés de constater que le flot, à cet endroit, ne dépasse pas de beaucoup la ceinture. Vous vous laissez glisser le premier dans la rivière, puis vous récupérez la lanterne que vous tend Hulsta pour qu'il puisse sauter à son tour. Votre maîtrise du Nexus vous permet de supporter sans peine la morsure de l'eau glacée mais votre compagnon n'a pas cette chance. Vous l'entendez pousser un cri étranglé lorsqu'il entre dans le courant, et vous réalisez que le malheureux ne sera pas capable de supporter cette baignade glaciale plus de quelques minutes. Conscient des souffrances qu'il endure, vous lui rendez la lanterne pour avancer en tête le long du boyau circulaire, vous progressez aussi vite que possible en scrutant la voûte à la recherche de la prochaine grille quand vous sentez soudain un frôlement contre votre cuisse. Baissant les yeux, vous voyez un chapelet de bulles éclore juste devant vous, et vous reculez aussitôt d'un bond instinctif en dégainant votre arme. Dans l'instant qui suit, la tête écaillée d'un énorme serpent noir crève la surface de l'eau et se dresse face à vous. Ses puissants crocs venimeux étincellent à la lueur de la lanterne, et il darde furieusement sa langue écarlate et fourchue, excité par la proximité de ses proies. Derrière vous, Hulsta pousse un cri d'effroi en voyant le reptile rejeter la tête en arrière pour se préparer à frapper... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous désirez y faire appel, rendez-vous au [130](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous voulez l'utiliser, rendez-vous au 29. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et si vous choisissez d'y recourir, rendez-vous au 4. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal et décidez d'en faire usage, rendez-vous au [96](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines, ou si vous refusez de les employer, rendez-vous au [317](#).

215

Invoquant la formule du sortilège, vous tendez la main droite et vous projetez une fulgurante balle d'énergie sur votre cible. La pierre maléfique se brise en deux dans un craquement

assourdissant, puis elle se désintègre dans une terrifiante explosion suivie d'une éruption de flammes vertes. La cloche de cristal vole en éclats, projetant un déluge de feu dans les airs, et un cri inhumain assaille vos tympanes. Instinctivement, vous vous détournez de la source de l'explosion et, de votre bras libre, vous vous protégez la tête des centaines d'éclats de cristal qui retombent tout autour de vous telle une pluie de poignards. Quand le déluge meurtrier cesse enfin, vous vous retournez avec circonspection pour évaluer l'étendue des dégâts. Des foyers épars crachent leurs dernières flammes au milieu des éclats de cristal et la colonne de vapeur noire qui était emprisonnée dans la cloche continue à tourbillonner au-dessus des débris comme une petite tornade. Du cœur du tourbillon jaillit le même cri hideux et votre sang se glace dans vos veines lorsque vous vous souvenez où vous l'avez déjà entendu : cette entité n'est autre que Zorkaan le Mangeur d'Âmes, l'abomination que vous avez rencontré dans une sinistre clairière de la forêt de Grochod et que vous avez eu l'imprudence de déranger dans son festin alors qu'elle se repaissait des âmes de prisonniers sloviens assassinés qui y étaient enterrés ! L'ombre tourbillonnante de l'être maléfique prend de la vitesse et, dans un gémissement strident, fuse dans les airs et s'engouffre dans l'ouverture au sommet du dôme pour plonger dans l'œil de la tempête. La destruction de la cloche de cristal et la fuite de Zorkaan ont eut un autre témoin, Vandyan, qui a enfin pris conscience de votre présence. Le visage convulsé de rage, il élève un disque d'argent étroitement serré dans la paume de sa main droite et profère une malédiction dont les hideuses paroles vous pétrifient d'effroi ! Rendez-vous au [340](#).

216

Votre cheval culbute les soldats et fait voler leur rang en éclat mais l'un d'eux, avant d'être jeté sur le pavé et piétiné sous ses sabots, parvient à vous percer le flanc de la pointe de sa lance : vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Serrant les dents, vous luttez farouchement pour rester en selle en dépit de la douleur tandis que votre monture vous emporte loin des prévôts hurlants

et s'engouffre dans la rue principale. Tout en poursuivant votre course jusqu'au bout de la rue et le long de la place qui s'étend au-delà, vous déployez vos pouvoirs de Guérison pour refermer vos plaies. La place comporte de nombreuses issues, mais vous choisissez sans hésiter la moins fréquentée, une avenue bordée de platanes qui file vers l'Ouest en direction de la cathédrale de Tekaro. Les Eldenoriens ont converti ce somptueux édifice en dortoir pour leurs troupes et vous apercevez des centaines de soldats dormant sur le sol de marbre de sa nef centrale. Vous remarquez également les regards soupçonneux que les gardes postés sur les marches de la cathédrale jettent sur vos vêtements ensanglantés tandis que vous passez devant eux au pas de votre cheval, aussi accélérez-vous l'allure de crainte qu'il ne leur prenne l'envie de vous interpeller. Vous traversez le reste de la ville sans encombre et vous atteignez sa porte occidentale au bout d'une rue flanquée d'entrepôts et de maisons de commerce. Une sentinelle vous jette un bref coup d'œil et, au vu de votre uniforme d'éclaireur, entreprend sans délai de tirer sur la chaîne qui commande l'ouverture du lourd portail de chêne. La porte franchie, vous vous engagez sur une large route qui longe le cours scintillant du grand fleuve Storn. Vous suivez la route pendant quelques kilomètres avant de diriger votre monture vers le fleuve. En vous approchant de son flot puissant, vous trouvez une cabane abandonnée au milieu d'un bosquet de pommiers dépouillés de leurs fruits par l'armée d'invasion. La cabane est vide mais vous trouvez assez de foin pour rassasier votre cheval, ce qui vous décide à y faire halte pour dormir pendant les quelques heures qui vous séparent de l'aube. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre 1 Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [272](#).

217

Vous invoquez le sortilège du Poing Invisible et vous tendez la main, paume ouverte, vers la horde reptilienne qui approche de l'escalier. Un intense fourmillement parcourt votre avant-bras et, jaillissant de votre main, la force invisible du sortilège balaie les

Vorkas comme des quilles, décimant les premiers rangs. Mais les suivants continuent à avancer, toujours plus nombreux et déterminés. Les premiers atteignent bientôt l'escalier et se lancent à l'assaut des marches en grondant et en faisant claquer féroce­ment leurs terribles mâchoires. Mais il en faut plus pour impressionner un Grand Maître et, dégainant votre arme Kaï, vous leur faites face en posture de combat, prêt à les accueillir dignement !

VORKAS FURIEUX HABILITÉ : 44 ENDURANCE : 44

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [52](#)

218

La fourche vous manque d'un cheveu et le jeune paysan laisse échapper un pittoresque bordé de jurons du terroir. Dans le même temps, la frayeur que lui a causée votre brusque apparition se mue en colère et il se rue à votre poursuite. Vous avez juste assez d'avance sur lui pour vous immobiliser sur le seuil de la porte et estimer d'un coup d'œil qu'une dizaine de mètres vous séparent du sol... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [331](#). Sinon, Rendez-vous au [105](#).

219

Vous récitez rapidement la formule du sortilège de Lévitacion et, à la stupéfaction de votre compagnon, vous vous élevez hors de l'eau en douceur et vous franchissez l'ouverture sans effort, comme soulevé par une main invisible. La tête du serpent géant crève la surface de la rivière, cherchant à vous happer les jambes mais ses mâchoires claquent dans le vide et son mufle va s'écraser contre les parois rugueuses du conduit. Hulsta rabat prudemment la grille sur l'ouverture tandis que vous inversez en douceur l'effet du sortilège pour éviter de vous fracasser le crâne contre la voûte du tunnel dans lequel vous venez d'émerger. Quand vos pieds regagnent le sol, vous avez la satisfaction de constater que vous vous êtes à présent de l'autre côté du mur et

que plus rien ne s'oppose à votre progression. Rendez-vous au [155](#).

220

En s'élançant, votre cheval bouscule le sergent, mais il parvient néanmoins à vous lacérer le genou d'un coup de lance avant d'aller rouler dans l'herbe (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Serrant les dents, vous poussez votre monture au grand galop et, poursuivi par les insultes et les malédictions des trois Eldenoriens, vous piquez droit à travers la prairie en direction du lointain ruban d'argent du Storn qui scintille sous les étoiles. Vous atteignez bientôt une route qui longe le cours du grand fleuve à quelque distance et vous la traversez pour descendre une pente couverte de fougères plongeant vers la rive est. Alors que vous approchez du flot grondant, vous trouvez une cabane abandonnée au milieu d'un bosquet de pommiers dépouillés de leurs fruits par l'armée d'invasion. La cabane est vide mais vous trouvez assez de foin pour rassasier votre cheval, ce qui vous décide à y faire halte pour dormir pendant les quelques heures qui vous séparent de l'aube. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre 1 Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [272](#).

221

A l'instant où vous amenez le troisième cadran sur le chiffre 1, la grande porte noire pivote sans un bruit sur ses gonds pour révéler une magnifique chambre de marbre éclairée par un globe lumineux qui flotte, suspendu à mi-hauteur dans les airs. Les murs sont couverts de scènes de bataille fraîchement gravées qui dépeignent les victoires des hordes de Vorkas de Vandyan sur les armées des États libres des Pays du Storn. Sur une table placée à l'extrémité de la chambre, vous découvrez un casier en bois contenant trois fioles soigneusement bouchées. Chacune d'elles contient une sorte de gelée liquide colorée : une rouge, une jaune et une bleue. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du

Foudroiement Psychique ou de l'Écran Psychique, rendez-vous au [349](#). Sinon, rendez-vous au [256](#).

222

Des roues en bois de toutes tailles et à différents stades d'achèvement s'empilent sur le plancher de l'atelier, au milieu de plusieurs ouvriers en train de s'activer sur leurs établis et leurs tours, et de quelques ouvrières penchées sur des cuves d'eau bouillante où elles plongent et mettent en forme des pièces de bois fraîchement taillées. En vous voyant entrer, le patron vient à votre rencontre et vous demande avec un sourire affable ce qu'il peut faire pour vous servir.

- Écoutez, mon brave, je n'ai pas l'intention de vous acheter des roues, mais je vous serais très reconnaissant si vous pouviez m'indiquer comment me rendre rue des Flancs. On m'a dit qu'elle se trouvait dans le quartier nord. Utilisez la *Table de Hasard* (en cette occasion, 0 = 10). Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [232](#). S'il est supérieur à 3, le charron refuse de vous renseigner et vous flanque à la porte. Il ne vous reste alors qu'à continuer votre chemin : rendez-vous au [81](#).

223

Vous remontez au pas de course le tunnel en zigzaguant entre les corps des Vorkas qui sont tombés à l'instant où vous avez détruit leur Rune génitrice. Le passage débouche dans une armurerie dont les fours brûlent désormais sans surveillance. A l'autre extrémité de la pièce, vous découvrez une rampe qui monte en pente douce vers une porte ouverte sur la nuit étoilée et les toits du quartier Est de Duadon. Stimulé par la vue de cette voie ouverte sur la liberté, vous forcez l'allure et vous remontez la rampe en courant quand, parvenu à quelques mètres du sommet, vous voyez surgir la silhouette massive d'un énorme géant à peau bleue ! Vous identifiez sans mal cette créature : c'est un Ogron, hybride humanoïde dont la notoire stupidité n'a d'égale que l'habilité à accomplir les tâches les plus rudes. Celui qui vous fait

face officiait à l'armurerie et il est pourvu d'un impressionnant marteau de guerre. Vous lui ordonnez de vous laisser passer mais vous êtes aussitôt contredit par les voix furieuses de vos poursuivants surgissant à l'entrée du tunnel. Lorsque les gardes lui lancent l'ordre de vous réduire en bouillie, la face obtuse de la brute se fend d'un sourire béat et il commence à faire tourner son immense marteau de guerre avec une aisance terrifiante, prêt à faire voler votre tête en éclats !

OGRON HABILITÉ : 42 ENDURANCE : 42

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [132](#).

224

Votre chute est brutalement stoppée par un gros rocher moussu planté au pied de la pente : vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à vos blessures, rendez-vous au [239](#).

225

Vous remarquez au passage que les moisissures qui couvrent le plafond du tunnel ne vous sont pas inconnues : il s'agit de Ghilev, une forme de champignon qui a la faculté de plonger dans un profond sommeil les humains et les animaux qui en absorbent. Si vous voulez profiter de l'occasion pour racler un peu de Ghilev de la voûte, vous pouvez en récolter l'équivalent d'une dose et la ranger dans votre sac à dos. Rendez-vous ensuite au [298](#).

226

Delissa a prévu l'itinéraire par lequel vous allez pouvoir vous échapper de Duadon. L'un des antiques tunnels de Skull-Tor passe sous la Porte Nord de la cité avant d'émerger au milieu d'un petit bois à un peu plus d'un kilomètre des remparts. Elle a trouvé avec Hulsta une voie d'accès à cette galerie au fond de la cave d'un entrepôt situé à cinq cents mètres de la coopérative. Hulsta avait exploré le tunnel avant votre arrivée à Duadon mais Delissa tient à s'assurer que vous pourrez l'atteindre sans risque

maintenant que tous les sbires de Vandyan sillonnent la ville à votre recherche. Peu après l'aube, elle sort de la maison pour inspecter les rues alentour. Une heure plus tard, elle est de retour et l'angoisse et la déception qui se lisent sur son visage vous laissent augurer le pire.

- Les hommes de Vandyan ont découvert le tunnel, annonce-t-elle, catastrophée. Ils l'ont condamné et ont placé des gardes tout autour de l'entrepôt. La garde a été triplée sur les remparts et aux portes de la cité et votre tête a été mise à prix.

Elle sort de sa poche un rouleau de parchemin et vous le tend. En le déroulant, vous découvrez un portrait assez fidèle de votre visage, sous lequel s'étale en chiffre gras la somme de 10 000 pièces d'or, suivie des mots : « A quiconque ramènera cet homme à Skull-Tor. Mort ou vif ! »

- Il y a des soldats à tous les coins de rue, poursuit Delissa, la mine sombre. Si vous vous risquez hors d'ici, vous êtes presque sûr de vous faire prendre. Tout le monde vous cherche. La ville est pleine de rumeurs. Les gens savent que les Vorkas ont été exterminés et que les armées d'Eldenor battent en retraite. Nos bons citoyens craignent maintenant de subir la vengeance des victimes des hordes de Vandyan. Quant à celui-là, on raconte qu'il est fou de rage. Il a donné l'ordre à ses troupes d'élite, les terribles Sinistrari, de regagner Duadon sur-le-champ pour mener la chasse contre vous. Ils viennent de Luyen à marche forcée et sont attendus pour demain.

Delissa insiste pour que vous restiez caché chez elle pendant encore au moins deux jours et la raison vous pousse à suivre son conseil. Elle pense qu'en l'absence de tout mouvement de votre part,

Vandyan finira peut-être par croire que vous êtes sorti de la ville juste après votre évasion de Skull-Tor et qu'il est inutile de vous chercher dans la cité. Effectivement, à la fin du deuxième jour, une diminution notable du nombre des gardes qu'elle peut voir

patrouiller dans les rues au gré de ses sorties semble venir corroborer son raisonnement. Mais quand arrive le troisième jour, vous lui expliquez que vous ne pouvez plus attendre que Vandyen daigne desserrer l'étau dans lequel il tient la ville. Quoiqu'il arrive désormais, vous devez rejoindre la Roche de Xaitar avant la tombée de la nuit pour retrouver Banedon. Ne pouvant plus emprunter le tunnel, vous échafaudez un nouveau plan pour sortir de Duadon par la Porte Nord. Delissa vous confectionne un déguisement au moyen d'une perruque et d'une bonne quantité de maquillage et elle imagine une histoire aussi convaincante que possible pour justifier votre départ de la cité. Vous devrez jouer le rôle de son cousin, avec lequel elle est censée partir pour Luyen de toute urgence pour se rendre au chevet de sa sœur brutalement tombée malade... C'est un plan pour le moins audacieux et, comme l'heure de votre départ approche, vous vous efforcez d'apaiser votre angoisse grandissante en priant Ishir d'assurer son succès. Les trois jours de repos que vous venez de passer vous permettent de récupérer 9 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [97](#).

227

Lorsque les autres Grands Maîtres ont quitté la salle de l'auberge, Loup Solitaire vous annonce que Gwynian et lui-même ont une mission importante à vous confier. Vos agents à Duadon, la capitale d'Eldenor, ont confirmé que les Runes d'Agarash se trouvaient bien dans la citadelle de la ville, la terrible forteresse de Skull-Tor. Ils veulent que vous vous infiltriez seul jusqu'à Duadon et que vous entriez en contact avec les agents de Gwynian qui connaissent un passage secret pour entrer dans la forteresse et vous aideront à vous y introduire. Une fois à l'intérieur, vous devrez trouver et détruire les Runes aussi vite que vous le pourrez, après quoi, les mêmes agents vous feront sortir de Duadon pour vous conduire en lieu sûr.

- C'est une mission très périlleuse, Grand Maître, vous prévient gravement Loup Solitaire, mais il faut l'accomplir si nous voulons débarrasser les Pays du Storn de Vandyen et de ses

maudits Vorkas. C'est l'unique clef de la victoire. Tu as amplement prouvé ton courage et ta compétence au cours de ces derniers mois et je ne te tiendrai pas rigueur si tu décidais de refuser. Mais, entre tous les Kaiï, je sais que toi seul possède assez de force intérieure et de résolution pour mener à bien cette tâche capitale. Alors réfléchis bien, Grand Maître et dis-moi si tu acceptes cette mission.

Vous ne pouvez vous empêcher de frissonner intérieurement à la perspective de vous aventurer à des centaines de kilomètres derrière les lignes ennemies pour entreprendre une si périlleuse quête. Mais avoir été choisi entre tous pour la réaliser est un honneur assez grand pour vous faire oublier toute peur, et c'est d'une voix ferme que vous déclarez :

- J'accepte, monseigneur.

Gwynian, Nathuro et l'ensemble des capitaines mercenaires laissent échapper un soupir de soulagement, tandis que Loup Solitaire se contente de sourire en hochant la tête : - Qu'il en soit ainsi, Grand Maître. La route qui t'attend est certes semée d'embûches, mais je ne doute pas que tu sauras les surmonter. Après vous avoir salué et souhaité bonne chance, le seigneur Nathuro et ses officiers quittent la taverne pour aller superviser le passage de leurs troupes sous commandement Kaiï. Restés seuls avec vous, Loup Solitaire et Gwynian vous conduisent dans une pièce adjacente afin de vous donner de plus amples informations. Avec l'aide d'une carte des Pays du Storn, Gwynian vous montre que la rivière Quarle est le chemin le plus court vers Duadon. Vous devrez descendre la rivière en bateau jusqu'au confluent de la Quarle et du grand fleuve Storn, à proximité de la ville de Tekaro. Là, de préférence nuitamment, vous devrez passer sur la rive ouest du Storn, abandonner votre embarcation pour continuer à pied à travers la forêt de Grochod. Loup Solitaire vous avertit que vous serez alors sur le territoire d'Eldenor et que tous les gens et créatures que vous pourrez rencontrer dans cette forêt seront probablement hostiles. Sous le couvert des arbres, vous remonterez vers le Nord jusqu'aux

abords de Duadon. Les portes de la cité sont sans doute bien gardées, mais vous devrez vous débrouiller pour entrer sans être vu.

- Une fois à l'intérieur de Duadon, poursuit Gwynian, dirigez-vous vers la rue des Flancs. Vous y trouverez un atelier vinicole, une tonnellerie tenue par un homme du nom d'Hulsta et sa femme, Delissa.. Ce sont mes agents et je répond de leur loyauté. Ils attendent l'arrivée d'un guerrier Kaï et vous vous ferez connaître d'eux par ces mots : « Un tonneau de chêne du Sommerlund ».

Assurez-vous de prononcer exactement ces paroles, car ils ne répondront à aucune autres. Hulsta vous montrera comment entrer dans Skull-Tor, où vous devrez localiser et détruire les Runes aussi vite que possible. En brisant ces pierres runiques, vous tarirez la source du pouvoir qui permet aux Vorkas d'exister et les armées maudites de Vandyen tomberont en poussière. Dès lors, nous serons capables de briser le siège de Varetta et de balayer tous les Eldenoriens qui oseraient encore s'accrocher au sol du Lyris. Rendez-vous au [102](#).

228

Vous remerciez le commerçant et vous sortez de son magasin pour reprendre votre route. Parvenu à l'extrémité du cours de l'Osselet, vous tournez à droite dans le Mur des Flancs. Le panneau qui indique la rue est surmonté d'une plaque de cuivre frappée d'un soleil couchant, signifiant que vous pénétrez dans le quartier ouest de la ville. Vous remontez le Mur des Flancs, dépassant des échoppes de chapeliers, de potiers et de fabricants de lanternes avant de déboucher sur une place pavée qui s'étend à l'ombre de la Porte Ouest de la cité. Un flot ininterrompu de chariots remplis de bois d'abattage et de minerai de fer se déverse dans la ville à travers le porche. Les lourds fourgons traversent la place dans le grondement sourd de leurs roues cerclées de fer et poursuivent leur route le long d'une large artère, l'avenue de Corvaz qui mène en ligne droite à Skull-

Tor. Vous vous arrêtez un instant pour contempler cette rue animée et, perçant du regard le rideau grisâtre de fumée acide qui couvre la ville, vous apercevez pour la première fois l'imposant porche voûté de la forteresse de Vandyan. A cette distance, elle évoque irrésistiblement la gueule béante et hérissée de crocs d'un gigantesque squal. Dans l'immédiat, vous jugez préférable de rester à distance de Skull-Tor et de continuer votre chemin le long du Mur des Flancs, bien que cette décision vous contraigne à vous frayer un chemin à travers le flot de véhicules qui traverse la place... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 3 rendez-vous au [41](#)

De 4 à 6 rendez-vous au [305](#)

Supérieur à 7 rendez-vous au [254](#)

229

Les gardes vous entourent et, sur un ordre de leur chef, vous dépouillent de vos armes avant de vous emmener jusqu'au poste de garde. Arrivé dans cette sinistre souricière, on vous soulage du reste de votre équipement puis on vous enferme à double tour dans un sombre cachot. Sans perdre un instant, vous entreprenez d'inspecter votre prison à la recherche d'un moyen d'évasion mais, au bout de quelques minutes, la porte s'ouvre à la volée sur une meute de soldats cuirassés et armés jusqu'aux dents. Sans vous laisser le temps d'esquisser un geste de défense, ils se ruent sur vous, vous empoignent et vous plaquent contre le mur. Quelques secondes plus tard, un capitaine de la garde entre à son tour dans la cellule, portant votre arme Kai. Il s'arrête devant vous et la brandit sous votre nez en vous accusant d'être un espion ennemi. Vous rétorquez de votre voix la plus convaincante que vous êtes un fidèle serviteur de Vandyan victime d'une terrible erreur, mais l'officier eldenorien reste sourd à toutes vos protestations d'innocence. Las de vous entendre, il vous réduit au

silence en vous faisant sauter la tête d'un coup bien ajusté de votre propre arme Kaiï... Ici s'achève votre aventure.

230

Vous vous élancez à la poursuite du fuyard, mais la peur lui donne des ailes et le scélérat parvient à sauter en selle et à décamper au triple galop avant que vous n'ayez pu l'intercepter. Vous reprenez une bordée de jurons et pendant qu'il disparaît rapidement dans l'obscurité, espérant au moins lui avoir flanqué une assez belle frousse pour lui ôter toute envie de revenir vous importuner cette nuit. Lorsque vous regagnez la cabane, vous trouvez Rufus dans les bras de ses parents qui pleurent d'émotion de retrouver leur neveu favori. Il s'empresse de les rassurer à votre sujet, expliquant que votre uniforme eldenorien n'est qu'un, déguisement, et que vous êtes en réalité un seigneur Kaiï en mission secrète, ce qui les laisse passablement stupéfaits. Philo vous invite cordialement à passer tous deux la nuit sous son toit, non sans vous inciter à conserver la plus grande vigilance, la région étant infestée d'Eldenoriens et la cabane n'ayant plus rien d'un endroit sûr, ainsi que vous venez de le constater, si peu sûr d'ailleurs qu'ils ont, lui et son épouse, pris la décision de l'abandonner dès qu'il fera jour. Ils ont l'intention de traverser la Quarle pour gagner le Salony, où de nombreux Sloviens, dont d'autres membres de leur famille, ont déjà trouvé refuge dans la Grande Forêt. Vous veillez une partie de la nuit, assurant la garde à tour de rôle avec Rufus, et vous réveillez son oncle et sa tante un peu avant l'aube. Xera prépare un délicieux petit déjeuner que vous dégustez en discutant des projets des uns et des autres. Rufus a décidé de partir pour le Salony avec ses parents. Quant à vous, vous annoncez que vous devez poursuivre votre mission et essayer de franchir la Storn du côté de Tekaro. Philo vous avertit, comme l'avait fait son neveu, que la cité est occupée par les Eldenoriens mais il vous fournit aussi une information inédite : l'ennemi a établi un bac militaire sur le Storn, à un peu moins de dix kilomètres au sud de sa confluence avec la Quarle. Sous votre uniforme d'éclaireur eldenorien, ce pourrait être le moyen le plus facile de traverser le grand fleuve.

La collation achevée, vous échangez avec Rufus et les siens remerciements et vœux de bon voyage, et Xera vous offre quelques provisions pour la route (assez pour 2 Repas). Après quoi, vous leur faites vos adieux et vous sortez de la cabane pour monter en selle. Rendez-vous au [290](#).

231

Utilisant vos pouvoirs de Vision Magnifiée, vous détaillez avec attention les trois pierres runiques. Vous percevez avec effroi le pouvoir immense que recèle chacun de ces éclats de pierre noire oblongs, pas plus larges que votre main. Mais vos sens aiguisés ne manquent pas de découvrir qu'ils sont également d'une fragilité extrême, donc très vulnérables. Ainsi, il suffirait de briser une pierre pour annihiler son pouvoir. Si vous avez un arc et si vous désirez en faire usage, rendez-vous au [56](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y recourir, allez au [113](#). Dans tout autre cas, rendez-vous au [253](#).

232

Le sourire du charron s'efface dès qu'il entend que vous ne voulez rien lui acheter et il répond avec une moue impatiente :

- Ma foi, j'en sais trop rien. Sûr qu'elle doit être dans l'quartier Nord, vot' rue. Mais il est grand, l'quartier nord, et j'vais pas souvent y traîner mes chausses, vu qu'c'est à l'aut'bout d'ia ville ! Tout c'que j'peux vous dire, c'est qu'en prenant à gauche à la tour de guet, vous trouv'rez l'avenue des Flancs. P'têt' bien qu'si vous la suivez assez longtemps, vous finirez par tomber sur la rue des Flancs, mais j'peux pas vous l'garantir.

Vous remerciez l'artisan et vous quittez son atelier. Arrivé au bout de la rue du Chaudron, vous tournez à gauche au pied de la tour de guet pour vous retrouver dans l'avenue des Flancs, ainsi que l'indique un panneau surmonté d'une plaque de cuivre en forme de gallion aux voiles bombées qui marque le début du quartier est de Duadon. Vous remontez l'avenue d'un bon pas,

dépassant des boutiques de prêteurs sur gages, des ateliers de fabricants de voitures, de cordiers et d'artisans divers, avant d'atteindre une place où débouche la Porte Est de la cité. Une longue colonne de Vorkas traverse la place et sort de la ville en franchissant la porte, encadrée par de jeunes officiers frais émoulus à cheval. Vous vous arrêtez pour laisser passer les Vorkas, et vous remontez leur colonne du regard le long d'une rue animée qui s'enfonce vers le centre de Duadon et laisse apercevoir, émergeant, cinq cents mètres plus loin, d'un rideau grisâtre de fumées acides, la silhouette menaçante de Skull-Tor. C'est de la forteresse que les Vorkas se déversent, répugnant flot verdâtre, des bâtiments des nouvelles armureries que Vandyan a fait récemment adjoindre à sa place-forte. Préférant pour l'instant éviter les parages de la forteresse, vous décidez de continuer votre chemin le long du Mur des Flancs dans l'espoir qu'il vous mène à la rue des Flancs. Vous traversez vivement la place en profitant d'un écart entre deux rangs de Vorkas, poursuivant votre route en direction du nord de la cité. Vous atteignez bientôt une nouvelle tour de guet, érigée à l'angle nord-est des remparts et votre moral fait un bond lorsque vous apercevez un panneau surmonté d'une étoile d'argent : ce signe indique que vous allez pénétrer dans le quartier nord. Mais vos espoirs s'évanouissent aussitôt que vous déchiffrez l'inscription gravée sous le symbole, car elle signifie : allée de la Tour Nord!... Un atelier de souffleur de verre est installé à l'angle de cette rue et ses portes grandes ouvertes laissent voir plusieurs maîtres-ouvriers en plein travail, étirant et façonnant avec des gestes d'artistes des boules et de longs filaments de pâte de verre en fusion. Si vous voulez entrer dans cette échoppe pour demander la direction de la rue des Flancs, rendez-vous au [186](#). Si vous préférez explorer l'allée de la Tour Nord, rendez-vous au [123](#).

233

Vous déployez vos prodigieux pouvoirs de Contrôle Animal pour calmer le chien à l'insu des gardes et le résultat est aussi spectaculaire qu'instantané. Le quadrupède cesse de gémir pour

vous lécher la main d'une langue affectueuse en remuant frénétiquement la queue.

- Ça alors ! s'exclame un des gardes. Vous, vous savez y faire avec les chiens. D'habitude, ce vieux Croc-Noir ne peut pas sentir les étrangers. Regardant l'animal quémander vos caresses tel un chiot exubérant, les Eldenoriens secouent la tête d'un air incrédule.

- J'I'ai jamais vu comme ça, ajoute un autre soldat. J'I'ai déjà vu mordre quelques mains à l'occasion, mais en lécher une, sûrement pas !

Tous les gardes sont visiblement sidérés de voir leur chien féroce ainsi amadoué. L'un d'eux escalade les marches, passe sa laisse à l'animal et doit user de toutes ses forces pour réussir à l'éloigner de vous. Delissa leur souhaite bonne nuit en les regardant franchir le portail puis, s'étant assurée qu'ils sont bien partis, elle se hâte de vous rejoindre au salon et verrouille la porte derrière elle. Rendez-vous au [10](#).

234

La vieille femme descend jusqu'au pied des marches et rafle prestement les pièces d'or que vous lui présentez dans votre paume ouverte (n'oubliez pas de les déduire sur votre *Feuille d'Aventure*).

- Bon, c'est d'accord. Vous pouvez rester, grommelle-t-elle. Mais je veux que vous ayez filé avant l'aube, c'est compris ?

Et, sans attendre votre réponse, elle remonte l'escalier à une vitesse surprenante et disparaît en claquant la porte derrière elle. La nuit est glaciale, mais vous la passez bien au chaud et vous quittez l'écurie avant le lever du soleil, comme l'avait exigé la vieille femme. Les ruelles et les rues de ce quartier sont désertes de si bonne heure et vous n'apercevez pas l'ombre d'un Eldenorien avant d'avoir rejoint une avenue bordée de platanes qui mène à la cathédrale de Tekaro. Vandyen a converti ce

monument magnifique en dortoir pour ses troupes et vous apercevez des centaines de soldats dormant sur les dalles de marbre de sa nef centrale. Les gardes postés sur les marches de l'édifice vous jettent des regards soupçonneux tandis que vous traversez au pas de votre monture la place blanche de givre, aussi accélérez-vous doucement votre allure de crainte qu'il ne leur prenne l'envie de vous interpeller. Vous traversez le reste de la ville sans encombre et vous atteignez la porte occidentale au bout d'une rue flanquée d'entrepôts et de maisons de commerce. Une sentinelle vous jette un bref coup d'œil et, reconnaissant votre uniforme d'éclaireur, entreprend de tirer sur la chaîne qui commande l'ouverture du lourd portail de chêne sans vous poser la moindre question. La porte franchie, vous vous engagez sur une large route qui longe le cours scintillant du grand fleuve Storn. Vous le suivez sur un peu moins de dix kilomètres avant d'atteindre l'embranchement d'une large piste cendrée nouvellement tracée par les ingénieurs eldenoriens pour la desserte du bac militaire qu'ils ont établi sur le grand fleuve. Vous vous rappelez ce que vous a dit l'oncle de Rufus au sujet de ce bac et vous décidez d'aller le voir de plus près. Engageant votre cheval sur la piste cendrée, vous descendez en direction d'un large radeau amarré à la berge. Le bac est gardé par six hommes, mais aucun d'eux ne vous prête attention. Ils souffrent visiblement tous d'une sévère gueule de bois qui les incline à réduire au strict minimum les échanges verbaux, ce qui vous convient parfaitement. Vous faites monter votre cheval sur le radeau et vous restez en selle tandis qu'il est treuillé à travers le Storn par un système de poulies et de cordages. Dès qu'il a accosté l'autre rive, vous descendez à cheval une rampe de bois donnant accès à une route tracée par les Eldenoriens à travers cette partie de la forêt de Grochod. Une fois hors de vue du bac, vous quittez la route pour vous engager sous les arbres. Très vite, vous constatez que la forêt est trop touffue pour être parcourue à cheval et vous abandonnez votre monture pour continuer votre route à pied. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous tirez est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au **5**. S'il est supérieur à 4, rendez-vous au **166**.

Un gros morceau de roc s'abat à quelques centimètres de vos pieds et défonce le bordé, ouvrant un trou béant dans le fond du canot par lequel fuse un véritable geyser qui vous trempe de la tête aux pieds en quelques secondes ! Vous vous efforcez de colmater la brèche en la bourrant de toile quand vous vous effondrez à demi assommé, touché à la tête par un autre projectile qui vous entaille le cuir chevelu : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous voyant en si fâcheuse posture, les Eldenoriens poussent une clameur triomphale, mais avant qu'ils aient pu ajuster leurs tirs pour vous achever, le courant entraîne votre esquif désemparé sous l'arche centrale du pont, vous soustrayant un moment à leur vue. Ils se ruent-vers l'autre parapet pour vous voir réapparaître en aval, faisant résonner le tablier du martellement de leurs lourdes bottes pendant que vous reprenez péniblement vos esprits. Lorsque vous émergez de l'autre côté de l'arche sous les projectiles, les quolibets et les rires des soudards, l'eau s'engouffre à une telle vitesse dans le canot que vous décidez de l'abandonner au plus vite. Braquant le gouvernail vers la rive gauche, vous dirigez tant bien que mal votre esquif en perdition vers un bosquet de saules dont le feuillage touffu surplombe le courant. A l'instant où la barque vient s'échouer entre les saules, vous bondissez avec souplesse dans les branches et vous disparaissiez dans la végétation. Les Eldenoriens accourent rapidement pour fouiller le bateau et les alentours à votre recherche, mais sans succès. Tapi dans la végétation, vous les regardez hisser à grand peine le canot rempli d'eau sur la berge pour inventorier son maigre contenu, avant d'aller reprendre leur position sur le pont en grommelant, passablement dépités. Dès que la voie est libre, vous vous glissez hors du bosquet et vous décampez d'un bon pas en longeant la rivière vers l'aval. Ce n'est qu'après avoir laissé l'ennemi à près de dix kilomètres en arrière que vous vous résolvez à faire halte pour prendre quelques heures de repos bien méritées dans les branches d'un chêne centenaire. Avant de vous endormir, et à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse,

vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [9](#).

236

Faisant appel à votre sixième sens Kaï pour tenter de localiser les Runes, vous sentez avec certitude qu'elles se trouvent bien à l'intérieur du donjon, mais vous vous révélez incapable de déterminer leur position exacte. Sans vous laisser décourager.

vous décidez de fouiller le bâtiment, de fond en comble, s'il le faut, jusqu'à ce que vous les ayez trouvées. Concentrant vos sens sur les trois issues du hall d'entrée, vous priez Ishir de vous aider à choisir la voie qui vous conduira le plus vite à ces maudites pierres runiques. Si vous décidez d'emprunter :

L'arche de gauche Rendez-vous au [3/4](#)

L'arche de droite Rendez-vous au [7](#)

L'étage supérieur Rendez-vous au [158](#)

237

L'arôme âcre du métal poli et huilé assaille vos narines lorsque vous franchissez le seuil de la petite boutique. Assis sur un tabouret à côté de son comptoir, le maître des lieux vous accueille d'un hochement de tête approbateur tandis que vous entreprenez de passer en revue les armes alignées sur leurs étagères. Derrière lui, une affiche clouée au mur indique les prix des divers articles :

Flèches 1 pièce d'or (la pièce)

Poignards 3 pièces d'or

Bâtons 3 pièces d'or

Lances 5 pièces d'or

Glaives	6 pièces d'or
Haches	6 pièces d'or
Masses d'armes	6 pièces d'or
Epées	7 pièces d'or
Marteaux de guerre	7 pièces d'or
Sabres	9 pièces d'or
Arcs	10 pièces d'or

Si vous désirez acquérir un ou plusieurs des objets de cette liste, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*. Avant de quitter l'échoppe, vous demandez au propriétaire s'il connaît le chemin qui mène à la rue des Flancs. L'homme ne peut vous répondre, car il est muet. Cependant, il désigne sa porte du doigt, puis la gauche. Vous le remerciez, vous sortez de l'armurerie et vous continuez votre route le long de l'allée de la Tour Nord. Rendez-vous au [147](#).

238

Vous faites brusquement volte-face et vous battez en retraite jusqu'au pied de l'escalier, tout en dégageant votre arc et en encochant une flèche. La corde de votre arc tendue à craquer, vous voyez la pierre runique se profiler distinctement dans votre ligne de mire pendant quelques brèves secondes. C'est plus qu'il ne vous en faut : dans un sifflement strident, votre trait fuse vers sa cible et la frappe en plein centre. La pointe d'acier de la flèche fait éclater la pierre en deux dans une formidable gerbe d'étincelles aussitôt suivie d'une assourdissante déflagration. La cloche génitrice disparaît dans un mur de flammes oranges, tandis que le souffle de l'explosion vous projette contre la paroi du puits et qu'une grêle d'éclats de pierre tranchants s'abat tout autour de vous. Quand les débris cessent de retomber, vous vous relevez prudemment et vous jetez un regard circulaire sur la

fosse aux Vorkas. Des faisceaux de flammes agonisantes lèchent le sol du puits que jonchent les restes épars de la cloche et les corps inertes de tous les Vorkas issus de la matrice diabolique. Ce spectacle de flammes et de destruction est effrayant, mais pourtant, une joie irréprouvable vous envahit, car tous vos sens vous disent qu'en détruisant la pierre runique, vous avez du même coup anéanti jusqu'au dernier tous les monstres qu'elle a jamais créés ! Rendez-vous au [202](#).

239

Vous vous relevez en titubant et vous essuyez vos yeux couverts de boue avec la manche de votre tunique. Puis, pestant contre votre malchance, vous escaladez la pente de la ravine et vous reprenez votre course à travers le sous-bois. A l'approche de la lisière nord de la forêt, vous vous arrêtez quelques minutes pour reprendre souffle. Vous jetez un regard en arrière en direction de la clairière, distante de près de deux kilomètres et, durant quelques courts instants, vous entendez résonner des hurlements de souffrance et des cris d'innocents suppliant qu'on les épargne. Ces affreux échos plongent votre cœur dans les affres glacées du désespoir, mais la flamme du Kaï qui brûle en vous vous permet de surmonter rapidement ce sentiment de désarroi. Et vous réalisez que ces cris ne sont pas réels : ils ne sont que l'effet d'une cruelle illusion, hallucinations glissées dans votre esprit par la maléfique créature d'ombre ! Redoublant de crainte devant l'étendue de ses sinistres pouvoirs, vous décampez sans perdre une seconde de plus. Vous émergez bientôt de la forêt de Grochod pour vous avancer sur une crête herbeuse dominant une vaste étendue de champs labourés et de friches courant jusqu'à l'horizon. Ce paysage correspond aux descriptions qu'on vous a faites du Demeraquill, la riche région agricole qui s'étale au sud de Duadon. Et, bien que le ciel nuageux commence à s'assombrir à l'approche de la nuit, en grossissant votre vision, vous arrivez à distinguer au loin la silhouette de la sinistre capitale ennemie qui se dresse à quelque cinquante kilomètres au Nord-Ouest. Accompagnant la chute du jour, un vent froid se lève et la lourde pluie des jours précédent recommence à tomber. Glacé par le

mauvais temps autant que par votre rencontre dans la tragique clairière, vous scrutez les environs à la recherche d'un endroit pour passer la nuit au sec. Deux abris possibles s'offrent à votre vue, chacun à environ un kilomètre de la crête : une ferme, et les ruines d'un ancien château. Si vous choisissez de chercher refuge dans la ferme, rendez-vous au [326](#). Si vous préférez vous abriter dans les ruines du château, rendez-vous au [72](#).

240

Lorsque vous lui infligez le coup décisif, Zorkaan laisse échapper une plainte inhumaine et sa forme spectrale commence à s'estomper en tourbillonnant comme un cyclone déchaîné, clignotant comme une flamme mourante. Enfin, dans un ultime gémissement d'outre-tombe, son ombre fuse dans les airs et s'échappe par l'ouverture du dôme pour disparaître au cœur même de l'orage déchaîné. Vous brandissez une nouvelle fois votre arme Kaiï, et vous vous précipitez vers la Rune qui flotte dans les airs, suspendue au-dessus des débris de la cloche de cristal. Bondissant comme une panthère, vous faites chanter votre arme et vous frappez la pierre runique avec une force telle qu'elle éclate dans une formidable gerbe d'étincelles vertes. Après avoir assisté à l'extermination de ses Vorkas, le spectacle de la défaite de Zorkaan laisse Vandyen interdit. Il reste pétrifié, vous fixant d'un œil hébété où la haine le dispute à l'incrédulité.

Soudain, un formidable roulement de tonnerre lui fait lever les yeux vers le ciel et son visage décomposé se fige dans un rictus de joie mauvaise. L'orage atteint son paroxysme au-dessus de Skull-Tor et il va bientôt pouvoir appeler les Vaag et assouvir sa vengeance en déchaînant contre vous les forces démoniaques de leur multitude ! Ricanant comme un dément, il commence à élever la coupe de cristal qui contient la dernière Rune. Des grappes d'éclairs frappent maintenant le rebord même de l'ouverture du dôme, annonçant l'apparition imminente des Vaag. Le terrifiant essaim peut désormais surgir d'une minute à l'autre ! Dans un élan désespéré, vous gravissez en quelques bonds l'escalier de la fosse et vous vous ruez à travers la salle vers

une échelle de fer fixée contre le mur d'obsidienne qui monte jusqu'au rebord du perchoir de Vandyan. Vous escaladez ses échelons en haletant, priant Ishir et Kaï de vous donner la force de terrasser votre ennemi avant qu'il n'ait pu accomplir son calamiteux dessein ! Rendez-vous au [100](#).

241

L'affrontement bref mais féroce, avec le molosse laisse votre compagnon pantois. Hulsta ne se doutait pas de la présence de ce chien de garde et il se confond en excuses, mortifié de ne pas avoir su repérer ce danger avant votre arrivée. - Bah, n'en parlons plus, murmurez-vous. J'espère seulement qu'aucune autre surprise du même genre ne nous attend dans le tunnel... Vous enjambez la bête avec précautions pour vous retrouver dans une cuisine. Vous prenez soin de vérifier qu'elle est bien vide avant de laisser le tonnelier vous rejoindre et de refermer la porte derrière lui. Une fois à l'intérieur, Hulsta se dirige sans hésiter vers une autre porte et l'ouvre sans bruit, révélant une volée de marches qui plonge vers la cave. Il prend le temps d'allumer sa lanterne et s'engage le premier dans l'escalier. Rendez-vous au [344](#).

242

Vous rejetez la toile qui vous dissimule et vous saisissez votre arc. Le Vorka laisse échapper une sorte de coassement interloqué en vous voyant vous dresser devant ses yeux incrédules mais, avant qu'il n'ait pu crier pour alerter ses congénères, vous lui décochez une flèche en pleine gorge. Dans un gargouillis étranglé, le Vorka lâche prise et retombe en arrière dans la rivière. Durant un instant, la courbe de son dos écailleux continue à émerger à la surface puis, saisi par un puissant remous, son corps est avalé par les eaux noires et disparaît dans les profondeurs. Rendez-vous au [88](#).

243

Au regard que vous lance le factionnaire, vous comprenez sur-le-champ que vous ne lui avez pas donné la bonne réponse.

- Ne bouge pas un cil ! gronde-t-il en pressant la pointe de sa lance sur votre gorge, tandis que son camarade se précipite sur la cloche et la fait sonner d'un coup sec.

Dans l'instant qui suit, un groupe de gardes, ceux-là même qui, quelques minutes plus tôt, ont emmené l'infortuné héraut dont vous avez dérobé la carte et le bracelet, jaillit de la porte opposée à l'entrée du pont.

- Bouclez-moi ça ! grogne le cerbère, et il écarte sa lance de votre gorge pour laisser les soldats qui déboulent au pas de course, l'épée au poing, se saisir de vous.

Si vous acceptez de vous soumettre sans opposer de résistance, rendez-vous au [229](#). Si vous décidez de dégainer votre arme Kai pour affronter les gardes, rendez-vous au [116](#). Si vous voulez tenter de vous échapper par le pont-levis en direction du donjon, rendez-vous au [134](#).

244

En moins d'une minute, le tunnel est totalement obstrué par des monceaux de terre et de roc, vous interdisant toute possibilité de retour en arrière. L'air est tellement saturé de poussière que vous y voyez à peine et que vous respirez avec difficulté-mais, par la grâce d'Ishir ou quelque miracle du destin, vous sortez indemne de la catastrophe. Sans perdre de temps, vous déployez vos pouvoirs de Vision Infrarouge pour percer le voile opaque de poussière en suspension et tenter de localiser Hulsta. Vous découvrez rapidement sa main gauche dépassant du monticule de terre et de débris rocheux, mais il vous suffit de la toucher pour comprendre que votre brave compagnon n'a pas survécu à ce désastreux éboulement. Rendez-vous au [144](#).

245

Un brusque courant d'air balaie le tunnel, soulevant des volutes de poussière et faisant légèrement onduler un pan de votre tunique. Malheureusement, ce mouvement ténu n'échappe pas au regard perçant du petit terrier. S'approchant de la fissure, il vous découvre et pousse un jappement de surprise avant de détalier dans un concert d'aboiements aigus. La réaction des Eldenoriens est immédiate : les deux hommes restés dans la chambre jaillissent dans le tunnel, l'épée au poing, tandis que leur compère, parti examiner l'entrée, accourt à toutes jambes.

- Un éclaireur ! s'exclame-t-il. Le laissez pas filer ! Ses patibulaires compagnons vous fixent avec une lueur meurtrière dans les yeux et avancent lentement sur vous, prêts à frapper. Manifestement, ils vous prennent pour un véritable éclaireur lancé sur leurs traces par la police militaire.

- Le ratez pas, les gars ! hurle le soudard revenant de l'entrée. Si jamais y s'carapatte, on va avoir toute la prévôté sur le poil !

Pris au piège, vous n'avez d'autre choix que de dégainer votre arme Kaï pour défendre chèrement votre peau !

3 DÉSERTEURS ELDENORIENS HABILITÉ : 37 ENDURANCE: 32

Si vous êtes armé du glaive Uluminatus ou de l'épée Stella, vous bénéficiez des points supplémentaires d'HABILITÉ que confèrent leurs pouvoirs particuliers. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [91](#).

246

Vous lancez un regard à Delissa dans l'espoir qu'elle dise quelque chose qui puisse vous aider à répondre au sergent, mais votre sixième sens vous prévient qu'elle ne peut rien pour vous. Elle ne connaît pas le cousin du sergent, pas plus qu'elle ne sait où se trouve son magasin. Si vous voulez répondre à la question du sergent :

Oui	Rendez-vous au 178
Non	Rendez-vous au 205
Que vous ne connaissez aucun des deux	Rendez-vous au 142

247

Vous vous placez sur le bord de la route et vous faites signe au conducteur du premier chariot vide qui vient à passer. L'homme ralentit son attelage et l'immobilise à votre hauteur en tirant avec énergie sur les rênes. Puis, appuyant avec le pied sur le frein du chariot, il penche vers vous une face rougeaude fendue d'un sourire aussi large qu'ébréché et vous demande :

- Hé ben, l'éclaireur, où qu'est passé ton ch'val ?

- Il a perdu un fer et s'est esquiné une patte, répondez-vous. J'T'ai laissé dans une ferme, par là-bas. Faut que je rentre à Duadon pour expliquer ça à mon capitaine.

- Ben mon vieux, j'voudrais pas êt' dans tes bottes, ricane l'aide du cocher qui est assis à ses côtés. Patte esquinée ou pas, pour avoir perdu ton canasson, l'armée va t'faucher au moins un an d'solde. Tu peux leur faire confiance, à ces vaches !

Et les deux hommes éclatent d'un rire gras et peu charitable à votre égard, mais ni l'un, ni l'autre ne semble mettre en doute votre histoire.

- Allez, mon gars, grimpe à l'arrière, on t'emmène ! vous lance le conducteur hilare entre deux hoquets, attendant que vous soyez monté pour faire claquer son fouet sur la croupe de ses bêtes. Rendez-vous au [270](#).

248

Vous entendez jouer le mécanisme de la serrure, mais, dans la seconde qui suit, vous sentez qu'il s'est arrêté sur un chiffre

incorrect. La serrure émet un sourd bourdonnement suivi d'un claquement sonore, et votre cœur s'emballe lorsque vous réalisez que vous venez de déclencher une alarme ! Tout à coup, la Porte Sud s'ouvre à la volée et une vingtaine de gardes armés d'arbalètes font irruption dans la salle. Ils vous surprennent encore agenouillé contre la Porte Nord, et vous n'avez pas le temps de faire un geste qu'ils se déploient en arc de cercle et vous mettent en joue.

- Rends-toi ! aboie leur chef. Rends-toi ou nous tirons !

Rendez-vous au [229](#).

249

Vous dirigez votre monture vers le feu de camp et vous l'immobilisez à quelques mètres des Eldenoriens. Le sergent se lève pesamment en s'appuyant sur la hampe de sa lance et s'approche pour vous saluer.

- Salut, l'éclaireur, grasseye-t-il. Qu'est-ce qui t'amène dehors en pleine nuit ? Y a donc pas d'iits douilllets à Tekaro ? Pourquoi tu viens pas réchauffer ta carcasse devant l'feu avec nous ?

- Ben non, y a pas d'iit douillet pour moi à Tekaro, j'en ai bien peur, répondez-vous en imitant son accent. On m'a envoyé au fleuve à la rencontre d'un bataillon d'renforts, tu parles d'une veine ! J'aurais bien aimé profiter un p'tit moment d'vot' feu, mais mon capitaine est du genre à m'écorcher vif si jamais j'traîne en route ! Merci quand même, sergent, mais faut qu'j'y aille.

Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [107](#). S'il est supérieur ou égal à 7, allez au [302](#).

250

Le panneau pivote dans un grincement sinistre pour révéler un caveau ténébreux. Vous pénétrez d'un pas circonspect dans la chambre obscure, et votre ouïe aiguisée détecte aussitôt une foule de sons distants. Vous pouvez discerner de sourds bruits de bottes, des échanges d'ordres secs, des bruits de clefs et de lourdes portes de fer : c'est la rumeur d'une prison. En explorant plus avant le¹ caveau, vous découvrez qu'il est jonché de vieux objets et d'antiques ustensiles jetés en tas sur le sol humide. Cherchant une issue, vous constatez que la pièce n'est pourvue que d'une seule porte, disposée dans le mur le plus éloigné derrière deux piliers de granit. Si vous voulez regarder de plus près les objets répandus sur le sol, rendez-vous au [292](#). Si vous préférez examiner la porte, rendez-vous au [109](#).

251

Sans même reprendre souffle, vous enjambez les corps mutilés des sauriens et vous titubez en haletant jusqu'à la cloche génitrice pour abattre de toutes vos forces votre arme sur la Rune diabolique. Votre lame ensanglantée frappe la pierre avec une telle violence qu'elle la brise en deux en soulevant une formidable gerbe d'étincelles vertes. Dans la seconde qui suit, l'objet maléfique se désintègre dans une assourdissante explosion dont le souffle vous projette dans les airs. La cloche génitrice disparaît dans une muraille de flammes orange, tandis que vous retombez sur le dos à plusieurs mètres de distance, au milieu d'une grêle d'éclats de pierre tranchants comme des rasoirs. Quand les débris cessent de retomber, vous vous relevez prudemment et vous jetez un regard circulaire sur la fosse aux Vorkas. Des faisceaux de flammes agonisantes lèchent le sol du puits que jonchent les restes épars de la cloche et les corps inertes de tous les Vorkas issus de la matrice diabolique. Ce spectacle de flammes et de destruction est effrayant, mais cependant, une joie irréprouvable vous envahit car tous vos sens vous disent qu'en détruisant la pierre runique, vous avez du

même coup anéanti jusqu'au dernier tous les monstres qu'elle a jamais créés ! Rendez-vous au [202](#).

252

Obéissant à contrecœur, vous videz les lieux et vous remontez en selle. Au dehors, l'extrémité de l'impasse est déserte, mais vous avez à peine dépassé l'angle de la ruelle que vous tombez à nouveau sur la patrouille des prévôts. - Arrêtez-le ! rugit le sergent dès qu'il vous aperçoit, et ses hommes se ruent à votre rencontre en s'efforçant de vous barrer la route avec leurs lances. Sans hésiter, vous lancez votre monture au galop et chargez, espérant passer en force et gagner la rue adjacente... 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 obtenu est :

De 0 à 3	Rendez-vous au 99
De 4 à 8	Rendez-vous au 216
Supérieur à 8	Rendez-vous au 153

253

Vous dégainez votre arme Kaï et vous vous élancez vers la pierre runique la plus proche, celle qui est fixée au sommet de la cloche de cristal. Vous accélérez à l'allure de votre cible et, bondissant avec une grâce féline, vous frappez la pierre noire avec une précision diabolique doublée d'une force dévastatrice. La pierre se brise en deux sous votre lame et se désintègre dans un fracas de tonnerre et une éruption d'étincelles vertes. A l'instant où vos pieds regagnent le sol, vous entendez exploser la cloche de cristal et une pluie meurtrière de flammes vertes et de fragments de cristal acérés comme des poignards s'abat tout autour de vous. Instinctivement, vous plongez et vous roulez sur vous-même en vous protégeant la tête de votre main libre, cherchant à vous écarter le plus vite possible de la source de l'explosion. Lorsque cesse enfin le déluge de débris tranchants,

vous relevez prudemment la tête pour observer ce qui reste de la maléfique installation. Tout autour de l'emplacement de la cloche, le sol jonché de fragments cristallins est sillonné de faisceaux verdâtres de flammes mourantes, et la colonne de fumée noire qui était enfermée au cœur du cristal tourbillonne au-dessus de ses restes comme une minuscule tornade. A cet instant, un cri inhumain en jaillit, et une vague de terreur vous glace le sang au souvenir de ce son d'outre-tombe. Cette ombre ténébreuse n'est autre que Zorkaan le Mangeur d'Ames, l'effroyable entité que vous avez eu le terrible privilège de surprendre dans la sinistre clairière de la forêt de Grochod où elle se repaissait des restes psychiques des innocents prisonniers sloviens qui y avaient été massacrés... Tournoyant de plus en plus vite, l'ombre de Zorkaan fuse dans les airs dans un gémissement aigu et traverse l'ouverture au sommet du dôme pour se fondre dans le cœur de la tempête hurlante. Cependant, la scène a eu un autre témoin, Vandyman, lequel n'a pas manqué de réaliser votre présence et vous fixe du haut de sa plate-forme d'un regard où la stupeur le dispute à la haine. Vous le voyez lever la main droite, serrant dans sa paume un disque d'argent flamboyant, puis ouvrir la bouche et proférer une malédiction si abominable qu'un frisson d'effroi vous parcourt de la tête aux pieds ! Rendez-vous au [340](#).

254

Vous attendez sagement qu'une brèche assez large apparaisse dans le flot grondant des véhicules avant de vous élancer entre les fourgons surchargés. En vous voyant débouler sur sa route, le cocher d'un chariot relance ses chevaux à grand renfort de coups de fouet dans le but délibéré de vous renverser ! Mais la rapidité de vos réflexes vous évite de finir votre existence sous les roues du pesant attelage et vous atteignez sain et sauf l'autre côté de la place. Brandissant son fouet d'un geste rageur, l'irascible cocher hurle qu'il va vous dénoncer aux gardes de Skull-Tor, ce qui vous incite à disparaître prestement dans la rue encombrée qui s'ouvre de l'autre côté de la place de la Porte ouest. Rendez-vous au [276](#).

255

Le Vorka rend son dernier souffle dans un pitoyable gargouillis et bascule par-dessus bord. Pendant un instant, la courbe de son dos écailleux continue à émerger à la surface des eaux noires, puis un puissant remous s'empare de son corps et l'entraîne dans les profondeurs de la rivière. Rengainant votre arme, vous vous hâtez de vous cacher à nouveau sous la toile pour échapper aux yeux de l'ennemi au moment où le canot émerge de dessous le pont. Le fort courant vous emporte rapidement vers l'aval et vous cessez bientôt d'entendre les voix rudes des Eldenoriens. Vous vous laissez glisser au fil de l'eau sans autre incident durant l'heure qui suit, jusqu'à ce que la rivière commence à serpenter au milieu d'un massif de collines boisées. Aggravée par l'obscurité, la navigation devient délicate dans ces méandres et comme, en outre, la fatigue commence à alourdir vos paupières, vous décidez sagement de vous arrêter et de prendre quelque repos en attendant l'aube. Vous accostez sur la rive gauche et vous allez vous étendre sous les rameaux d'un grand chêne. Avant de vous endormir, et à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'Endurance. Rendez-vous au [138](#).

256

Vous examinez les fioles avec soin, et votre sixième sens Kaï vous avertit que les étranges gelées qu'elles contiennent possèdent d'importantes propriétés psychiques. Toutefois, vous ne pouvez déterminer ni leurs effets, ni leur puissance avec précision. Si vous souhaitez néanmoins emporter la Fiole Rouge, la Fiole Bleue ou la Fiole Jaune, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux que vous transportez dans la poche de votre tunique. Rendez-vous au [17](#).

257

Cette rue de terre battue mêlée de paille se dirige vers une tour de guêt circulaire où se rejoignent les murs d'enceinte sud et ouest de Duadon. En avançant vers la tour, vous passez devant les étals odorants et colorés de nombreux marchands d'épices et de condiments, une galerie d'art et un bottier. Sur le seuil de chaque établissement, des aboyeurs harponnent chaque passant en rivalisant de bagou et de promesses de rabais mirifiques pour le persuader d'entrer. Vous résistez à leur boniment, jusqu'au moment où vous arrivez devant la façade affublée de couleurs criardes d'un grand magasin de tapis et de tissus. Une aimable jeune fille vous aborde devant l'établissement et vous invite d'une voix douce à entrer pour examiner la marchandise, sans la moindre obligation d'achat. Et elle ajoute que le propriétaire des lieux sera ravi de répondre à toutes les questions que vous pourriez vouloir lui poser. Si vous décidez d'entrer dans ce magasin, rendez-vous au [288](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin le long du cours de l'Osselet, rendez-vous au [119](#).

258

Vous trouvez rapidement une étroite fissure dans la paroi de la galerie où vous vous blottissez avant de faire appel au pouvoir Magnakaï de l'Invisibilité pour masquer votre odeur corporelle. L'Eldenorien passe devant vous sans vous voir et s'éloigne pour aller inspecter l'entrée de la galerie. Mais le chien, qui l'avait suivi, s'arrête à quelques mètres de votre cachette, et se met à humer l'air humide d'une truffe soupçonneuse. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 5 au chiffre que vous avez tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez-y 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 7, rendez-vous au [245](#). S'il est supérieur à 7, allez au [278](#).

Vous déployez vos prodigieux pouvoirs de Contrôle Animal pour amadouer le chien, et le résultat de votre invisible manipulation ne se fait pas attendre. Cessant de gronder, le quadrupède bondit vers vous en remuant frénétiquement la queue comme un chiot quémendeur de caresses. Souriant, vous lui tapotez la tête et lui flattez les flancs d'une main affectueuse qu'il s'empresse de lécher avec dévotion.

- Eh ben dites-donc ! s'exclame un des gardes. Vous, vous devez avoir un truc avec les chiens. Ce vieux Croc-Noir n'aime guère les étrangers, d'habitude.

Regardant l'animal se rouler à vos pieds avec exubérance, le deuxième garde secoue la tête d'un air incrédule.

- Je l'ai jamais vu comme ça, renchérit-il. J'l'ai déjà vu mordre quelques mains, à l'occasion, mais en lécher une, ça jamais !

Les deux hommes sont si étonnés de votre pouvoir sur leur chien qu'ils en négligent de fouiller le salon et les pièces attenantes. Au bout de quelques minutes, ils remettent leur animal en laisse et redescendent dans la cour. Vous les suivez jusqu'au seuil de la porte et vous les regardez inspecter consciencieusement tous les tonneaux alignés le long du mur de derrière.

- Qu'est-ce que c'est que tout ce remue-ménage ?

demandez-vous d'une voix forte, à la stupéfaction de Delissa.

- On cherche un espion ennemi, réplique un des soldats.

- Il porte un uniforme d'éclaireur de la cavalerie, ajoute un autre. Est-ce que vous avez vu ou entendu quelque chose d'inhabituel, cette nuit?

- Non, répondez-vous. L'orage nous a empêché de dormir. On n'a rien entendu d'autre. Visiblement satisfaits de votre réponse, les

gardes cessent leur fouille. Ils vous souhaitent bonne nuit à tous deux et s'en vont par le portail de derrière. Après s'être assurée qu'ils sont bien partis, Delissa vous rejoint rapidement au salon et referme la porte derrière elle. Rendez-vous au [10](#).

260

Vous attendez que l'affluence ait un peu diminué et, lorsque vous ne comptez plus qu'une petite vingtaine d'Eldenoriens dans la salle, vous quittez l'antichambre pour vous diriger d'un pas décidé vers le grand escalier qui mène à l'étage supérieur de la forteresse. Gardant la tête baissée pour éviter d'affronter le regard des officiers ennemis que vous croisez, vous atteignez les marches et montez rapidement vers le palier du niveau supérieur. En approchant du palier, vous voyez sur la droite l'entrée du pont-levis, éclairée par une paire de lanternes et gardée par deux imposants guerriers couverts de la tête aux pieds de luisantes armures noires. Ils se dressent de part et d'autre de l'entrée du pont-levis, en barrant l'accès de leurs lances croisées. Vous voyez un capitaine Eldenorien s'approcher des deux gardes et lever la main droite pour exhiber une sorte de large bracelet de cuir. A sa vue, les deux cerbères ont un bref hochement de tête et ils écartent leurs lances d'un geste martial pour laisser l'officier traverser le pont-levis et pénétrer dans le donjon. Arrivé au sommet des marches, vous tournez sur la gauche et vous vous éloignez du pont-levis. Torturant vos méninges à la recherche de l'idée géniale qui vous permettrait de franchir sans heurt ce délicat obstacle, vous marchez en jetant de discrets coups d'œil par-dessus votre épaule, quand soudain, quelque chose percute brutalement votre poitrine... Rendez-vous au [343](#).

261

Moins d'une heure plus tard, vous atteignez un carrefour où la piste quitte la forêt pour rejoindre la grand-route qui relie Tido à Tekaro. Cette route longe l'étendue apparemment infinie de la plaine Slovarienne, une verdoyante prairie qui s'étale à perte de vue. Inquiet d'une présence ennemie, vous scrutez cet océan

d'herbes ondulantes mais vous n'apercevez que quelques chevaux sauvages. Prenant la direction de Tekaro, vous chevauchez à bonne allure. Tandis que la matinée s'écoule, Rufus vous parle des batailles qui se sont déroulées dans la plaine au cours des dernières semaines. - C'est une terre de cavaliers, commente-t-il. Combattre ici, c'est comme faire la guerre en haute mer. Rapidité de mouvement et force de frappe sont les clefs de la victoire. Nous autres, Sloviens, nous sommes de fameux cavaliers et guerroyer ne nous fait pas peur : ainsi, nous sommes longtemps restés les maîtres de ce pays. Nos généraux se faisaient fort de balayer la lourde infanterie Eldenorientienne dès qu'elle oserait s'avancer dans la plaine, mais nous n'avions encore jamais affronté les Vorkas. Et cela a été notre perte. Ces démons peuvent courir aussi vite que des loups affamés et ils ont la puissance de chevaliers en armure. Ah, si seulement nous avions connu un moyen de les anéantir...

Rufus vous interroge sur votre mission, mais vous préférez avec sagesse n'en révéler aucun détail. - Ce n'est pas par manque de confiance, lui expliquez-vous avec sincérité, mais il vaut mieux que vous ne sachiez rien. Les Eldenoriens n'hésitent pas à torturer leurs prisonniers. Si, par malheur, vous devez être à nouveau capturé, ils ne pourront pas vous faire avouer ce que vous ignorez. Au cours de l'après-midi, vous croisez plusieurs cavaliers eldenoriens faisant route vers Tido. Quelques-uns crachent au passage une bordée d'insultes à Rufus, mais aucun ne vous retarde ni ne tente de vous arrêter. A la tombée du soir, vous atteignez un nouveau carrefour où une piste poussiéreuse venant de l'Ouest rejoint la route. Rufus vous informe que ce chemin conduit à la cabane de son oncle dans les bois, aussi quittez-vous la route pour le suivre. Cinq kilomètres plus loin, vous arrivez devant un monticule de pierres coiffé d'un mât en bois arborant un drapeau slovien en lambeaux. Dès qu'il aperçoit le drapeau, Rufus vous fait signe de faire halte.

Il y a quelque chose qui cloche, vous chuchote-t-il. Le drapeau... il est à l'envers. C'est un signal pour nous prévenir.

Vous mettez silencieusement pied à terre et vous lâchez vos chevaux sous les arbres avant d'approcher de la cabane à pied. Nichée au fond d'un étroit ravin, la maison de rondins est entourée de plusieurs dépendances de moindre taille. Trois chevaux sellés sont attachés à une barrière sur le côté du bâtiment principal et, lorsque vous magnifiez votre vision, vous constatez qu'ils sont arnachés exactement comme votre propre monture : ce sont des destriers de l'armée d'Eldenor. Vous vous approchez de la cabane à pas de loup et vous glissez un coup d'œil par une fenêtre latérale. Rufus étouffe un cri lorsqu'il aperçoit son oncle Philo et sa tante Xera ligotés sur des chaises et placés dos à dos au centre de la cabane. Autour d'eux, trois Eldenoriens patibulaires pillent et saccagent le modeste logis, et vous les entendez promettre à leurs victimes une mort atroce si elles n'avouent pas où est caché leur or. A ces mots, le sang de Rufus ne fait qu'un tour. Brûlant de voler au secours de ses parents, il vous presse d'intervenir sans perdre un instant, mais vous essayez de calmer son ardeur, craignant qu'une intervention trop brutale ne mette la vie des otages en péril. Si vous décidez de continuer à épier les ravisseurs pendant encore quelques minutes avant de passer à l'action, rendez-vous au [21](#). Si vous vous rangez finalement à l'avis de Rufus et choisissez de passer à l'attaque sans délai, rendez-vous au [168](#).

262

Votre flèche déchire l'air dans un sifflement aigu et va frapper sa cible en plein centre. La pierre maléfique se brise en deux et se désintègre dans une terrifiante explosion suivie d'une éruption de flammes vertes. La cloche de cristal vole en éclats, projetant un déluge de feu dans les airs, et un cri inhumain assaille vos tympans. Instinctivement, vous vous détournez de la source de l'explosion et, de votre bras libre, vous vous protégez la tête des centaines d'éclats de cristal qui retombent tout autour de vous telle une pluie de poignards. Quand le déluge meurtrier cesse enfin, vous vous retournez avec circonspection pour évaluer l'étendue des dégâts. Des foyers épars crachent leurs dernières flammes au milieu des éclats de cristal et la colonne de vapeur

noire qui était emprisonnée dans la cloche continue à tourbillonner au-dessus des débris comme une petite tornade. Du cœur du tourbillon jaillit le même cri hideux et votre sang se glace lorsque vous vous rappelez où vous l'avez déjà entendu. Car cette entité n'est autre que Zorkaan le Mangeur d'Ames, l'abomination que vous avez rencontrée dans une sinistre clairière de la forêt de Grochod, et que vous avez eu l'imprudence de déranger dans son festin alors qu'elle se repaissait des âmes des prisonniers sloviens qui y avaient été enterrés ! L'ombre tourbillonnante de l'être maléfique prend de la vitesse et, dans un gémissement strident, fuse dans les airs et s'engouffre dans l'ouverture pratiquée au sommet du dôme de la voûte pour plonger dans l'œil de la tempête. La destruction de la cloche de cristal et la fuite de Zorkaan ont eu un autre témoin, Vandyen qui a enfin pris conscience de votre présence. Le visage convulsé de rage, il élève un disque d'argent étroitement serré dans la paume de sa main droite et profère une malédiction dont les hideuses paroles vous pétrifient d'effroi ! Rendez-vous au [340](#).

263

Vous dissimulez les corps des deux soldats dans un massif de buissons au bord du ruisseau puis vous enfourchez un de leurs chevaux et vous lâchez l'autre dans un pré voisin avant de reprendre la route. Vous chevauchez pendant deux heures entre les champs et les vignes du Demeraquill, dépassant nombre de fermes, de domaines et de hameaux avant d'arriver finalement en vue de Duadon. A l'approche de la Forte Sud de la cité, vous rejoignez une file de fourgons et de cavaliers attendant leur tour pour entrer. Au loin, sur votre gauche, vous voyez se diriger vers la Porte Ouest de la ville une lointaine colonne de chariots chargés de minerai et de bois d'abattage : matières premières destinées aux armureries de Duadon. Sur votre droite, une file apparemment sans fin de Vorkas se déverse de la Porte Ouest en direction du Storn. Vous les observez avec attention et votre sixième sens vous dit qu'ils vont renforcer l'armée eldenorienne qui assiège Varetta. Tandis que vous avancez peu à peu vers la porte, vous laissez vos yeux courir le long des sombres murailles

et des tours menaçantes des remparts. En regardant à travers la puissante arche voûtée de la porte, vous pouvez apercevoir quelques pans de bâtiments sales enveloppés de nuages de fumée noire. L'atmosphère de la cité semble aussi lugubre qu'inhospitalière. A l'intérieur de ses hauts murs d'enceinte, elle résonne du fracas incessant des marteaux-pilons et du ronflement des fours géants. Sous l'égide de Vandyar, Duadon s'est métamorphosée en une sorte d'énorme machine, une gigantesque et terrifiante usine vouée à la guerre et à la production monstrueuse de ses hordes conquérantes de Vorkas. Votre tour vient enfin de passer sous le porche, où deux gardes cuirassés vous arrêtent en exigeant de voir vos ordres de mission. Lorsque vous leur répondez que vous les avez perdus, ils échangent un regard entendu et vous ordonnent de mettre pied à terre.

- C'est très négligent de ta part d'avoir perdu tes ordres, soldat, commente le plus grand des deux d'une voix pleine de sarcasme.

- Maintenant, si tu avais quelques arguments... convaincants à nous présenter, suggère insidieusement l'autre, on pourrait peut-être accepter de fermer les yeux, pour cette fois. Qu'est-ce que t'en dis?

Ces deux sentinelles vous invitent on ne peut plus clairement à leur verser un pot-de-vin. Un pot-de-vin dont le montant menace d'être exorbitant s'il est à la mesure de la cupidité que vous pouvez lire dans leurs yeux de rapaces ! Si vous possédez le Calice de Tekaro, rendez-vous au [335](#). Si vous n'êtes pas muni de cet Objet Spécial, rendez-vous au [65](#).

264

Après avoir silencieusement invoqué sa formule, vous éructez le terrible Mot de *Pouvoir de l'Ancien Royaume* en concentrant son énergie sur l'entité maléfique. La puissance destructrice du sortilège frappe Zorkaan de plein fouet et vous voyez les contours de sa silhouette vaciller et s'estomper. Obéissant à votre instinct,

vous faites tournoyer votre arme Kaï et vous chargez sauvagement l'ombre chancelante en hurlant votre cri de guerre !

ZORKAAN LE MANGEUR D'AMES HABILITÉ : 46 ENDURANCE : 36

Cette créature est temporairement vulnérable à toutes les formes d'attaque psychique. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, ajoutez 3 points à votre total d'**HABILITÉ** pour la durée du combat. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [**240**](#).

265

En dépit de sa simplicité, vous devez vous acharner un bon moment sur le mécanisme de la serrure avant d'en venir à bout, et le bruit que vous faites finit par alerter le chien de garde du sellier. Lorsque le verrou cède enfin et que vous ouvrez le battant de la porte, le molosse jaillit à travers le seuil et vous saute à la gorge, vous envoyant rouler sur le sol...

CHIEN DE GARDE HABILITÉ : 25 ENDURANCE : 18

L'attaque du chien est si soudaine que vous ne pouvez répliquer efficacement dès le début du combat. Vous ne devez donc lui retirer aucun point d'**ENDURANCE** durant les deux premiers Assauts. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [**241**](#).

266

Dans le court laps de temps qu'il vous faut pour atteindre la butte, les premières gouttes de pluie se changent en cataractes torrentielles. L'eau martelle avec violence le sol rocaillieux et transforme la terre en ruisseaux de boue. La butte est dépourvue d'arbres et de végétation, mais vous découvrez, juste au-dessous de sa base schisteuse, une cavité sèche et abritée des furieuses rafales de vent. Vous vous y installez aussi confortablement que possible pour essayer de dormir au milieu des éléments

déchaînés. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez à présent prendre 1 Repas, ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **345**.

267

Vous entendez le garde farfouiller à l'intérieur du cabinet, puis vous voyez quelques vêtements et d'autres objets atterrir en vol plané au milieu du salon. Arrivant d'une pièce voisine, le second soldat sort un briquet de sa poche et rallume les chandelles. Alors que la lumière revient, son compagnon émerge du cabinet, le visage fendu d'un rictus triomphant. Votre sang se glace lorsque vous voyez qu'il brandit votre arme Kai. - On le tient ! hurle-t-il à l'adresse des six autres gardes restés dans la cour, lesquels se ruent aussitôt dans l'escalier, l'épée au poing. Bien que désarmé, vous ne vous laissez pas prendre aussi facilement et vous abattez quatre de vos adversaires avant qu'un violent coup sur le crâne porté par-derrière ne vous fasse perdre connaissance. Vandyan ayant promis 10 000 pièces d'or à quiconque vous ramènerait à Skull-Tor, mort ou vif, les soudards, préférant ne prendre aucun risque, vous tranchent la tête sans plus de façon avant de la porter à leur maître pour empocher la récompense, si bien que vous ne recouvrez jamais vos esprits. Au moins quittez-vous ce monde avec la satisfaction du devoir accompli. En détruisant les Runes d'Agarash, vous avez sauvé le Magnamund des griffes de l'infâme Vandyan, même s'il vous a fallu payer cette éclatante victoire de votre vie...

268

Seules deux flèches atteignent le bateau. L'une transperce la toile qui vous dissimule et se fiche avec un bruit sourd dans le plat-bord à quelques centimètres de votre crâne, la seconde, un trait enflammé, va se loger dans le bordé près de l'étrave. Heureusement, votre maîtrise du Nexus vous permet d'éteindre les flammes sans sortir de votre cachette tandis que votre esquif poursuit imperturbablement sa course vers le pont. Vous êtes maintenant si près du pont que vous entendez les rires et les

jurons des Eldenoriens. A travers une déchirure dans la toile, vous voyez un gros soudard rubicond se pencher par-dessus le parapet en soulevant un énorme bloc de pierre qu'il se prépare à jeter sur votre canot au moment où il passera sous lui. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, rendez-vous au [336](#). Sinon, rendez-vous au [281](#).

269

Vous déployez votre maîtrise de l'Élémentalisme pour dissoudre et nettoyer la séculaire guangue de crasse et de moisissure qui bloque le mécanisme du passage secret. Des nuages de poussière et de minuscules débris jaillissent de la fente du levier et, lorsque vous essayez pour la seconde fois de l'abaisser, votre tentative est couronnée de succès. Rendez-vous au [250](#).

270

Vautré à l'arrière du fourgon vide, vous passez les trois heures qui suivent à regarder défiler les fermes et les vignes du Demeraquill en vous laissant bercer par le martellement régulier des sabots du puissant attelage sur la grand route de Duadon. Mais à l'approche de la cité ennemie, vous vous redressez pour observer d'un œil plus attentif les mouvements de troupes et de fournitures. Bientôt, vous arrivez en vue des murs sombres de la ville et votre fourgon ralentit pour rejoindre une longue queue d'autres véhicules attendant de franchir la Porte Sud. Au loin, sur la gauche, vous remarquez une longue colonne de chariots roulant vers la Porte Ouest, chargés de minerai et de bois d'abattage : matières premières destinées aux armureries de Duadon. Sur la droite, une file apparemment sans fin de Vorkas se déverse de la Porte Ouest et marche vers le Storn. Votre sixième sens vous dit qu'ils vont renforcer l'armée eldenorienne qui assiège Varetta. Tandis que votre fourgon avance peu à peu vers la porte, vous laissez vos yeux courir le long des sombres murailles et des tours menaçantes des remparts. A travers la herse qui commande l'étroite arche voûtée du portail, vous pouvez apercevoir quelques pans de bâtiments sales enveloppés

de nuages de fumée noire. L'atmosphère de la cité semble aussi lugubre qu'inhospitalière. A l'intérieur des hauts murs de son enceinte fortifiée, la capitale d'Eldenor résonne du fracas incessant des marteaux-pilons et du ronflement des fours géants. Sous l'égide de Vandyan, Duadon s'est métamorphosée en une sorte d'énorme machine, une gigantesque et terrifiante usine vouée à la guerre et à la production monstrueuse de ses hordes conquérantes de Vorkas. C'est enfin au tour de votre chariot d'entrer sous le porche où il s'immobilise à la hauteur de deux gardes cuirassés. Les cerbères échangent quelques mots avec le conducteur, puis ils viennent à l'arrière du véhicule et demandent à voir vos ordres de mission. Lorsque vous leur répondez que vous les avez perdus, ils froncent les sourcils d'un air soupçonneux et vous ordonnent de descendre du fourgon.

- Tu perds ton cheval, tu perds tes ordres... c'est beaucoup de négligence, soldat, lance, sarcastique, le plus grand des deux.

- Remarque, on n'est pas des gens bornés. Si tu avais des arguments... assez convaincants à nous offrir, suggère insidieusement l'autre, on pourrait peut-être se montrer indulgents. Qu'est-ce que t'en dis?

Ces deux sentinelles vous invitent on ne peut plus clairement à leur verser un pot-de-vin pour qu'ils consentent à fermer les yeux sur votre « négligence ». Et si ce pot-de-vin est à la mesure de la cupidité que vous pouvez lire dans leurs yeux cha-foins, son prix promet d'être exorbitant ! Si vous possédez le Calice de Tekaro, rendez-vous au [296](#). Si vous n'êtes pas muni de cet Objet Spécial, rendez-vous au [159](#).

271

Vous sortez la poudre de Ghilev de votre sac et vous l'épandez avec précaution sur les tranches de viande froide que vous recouvrez de légumes et allez porter le plateau aux gardes postés devant la salle des Runes. En vous voyant arriver, les deux guerriers posent

leurs hallebardes contre le mur et soulèvent la visière de leur casque.

- Où est Gragov? s'enquiert un des gardes tandis que vous posez le plateau sur une petite table placée à côté de la porte.

- Il est malade, répondez-vous.

- Espérons que ce n'est pas à cause de ce qu'il a mangé ! plaisante le second en s'esclaffant. Les deux hommes s'attaquent à leur repas de bon appétit pendant que vous vous éloignez le long du couloir menant à l'escalier en fer. Arrivé au bas des marches, vous vous arrêtez pour attendre que le Ghilev fasse son effet. Quelques minutes plus tard, vous entendez un fracas métallique et vous remontez l'escalier pour découvrir sans surprise les deux gardes étendus inconscients devant la porte. Rendez-vous au [120](#).

272

Vous vous levez peu avant le lever du soleil dans la froidure d'un matin glacial. Dans le clair-obscur blafard et incertain qui nimbe le fleuve et la campagne alentours, vos yeux acérés fouillent les environs à la recherche d'une présence ennemie. Hormis, à bonne distance, Tekaro et les hordes de Vorkas campées autour de ses murs, vous ne repérez aucune menace proche, vous montez donc en selle pour rejoindre la grande route et vous diriger vers le Sud. Au bout d'un peu plus de trois kilomètres, vous atteignez le croisement d'une large piste cendrée récemment tracée par les ingénieurs eldenoriens pour la desserte du bac militaire qu'ils ont établi sur le grand fleuve. Vous vous rappelez ce que vous a dit l'oncle de Rufus au sujet de ce bac et vous décidez d'aller le voir de plus près. Engageant votre cheval sur la piste cendrée, vous descendez en direction d'un large radeau amarré à la berge. Le bac est gardé par six hommes, mais aucun d'eux ne vous prête attention. Ils souffrent visiblement tous d'une sévère gueule de bois qui les incline à réduire au strict minimum les échanges verbaux, ce qui vous convient

parfaitement. Vous faites monter votre cheval sur le radeau et restez en selle tandis qu'il est treuillé à travers le Storn par un système de poulies et de cordages. Dès qu'il a accosté l'autre rive, vous descendez à cheval une rampe de bois donnant accès à une route tracée par les Eldenoriens à travers cette partie de la forêt de Grochod. Une fois hors de vue du bac, vous quittez la route pour vous engager sous les arbres. Très vite, vous constatez que la forêt est trop touffue pour être parcourue à cheval et vous abandonnez votre monture pour continuer votre route à pied. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous tirez est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [5](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [166](#).

273

Les Eldenoriens inspectent rapidement le salon et les pièces attenantes, et l'un d'eux essaie d'ouvrir la porte du cabinet. Vous tirez de toutes vos forces sur la poignée pour maintenir le battant fermé et, à votre soulagement, le garde n'insiste pas plus longtemps, croyant que la porte est verrouillée. Le cœur battant, vous collez votre œil au trou de la serrure et vous voyez les deux hommes quitter enfin la pièce en traînant leur chien récalcitrant derrière eux. Rendez-vous au [139](#).

274

Vous collez l'oreille contre le battant de la porte et vous percevez une espèce de glouglou. Vous ne détectez aucun autre son et vos sens Kaï vous confirment qu'il n'y a personne dans la pièce, aussi ouvrez-vous la porte avec précaution pour vous glisser à l'intérieur. La chambre dans laquelle vous pénétrez est à l'évidence un laboratoire d'alchimiste. Ses nombreux établis sont couverts de flacons, cornues et autres récipients aux formes bizarres reliés entre eux par un inextricable réseau de tubes de verre, tandis que des réchauds brûlent sous des coupes où bouillonnent des liquides colorés et fumants, saturant l'atmosphère d'une âcre puanteur chimique. Votre regard est attiré par des rangées d'étagères couvertes de centaines de

flacons et de bocaux soigneusement étiquetés et remplis de poudres, de granules, de liquides et de cristaux. Vous passez rapidement en revue ces récipients et vous reconnaissez quatre potions qui vous sont familières :

Poudre d'Epine de Gibet (somnifère -1 dose = 1 à 2 heures de sommeil)

Teinture de Chiendent des Tombes (poison mortel par voie buccale)

Mokradon (cécité irréversible chez l'être humain)

Volzoc (suscite de violentes hallucinations)

Si vous désirez emporter l'une ou plusieurs de ces potions, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des objets contenus dans votre sac à dos. En quittant le laboratoire, vous tournez à gauche pour reprendre votre progression le long du corridor. Rendez-vous au [173](#).

275

Le formidable coup de tonnerre qui retentit soudain ne fait même pas tressaillir les archers d'Eldenor. Concentrés sur leur cible, ils vous laissent approcher à moins d'une dizaine de mètres avant de vous décocher une volée meurtrière : leurs flèches perforent en de nombreux points la mince coque de votre esquif et l'une d'elle vous traverse le mollet de part en part, vous arrachant un cri de douleur (vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**) auquel les Eldenoriens répondent par une clameur triomphale. Vous disparaissiez un moment à leur vue lorsque le courant vous entraîne sous l'arche principale du pont et vous profitez de ce court répit pour étancher le sang qui coule de votre blessure en usant de vos pouvoirs de Guérison, mais vous ne pouvez rien faire pour empêcher l'eau de jaillir dans la barque par toutes les brèches ouvertes dans la coque par les flèches. Quand vous émergez de l'autre côté du pont, l'eau s'engouffre à une telle vitesse dans le canot que vous décidez de

l'abandonner au plus vite. Braquant le gouvernail vers la rive gauche, vous dirigez tant bien que mal votre embarcation à demi submergée vers un bosquet de saules dont le feuillage touffu surplombe le courant. A l'instant où la barque vient s'échouer entre les saules, vous bondissez avec souplesse dans les branches et vous disparaîsez. Les Eldenoriens accourent pour fouiller le bateau et les alentours à votre recherche, sans succès. Tapi dans la végétation, vous les regardez hisser à grand-peine le canot rempli d'eau sur la berge pour inventorier son maigre contenu, avant de reprendre leur position sur le pont en grommelant, passablement dépités. Dès que la voie est libre, vous vous glissez hors du bosquet et décampez en longeant la rivière vers l'aval. Ce n'est qu'après avoir laissé l'ennemi à près de dix kilomètres en arrière que vous vous résolvez à faire halte pour prendre quelques heures de repos bien méritées dans les branches d'un chêne centenaire. Avant de vous endormir, et à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre 1 Repas ou perdre 3 points d'endurance. Rendez-vous au [9](#).

276

Vous suivez cette rue jusqu'à la hauteur d'une tour de guet dressée à l'angle Nord-Ouest des remparts de la cité. A cet endroit, elle tourne abruptement vers l'Est pour passer sous une arche de pierre délimitant l'entrée du quartier nord de la ville. De l'autre côté de l'arche, la rue offre au regard des rangées d'échoppes, de magasins et d'ateliers de toutes sortes, mais rien qui ressemble à une tonnellerie... Finalement, la rue débouche sur une place entourée d'arbres qui s'étend à proximité du poste de garde de la Porte Nord de la cité. Au centre de la place, se dresse un poteau en fer muni de flèches indiquant les rues qui rayonnent tout autour d'elle comme les branches d'une roue. Votre cœur fait un bond lorsque, au milieu des autres noms, vous découvrez celui de la rue des Flancs et vous traversez rapidement la place dans sa direction. En entrant dans la rue, vous remarquez immédiatement une grande enseigne verte suspendue un peu plus loin au-dessus d'une boutique. Une enseigne en

forme de tonneau, qui annonce : COOPÉRATIVE VINICOLE DE DUADON... Vous voilà enfin parvenu à destination ! constatez-vous en réprimant un cri de victoire. Et sans hésiter, vous poussez la porte à double battant de l'établissement pour entrer. Rendez-vous au [200](#).

277

Vous invoquez le terrible Mot de Pouvoir de l'Ancien Royaume et vous dirigez son énergie destructrice sur les Vorkas qui tentent d'atteindre l'escalier en progressant sur les cadavres carbonisés de leurs semblables. La force du sortilège en balaie une bonne dizaine, projetant leurs corps désarticulés à l'autre bout de la fosse. Mais les suivants continuent à avancer, toujours plus nombreux et déterminés. Trois reptiles armés de formidables sabres parviennent les premiers à se dépêtrer du macabre entassement et prennent patte sur l'escalier. En quelques bonds chaloupés, ils atteignent son sommet et se ruent sauvagement à l'attaque en faisant claquer leurs monstrueux crocs !

VORKAS ARMÉS HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 38

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [160](#).

278

Au bout d'un petit moment, le chien file comme une flèche à la poursuite de son maître. Certain qu'il ne vous a pas repéré, vous ne bougez pas de la fissure et vous attendez leur retour sans remuer un cil. Quelques minutes plus tard, le déserteur et son chien repassent dans l'autre sens et rentrent dans la chambre. Tendant l'oreille, vous entendez les trois hommes parler à voix basse en même temps qu'ils rassemblent leur butin et le chargent dans leurs havresacs.

Craignant d'avoir été découverts, ils jugent plus prudent d'abandonner leur cachette. Silencieux comme une ombre, vous vous extrayez de la fissure et vous revenez à pas de loup jusqu'à l'entrée de la mine. Là, vous vous arrêtez pour dégainer votre

arme Kai et asséner un coup puissant au milieu d'un des bois de soutènement de la voûte du tunnel. La poutre rongée de pourriture se disloque en libérant des tonnes de terre et de roc qui s'éboulent avec fracas dans la galerie. Lorsque la poussière se dissipe, vous constatez avec un sourire satisfait que l'entrée de la mine est totalement obstruée : les Eldenoriens devront creuser pendant plus d'une journée avant de pouvoir sortir de leur repaire et, d'ici là, vous serez loin... Laisant la vieille mine derrière vous, vous reprenez votre route en suivant la ravine tandis que la nuit commence à tomber. Au bout d'un peu plus d'un kilomètre, vous parvenez au bord d'une profonde gorge. A moins de cent mètres vers l'Ouest, vous apercevez une butte schisteuse dont la base s'étend en saillie au-dessus du gouffre, alors qu'à l'Est, la ligne des arbres suit le bord de la crevasse sur de nombreux kilomètres. Visiblement, aucun chemin facile ne permet de contourner la gorge, mais autant vous n'avez pas grande envie de vous risquer à descendre sa pente abrupte dans l'obscurité. Vous décidez donc d'attendre l'aube et vous vous mettez en quête d'un abri pour installer votre bivouac pour la nuit. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration avec le rang de Grand Maître Principal ou un rang supérieur, rendez-vous au [51](#). Si vous ne remplissez pas ces conditions, rendez-vous au [294](#).

279

Votre Grande Maîtrise du Nexus vous permet de saper la résistance du mortier dans lequel sont scellés les barreaux de la fenêtre. En une minute, il s'est assez affaibli pour qu'il vous soit possible de déloger trois barreaux, ménageant un espace suffisant pour vous faufiler. Rendez-vous au [27](#).

280

Le troisième cadran s'immobilise avec un léger déclic et la porte pivote sans bruit sur ses gonds, révélant un corridor voûté au

bout duquel il y a une volée de marches en fer. Vous entrez dans le couloir et la porte se referme silencieusement derrière vous. A mi-chemin de l'escalier, vous franchissez une sorte de vestibule donnant accès à un second corridor qui coupe le premier à angle droit. Vous atteignez rapidement le bout du passage et vous escaladez les marches de fer mais, en approchant du sommet de l'escalier, vous vous arrêtez pile : les silhouettes cuirassées de deux gardes en faction devant une porte gravée de symboles mystiques. Une porte derrière laquelle votre sixième sens détecte la présence des Runes d'Agarash ! Instinctivement, vous vous baissez pour disparaître du champ de vision des gardes et vous rebroussez chemin sans bruit jusqu'à la jonction des deux corridors. A cet instant, vous percevez un bruit de pas tout proche et vous faites volte-face pour voir arriver le long du couloir latéral un jeune aide-cuisinier portant un plateau chargé de victuailles. Il se fige sur place en vous voyant apparaître et, de crainte qu'il ne donne l'alarme, vous vous avancez à sa rencontre en improvisant sur un ton accusateur :

- Pourquoi es-tu en retard, mon gaillard ? Cela fait plus d'une heure que le seigneur Vandyan attend son souper !

- M... mais ce n'est pas pour Sa Seigneurie, bafouille dans un filet de voix le marmiton, visiblement déconcerté. C'est le repas des gardes de la porte de la salle des Runes.

- Quoi ! rugissez-vous en feignant une profonde indignation. Tu veux dire que tu oserais faire passer les besoins de cette misérable piétaille avant ceux de notre illustre maître ? C'est intolérable !

- N... n... non! Je v... veux d... dire que c'est le chef qui m'a dit de porter ce plateau aux gardes. Le seigneur Vandyan a dîné dans ses appartements il y a trois heures et personne ne m'a ordonné de lui apporter quoi que ce soit depuis.

- Eh bien, notre maître a faim, répliquez-vous. Et tu ferais mieux de galoper ventre à terre aux cuisines pour lui trouver une

nourriture digne de son subtil palais si tu tiens à ta misérable carcasse !

Sur ce, vous soulagez le gâte-sauce abasourdi de son plateau en ajoutant :

- Va dire au cuisinier de lui préparer quelque chose de substantiel, c'est compris ? Il a une faim de loup. Allons file ! je donnerai moi-même ces rogatons aux gardes.

Le gamin désemparé se gratte un instant la tête, puis détale le long du couloir. Vous le suivez des yeux jusqu'à ce qu'il ait disparu derrière un tournant, puis vous baissez les yeux sur le plat la viande froide et les légumes qui garnissent le plateau, et une idée germe soudain dans votre esprit une idée qui pourrait bien vous aider à vous introduire dans la salle des Runes... A condition d'en avoir, si vous voulez utiliser de la :

Potion d'Epine de Gibet	Rendez-vous au 87
Tenture de Chiendent des Tombes	Rendez-vous au 195
Potion de Mokradan	Rendez-vous au 327
Potion de Volzoc	Rendez-vous au 169
Potion de Ghilev	Rendez-vous au 277

Si vous ne disposez d'aucune de ces mixtures ou si vous ne voulez pas en faire usage, rendez-vous au [31](#).

281

Vous regardez avec une angoisse croissante le soldat soulever le rocher à bout de bras pour vous le jeter dessus, en vous disant que si, par quelque coup de chance, il ne s'abat pas sur vous en vous brisant les os, vous pouvez être sûr qu'il va fracasser le fond du canot... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Elémentalisme, rendez-vous au 28. Si vous maîtrisez la Grande

Discipline du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [125](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces deux Grandes Disciplines ou si vous ne voulez pas y faire appel, rendez-vous au [37](#).

282

Murmurant a formule du sortilège de la Main de Feu, vous pointez la main droite sur l'être spectral. Un intense fourmillement parcourt votre bras et, jaillissant de vos doigts tendus, une balle d'énergie pure frappe l'ombre de Zorkaan de plein fouet, laissant un trou béant au centre de sa silhouette impalpable. La déchirure se referme rapidement mais vous pouvez sentir que votre attaque a porté et affaibli encore un peu plus la satanique créature. Guidé par votre seul instinct, vous faites tourner votre arme Kaï et vous chargez sauvagement l'ombre chancelante en hurlant votre cri de guerre !

ZORKAAN LE MANGEUR D'AMES HABILITÉ : 46 ENDURANCE : 35

Cette créature est temporairement vulnérable à toutes les formes d'attaque psychique. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, ajoutez 3 points à votre total d'HABILITÉ pour la durée du combat. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [240](#).

283

Vous refermez la porte juste à temps et le chien s'écrase violemment contre son battant. Gémissant de douleur et de rage, l'animal se met à griffer avec frénésie le panneau de bois. Sans perdre une seconde, vous déployez votre pouvoir de Contrôle Animal et vous ordonnez au molosse de se calmer. Tout redevient soudain silencieux, comme si la bête s'était brusquement évanouie. Mais vous restez méfiant, et vous laissez s'écouler un petit moment avant d'entrouvrir la porte et de risquer un coup d'œil circonspect à l'intérieur de la boutique... Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [193](#). S'il est supérieur rendez-vous au [101](#).

284

Instinctivement, vous tentez de plonger hors du cercle des pins à l'instant où la foudre s'abat, mais la décharge vous frappe en plein bond et vous vous évanouissez sous le choc. Lorsque vous revenez à vous, vous gisez à sept mètres de votre bivouac, emmêlé dans un amas de branches fumantes et d'éclats de bois tordus. Vous souffrez de sérieuses brûlures aux jambes (vous perdez 3 points d'ENDURANCE) et l'un des objets contenus dans votre sac à dos est détruit. Consultez votre *Feuille d'Aventure* et rayez un objet au choix dans la liste du contenu de votre sac à dos (à l'exclusion de vos vêtements de voyageur Kaï), puis rendez-vous au [324](#).

285

Vous vous plaquez contre la paroi de l'escalier et vous faites appel à vos talents Kaï de Camouflage pour vous dissimuler aussi parfaitement que possible. Après quoi, vous appelez le garde en prenant un rauque accent d'Eldenorien pour lui ordonner de vous donner un coup de main, et plus vite que ça ! La première réaction du geôlier est d'ouvrir une bouche stupéfaite en fixant l'escalier où vous êtes, car il a toujours cru que le niveau inférieur des souterrains était désert. Mais lorsque vous réitérez votre ordre en l'assortissant d'une bordée d'injures bien senties, son esprit simple, forgé par des années de discipline militaire, balaie toutes ses interrogations et il se rue comme une flèche le long du corridor. Dans sa hâte, il ne vous voit pas et vous n'avez qu'à lui asséner au passage un bon coup sur l'occiput pour l'envoyer rouler jusqu'au bas de l'escalier. Après vous être assuré qu'il n'est pas prêt à émerger du pays des songes, vous vous élancez dans le corridor aux torches et vous escaladez quatre à quatre l'escalier suivant. Rendez-vous au [98](#).

286

Déployant votre Haute Maîtrise Kaï, vous touchez du doigt le panneau de bois et vous parvenez à éliminer la couche de

moisissure qui rongait sa surface, lentement réapparaissent Les lettres, tracées à la peinture, formant en eldenorien l'avertissement suivant :

DANGER - PUIITS ABANDONNÉ-N'ENTREZ PAS

Vous êtes sur le point de vous éloigner de l'entrée de la mine quand vous remarquez des traces de pas récentes dans la poussière. Vos dons d'Exploration vous permettent de déterminer que ces traces ont été laissées au cours des dernières heures par trois paires de pieds bottés. Et les trois traces de pas entrent tout droit dans la vieille mine... Si vous voulez les suivre, rendez-vous au [184](#). Si vous préférez continuer votre chemin le long de la ravine, rendez-vous au [204](#).

287

Vous entrez dans l'arrière-cour de la coopérative et vous prenez directement l'escalier qui conduit au salon. Delissa vous attendait, l'oreille aux aguets et elle ouvre la porte avant même que vous ne l'ayez atteinte. En n'entendant qu'un seul bruit de pas sur les marches, elle a compris qu'un malheur était arrivé et la tristesse qu'elle lit dans votre regard suffit à confirmer ses craintes les plus sombres. Vous vous efforcez de reconforter Delissa du mieux que vous pouvez, et vous l'assurez que le sacrifice de son cher époux n'a pas été vain. - Les Vorkas sont anéantis et les Runes d'Agarash ont été réduites en cendres, expliquez-vous. Mais sans Hulsta, rien de tout cela n'aurait été possible. Son rôle était essentiel et je peux témoigner que sans lui, jamais cette mission vitale n'aurait pu être menée à bien.

Vos paroles apaisent un peu sa douleur, mais la malheureuse n'a pas le temps de laisser libre cours à son chagrin : affronter un nouveau péril qui met cette fois sa propre vie en jeu ! La ruelle qui longe l'arrière-cour résonne de bruits de bottes, de cris et d'aboiements révélant l'arrivée d'une troupe de soldats accompagnés de chiens. Vous attendez en silence qu'ils passent leur chemin mais, après quelques instants, vous les entendez

frapper comme des sourds au portail de l'arrière-cour en ordonnant qu'on ouvre.

- Vite ! S'ils vous voient dans cet uniforme, nous sommes perdus. Vous trouverez des habits appartenant à mon mari à côté, s'écrie-t-elle en indiquant la porte d'un cabinet de toilette. Changez-vous vite. Je descends dans la cour pour essayer de gagner du temps.

Obéissant sans perdre une seconde, vous vous dépouillez de votre uniforme eldenorien, vous le roulez en paquet avec vos vêtements de voyageur Kai avant de passer rapidement la chemise, les braies et la veste que vous trouvez dans le cabinet. Les habits d'Hulsta sont un peu trop grands pour vous, mais ils peuvent faire l'affaire. En revanche, après avoir enfilé ses bottes, vous ne manquez pas de remercier Ishir avec ferveur de vous avoir donné des pieds parfaitement semblables à ceux de votre malheureux compagnon ! Vous êtes sur le point de vous coiffer de l'un de ses bonnets quand vous entendez les soldats et les chiens pénétrer dans la cour... Si vous décidez de :

Trouver une cachette au salon	Rendez-vous au 152
Attendre Delissa	Rendez-vous au 52
Voir ce qui se passe dehors	Rendez-vous au 210

288

Le magasin regorge de tapis, nattes et tentures dont l'exotisme n'égale que le lustre, véritables œuvres d'art dont la présence apparaît incongrue dans cette minable échoppe de bas-quartier. Mais un examen plus attentif ne tarde pas à vous livrer la clef du mystère : toutes ces marchandises proviennent du pillage des temples, palais et propriétés des riches États du Salony, du Lyris et du Delden... Le propriétaire des lieux vient à votre rencontre et s'enquiert de ce que vous avez à vendre, visiblement persuadé que vous venez vous aussi négocier le fruit de quelque mise à sac.

- Navré, je n'ai rien à vendre, répliquez-vous sans embage. En revanche, vous me rendriez un fier service si vous pouviez me dire comment aller rue des Flancs. Je crois savoir qu'elle se trouve dans le quartier nord.

Utilisez la *Table de Hasard* (dans ce cas précis, 0 = 10). Si le chiffre tiré est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [11](#). S'il est supérieur à 3, rendez-vous au [341](#).

289

Une véritable langue de feu mentale balaie votre cerveau. Votre bouclier psychique vacille et se tord sous son impact, mais il parvient à préserver l'essentiel de vos neurones d'une destruction fatale. Le terrifiant assaut psychique de Zorkaan n'en a pas moins touché une section de votre esprit qui contrôle une de vos facultés Kaï. Vous perdez donc l'usage de l'une de vos Grandes Disciplines jusqu'à la fin de cette mission. (Toutefois, si vous achevez cette aventure victorieusement, vous pourrez retrouver l'usage de cette Grande Discipline et l'utiliser dans un prochain épisode du Second Ordre). Rendez-vous au [157](#).

290

Vous revenez jusqu'à la route principale et vous chevauchez vers le Sud en direction de Tekaro. La journée est sèche venteuse et vous la passez presque toute entière en selle. A mesure que vous approchez de Tekaro, le nombre d'Eldenoriens que vous croisez ne cesse de croître, tous heureusement trop occupés de leurs propres affaires pour accorder plus qu'un simple coup d'œil à un modeste éclaireur monté. Vous atteignez Tekaro après le coucher du soleil, à l'heure où les dernières lueurs du soir sont englouites. Les champs qui entourent les remparts séculaires de la cité sont hérissés de bataillons de Vorkas dont la froide brise nocturne porte l'odeur fétide jusqu'à vos narines. Vous pouvez voir les flèches élancées de la cathédrale de Tekaro se découper sur le ciel étoilé et l'éclat jaune des torches rayonner par les ouvertures de la tour qui surmonte les fortifications de la Porte Nord. En

magnifiant votre vision, vous constatez que la porte est ouverte et sans surveillance. Si vous voulez continuer à suivre la grand-route pour entrer dans Tekaro par la Porte Nord, rendez-vous au 82. Si vous préférez contourner la cité afin d'atteindre le fleuve Storn avant la fin de la nuit, rendez-vous au [143](#).

291

Sans vous soucier des traits qui vous frôlent en sifflant et ricochent sur la plate-forme, vous empoignez votre arc et vous mettez posément Vandyen en joue. Votre flèche plonge droit vers sa cible mais, à la dernière seconde, un garde passe devant son maître et lui sauve la vie sans le vouloir, la recevant en plein cœur. N'écoutant que son courage, Vandyen se met aussitôt à couvert derrière le battant de la porte d'entrée, d'où il hurle à ses hommes de continuer à avancer vers la plateforme. Craignant de vous y retrouver pris au piège, vous remettez votre arc à l'épaule et vous courez jusqu'à la trappe. Rendez-vous au [145](#).

292

Seuls quelques-uns des objets déposés dans la chambre ont échappé au ravages du temps, de la vermine et de l'humidité. Au terme d'une fouille fastidieuse, vous n'en découvrez que quatre qui soient encore intacts et utilisables :

Un bol

Un miroir

Une cruche

Une flûte

Tous ces objets se transportent dans le sac à dos (si Vous décidez d'en emporter un ou plusieurs, modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure*). Après vous être assuré qu'aucun objet de valeur n'a échappé à vos recherches, vous examinez la porte. Rendez-vous au [109](#).

Votre flèche fend l'air et frappe sa cible en plein centre. Sous l'impact, la pierre runique se brise en deux et se désintègre dans un fracas de tonnerre et une éruption d'étincelles et de flammes vertes. Dans les secondes qui suivent, la cloche est engloutie dans un mur de flammes orange et vous avez à peine le temps de lever le bras pour vous protéger la tête de la pluie d'éclats de pierre tranchants comme des poignards qui s'abat à la ronde. Lorsque le déluge prend fin, vous rouvrez les yeux avec circonspection pour observer l'étendue des dégâts. Des feux épars dansent au milieu des débris qui jonchent le sol du puits en compagnie des corps tordus et inertes des Vorkas qui sortaient de la cloche génitrice. Ce spectacle de flammes et de destruction est effrayante, pourtant, une joie irrésistible vous envahit, car tous vos sens vous disent qu'en détruisant la pierre runique, vous avez du même coup anéanti jusqu'au dernier tous les Vorkas qui sont jamais sortis de cette funeste cloche ! La scène a cependant eu un autre témoin en la personne de Vandyas, lequel ne semble pas précisément partager votre allégresse... Du haut de sa plateforme, le maître de Skull-Tor a enfin réalisé votre présence, et il vous fixe d'un regard où la stupeur et l'incrédulité le disputent à une haine dévorante. Tremblant de rage, il brandit la main droite en serrant dans sa paume un disque d'argent lumineux et profère une malédiction si abominable que votre sang se glace dans vos veines ! Rendez-vous au [175](#).

Vous vous éloignez du bord de la gorge et allez installer votre bivouac dans un creux de terrain moussu entouré par cinq grands pins. La mousse spongieuse vous fait un confortable matelas et vous ne tardez pas à vous endormir, mais il ne s'est pas écoulé une heure qu'un puissant roulement de tonnerre interrompt votre sommeil. Portée par un fort vent d'ouest, une tempête vient d'éclater et il pleut maintenant à verse, bien que la voûte formée par les branches des arbres qui vous entourent vous ait jusqu'à présent gardé au sec. Cependant, la haute taille de ces pins en fait

aussi d'excellents conducteurs de la foudre. Vous vous levez lourdement de votre couche, les sens encore engourdis de sommeil, quand une gerbe d'éclairs frappe soudain la cime des arbres. Dans la seconde qui suit, la foudre touche le sol et une aveuglante déflagration bleuâtre souffle votre campement... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez-y 2. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [67](#). S'il va de 5 à 8, allez au [284](#). S'il est supérieur ou égal à 9, allez au [171](#).

295

Vous faites appel à la Grande Discipline du Nexus pour étouffer les flammes des chandelles, plongeant le salon dans une pénombre que seuls viennent atténuer les rayons blafards de la pleine lune diffusés par porte ouverte. Les deux gardes laissent échapper une bordée de jurons lorsque les bougies s'éteignent, mais ils ne renoncent pas à ouvrir la porte du cabinet de toilette. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [267](#). S'il est supérieur ou égal à 5, allez au [122](#).

296

Vous ôtez votre sac à dos et soulevez son rabat pour exposer une partie du Calice à la vue des deux hommes. Bouche bée, les deux hommes dévorent des yeux l'or et les bijoux scintillants en contenant difficilement leur excitation. Sans perdre de temps, ils font signe au conducteur du fourgon de passer, puis ils abaissent la lourde herse qui permet de barrer le porche et, sans se soucier des cris et des protestations, ordonnent aux autres cochers d'attendre pendant qu'ils vous escortent au poste de garde. Vous commencez à penser qu'ils vont vous confisquer le Calice et vous jeter dans un cachot, mais le plus grand des gardes apaise vite vos craintes.

- T'inquiète pas, l'ami, vous rassure-t-il. On va juste régler ça dans un endroit tranquille. Pas la peine que tout Duadon soit au courant d'nos p'tites affaires.

Vous entrez avec les sentinelles dans le poste de garde aménagé dans l'épaisseur de la muraille et longez un corridor jusqu'à une chambre vide dont le mur opposé comporte une petite porte voûtée. Vous remettez le Calice de Tekaro aux gardes (n'oubliez pas de rayer cet Objet Spécial de votre *Feuille d'Aventure*), et le grand échelas déverrouille la porte, qui s'ouvre sur une ruelle tranquille courant à l'ombre de la muraille sud.

- La voie est libre, soldat ! vous dit-il avec un sourire complice, et vous sortez sans vous faire prier. La petite porte se referme avec un bruit sourd derrière vous et vous entendez la clef tourner dans la serrure. Vous suivez l'étroite venelle, marchant en direction du porche. Dissimulé dans l'ombre, vous observez la place pavée qui donne sur la Porte Sud pour constater qu'on a relevé la herse et que le flot de la circulation s'écoule à nouveau. Les chariots font résonner leurs roues cerclées de fer sur les pavés de la place avant de s'engager dans une large artère baptisée avenue de l'Etendard et conduisant à Skull-Tor, la forteresse de Vandyan qui se dresse au centre de la cité. Vous vous rappelez les instructions de Gwynian précisant que vous trouverez vos contacts rue des Flancs, dans le quartier nord de la cité. Comme vous êtes à présent à la Porte Sud de Duadon, vous vous engagez sur la place et commencez à suivre la file des chariots qui roulent vers Skull-Tor, supposant que c'est le plus court chemin pour atteindre le quartier nord. Mais à l'entrée de l'avenue de l'Etendard, vous êtes refoulé par des gardes armés grognant que la voie est exclusivement réservée à l'usage des fourgons de fourniture et interdite aux piétons. Sans vous laisser abattre, vous vous mettez en quête d'un autre chemin et recensez deux autres voies qui partent de la place de la Porte Sud pour s'enfoncer entre les bâtiments noirs de suie. Une d'elles file vers l'est et se nomme le cours de l'Osselet, l'autre est orientée vers l'ouest et répond au nom de rue du Chaudron. Si vous choisissez

de suivre le cours de l'Osselet, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez vous engager dans la rue du Chaudron, allez au [301](#).

297

Votre maîtrise Magnakaï vous permet de faire pivoter deux des gorges de la serrure dans leur position d'ouverture, mais la troisième se montre plus rétive. Faisant appel à votre sixième sens, vous vous concentrez sur le troisième cadran et tentez de visualiser la position numérique permettant le déverrouillage de la serrure. Lentement, l'image du cadran se forme dans votre esprit, mais les chiffres gravés à sa périphérie restent flous et indistincts. Finalement, vous déterminez que le chiffre d'ouverture du troisième cadran est égal à la solution de l'énigme suivante, soit :

Le nombre de disciples du Nouvel Ordre du Kaï ayant à ce jour atteint le rang de Grand Maître (y compris vous-même) multiplié par le nombre de Grandes Disciplines dont un disciple Kaï a acquis la maîtrise lorsqu'il atteint le rang de Grand Maître Eminent.

Lorsque vous pensez avoir trouvé le bon résultat, rendez-vous au numéro équivalent. Si le résultat est visiblement erroné, ou si vous ne parvenez pas à résoudre cette énigme, rendez-vous au [248](#).

298

Vous atteignez bientôt un carrefour formé par le croisement de votre tunnel et d'un autre passage, plus large, qui court d'Est en Ouest. Le grondement de l'eau est ici plus puissant, et vous remarquez qu'il provient d'une succession de grilles rouillées scellées dans le sol de cette galerie à intervalles réguliers, environ tous les quinze mètres. En regardant à travers une de ces grilles, vous pouvez apercevoir la surface agitée d'une rivière souterraine coulant vers l'est. Hulsta se retourne en souriant pour vous dire de le suivre dans cette nouvelle galerie, ajoutant que vous êtes sur la bonne voie et que vous devriez atteindre le niveau le plus

profond de la forteresse d'ici quelques minutes. Mais vous n'avez pas avancé de plus d'une centaine de pas qu'un spectacle imprévu lui ôte soudain toute envie de sourire... Rendez-vous au [137](#).

299

Le Vorka avance lentement vers vous, les naseaux dilatés, irrésistiblement attiré par les alléchants effluves qui émanent de votre corps. A l'instant où il arrive à portée de bras, vous jaillissez tel un démon de votre cachette en dégainant votre arme Kaï dans le même mouvement. Un mouvement fluide autant que fulgurant, qui s'achève sur un coup de taille assez puissant pour débiter un jeune tronc d'arbre. Mais la peau des Vorkas est plus dure que l'écorce des arbres : la bête vacille un instant sous le choc, puis, sans se soucier des flots de sang qui jaillissent de sa gorge profondément entaillée, elle se rue sauvagement sur vous toutes griffes dehors !

VORKA (blessé) HABILITÉ : 36 ENDURANCE : 34

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat en quatre Assauts (ou moins), rendez-vous au [13](#). S'il vous faut Cinq Assauts, ou plus, pour venir à bout de ce Vorka, rendez-vous au [174](#).

300

MajJ assuré, votre coup ripe sur l'armure noire du cavalier sans lui causer le moindre mal. Alors que vous poursuivez votre course, il riposte en abattant le lourd boulet clouté de son fléau d'armes sur l'arrière de votre crâne. Une aveuglante lueur blanche engloutit tout vos sens et vous basculez dans le néant. Inconscient, vous videz les étriers pour vous écraser sur la route, où les impitoyables Sinistrari vous piétinent sous les sabots de leurs lourds chevaux de guerre. Votre mort est sans souffrance et instantanée.

Au moins quittez-vous ce monde cruel avec la satisfaction du devoir accompli. En détruisant les

Runes d'Agarash, vous avez débarrassé le Magnamund de la tyrannie de Vandyen et de ses hordes monstrueuses. Hélas, il vous aura fallu payer cette éclatante victoire au prix le plus fort. Celui de votre vie.

301

La rue vous mène jusqu'au pied d'une tour de guet carrée qui se dresse à la jonction des murs d'enceinte Sud et est de Duadon. En approchant de la tour, vous remarquez une échoppe de charron au coin de la rue. Planté sur le seuil de la boutique, un jeune apprenti au visage crasseux vous salue au passage et s'efforce d'attirer votre attention :

- Vot' régiment a b'soin d'nos services, monseigneur ? demande-t-il d'une voix aiguë. Vous secouez la tête et reprenez votre marche, mais le gamin vous retient par la manche et insiste, vous proposant d'entrer dans l'atelier de son père pour juger par vous-même de la qualité de son travail. Si vous voulez visiter l'atelier du charron, rendez-vous au [222](#). Sinon, vous pouvez continuer de suivre la rue du Chaudron en allant au [81](#).

302

Le sergent fronce les sourcils et vous dévisage un moment d'un air suspicieux entre ses yeux mi-clos. Mais finalement, il secoue la tête comme pour chasser ses soupçons et vous souhaite bonne route. Votre maîtrise de l'accent Eldenorien est si parfaite qu'il ne peut mettre en doute un instant votre identité, même si votre histoire n'est guère crédible, car il sait, lui, qu'aucun renfort n'est attendu avant deux jours ! Vous vous éloignez au petit trot du feu de camp et vous vous dirigez vers le lointain ruban d'argent de la Storn qui scintille sous les étoiles. Vous atteignez bientôt une route qui longe à quelque distance le cours du grand fleuve, et vous la traversez pour descendre une pente couverte de fougères plongeant vers la rive est. Alors que vous approchez du flot

grondant, vous trouvez une cabane abandonnée au milieu d'un bosquet de pommiers dépouillés de leurs fruits par l'armée d'invasion. La cabane est vide, mais vous trouvez sur son sol assez de foin pour rassasier votre cheval, ce qui vous décide à y faire halte pour dormir pendant les quelques heures qui vous séparent de l'aube. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez maintenant prendre un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [272](#).

303

Lorsque vous pénétrez à nouveau dans le hall d'entrée, le scribe lève le nez de son pupitre et vous toise d'un air inquisiteur.

- Tu cherches qui, soldat ? aboie-t-il.

- Euh... le capitaine Dvedka ! répondez-vous avec précipitation, avant de brandir la carte dérobée au héraut en ajoutant :

- Je dois lui remettre ceci, de toute urgence.

Le scribe jette un regard dédaigneux sur la carte, avant de lâcher d'une voix suffisante :

- Dvedka est dans la Chambre du Conseil de Guerre. C'est par là...

Et, du bout de sa plume, il désigne le portail qui s'ouvre à gauche de l'arche d'entrée. Vous le remerciez poliment avant de traverser le hall en direction du passage indiqué. Rendez-vous au [314](#).

304

Piétinant sauvagement les cadavres fumant de leurs congénères, la première vague des sauriens se déverse dans la fosse et se lance à l'assaut des marches. Impavide, vous dégainez votre arme Kaï et vous vous préparez à les accueillir dignement, certain de la

supériorité d'un combattant de votre trempe sur ces animaux serviles. Mais les Vorkas ignorent la peur, et ils bondissent à votre rencontre en faisant claquer leurs crocs monstrueux avec une lueur sanguinaire dans leurs yeux reptiliens...

VORKAS FURIEUX HABILITÉ : 46 ENDURANCE : 46

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [52](#)

305

Vous attendez qu'une petite brèche apparaisse dans les files des chariots pour vous élancer et traverser comme une flèche. Mais, dans votre hâte, vous butez sur un pavé disjoint et vous tombez à genoux juste sur le chemin d'un chariot lancé à bonne allure. Le cocher ne fait pas un geste pour vous éviter et seule la rapidité de vos réflexes vous sauve d'une mort atroce. Cette rapidité est toutefois insuffisante pour éviter qu'une roue avant de l'attelage ne vous érafle cruellement les jambes quand vous vous jetez hors de son chemin d'un plongeon désespéré : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Sans doute mécontent de vous avoir raté, ce brave cocher vous lance une bordée de malédictions et vous menace de vous dénoncer aux prévôts. Préférant éviter tout risque d'arrestation, vous vous relevez tant bien que mal pour aller vous perdre en clopinant dans la foule de la rue encombrée qui s'ouvre de l'autre côté de la place. Rendez-vous au [276](#).

306

Votre diversion obtient exactement l'effet escompté : le coup de tonnerre éclate une fraction de seconde avant qu'ils ne déclenchent leur tir et les fait sursauter si violemment qu'aucune de leurs flèches ne trouve sa cible ! Entraîné par le puissant courant de la Quarle, vous passez rapidement sous le pont avant de vous fondre dans l'obscurité en filant vers l'aval. L'ennemi renonçant à vous poursuivre, vous vous laissez glisser au fil de l'eau sans autre incident durant l'heure qui suit, jusqu'à ce que la rivière commence à serpenter au milieu d'un massif de collines boisées. La fatigue commençant à alourdir vos paupières et la

navigation devenant délicate dans l'obscurité, vous décidez sagement de vous arrêter et de prendre quelque repos en attendant l'aube. Vous accostez sur la rive gauche et vous allez vous étendre sous les rameaux d'un grand chêne. Avant de vous endormir, et à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre 1 Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [138](#).

307

Vous rebondissez au pied de la pente pour aller atterrir dans une gerbe d'eau fangeuse au milieu d'une mare tapissée de rochers pointus qui stagne au fond du petit ravin : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [239](#).

308

Vous vous concentrez sur le ciel tourmenté et vous gravez dans votre esprit la configuration des étoiles que vous parvenez à apercevoir entre les éclairs aveuglants. Votre maîtrise de l'Astrologie vous permet de discerner les prémices d'une extraordinaire convergence stellaire amenant au-dessus de Skull-Tor un rassemblement surnaturel de forces cosmiques qui annoncent la résurgence imminente des Vaag, les légendaires enfants volants d'Agarash le Damné... Et si vous ne faites rien pour empêcher leur venue, ces abominations vont surgir de la tempête dans l'heure qui suit ! Rendez-vous au [231](#).

309

L'ultime sifflement du reptile géant se change en gargouillis répugnant à l'instant où votre arme traverse sa cervelle. Agité d'effrayantes convulsions, son corps balaie l'eau de la rivière comme un énorme fouet, couvrant sa surface d'une écume sanglante. Enfin, après d'interminables secondes, la mort s'empare de lui et son corps immense disparaît, emporté par le courant. Vous rengainez votre arme ensanglantée et vous saisissez la robuste main de Hulsta qui vous hisse vigoureusement par l'ouverture. En prenant pied dans le tunnel à

ses côtés, vous avez la satisfaction de constater que votre périlleux détour dans l'eau glacée de la rivière souterraine n'a pas été inutile vous de l'autre côté du mur et plus rien ne semble s'opposer à votre progression. Rendez-vous au [155](#).

310

Aidé par vos dons d'Exploration et votre pouvoir de vision nocturne, vous vous glissez dans l'excavation et vous contournez sur la pointe des pieds les trois dormeurs sans troubler leurs ronflements. Vous vous penchez avec précaution sur le tas de butin en prenant garde de ne pas réveiller le petit chien. Au milieu de sacs gonflés de lunes slo-viennes d'argent, de chandeliers ouvragés, de vaisselle d'argent poli et de pierres précieuses, vous découvrez un objet dont la valeur dépasse celle de tous les autres réunis : un Calice d'Or serti de rubis et d'émeraudes. Vous l'examinez avec soin en émettant l'hypothèse qu'il a été dérobé dans la cathédrale de Tekaro (Si vous voulez emporter ce Calice de Tekaro, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste réservée aux Objets Spéciaux que vous transportez dans votre sac-à-dos. Si votre sac contient déjà le nombre d'objets maximum autorisé, vous devez en rayer un pour pouvoir emporter le Calice). Rendez-vous au [58](#).

311

Vous faites appel à la Grande Discipline du Contrôle Animal pour implanter dans l'esprit du chien le désir de redescendre dans la cour. Très vite, le quadrupède entame un concert de gémissements en tirant avec insistance sur sa laisse en direction de la porte. Les deux soldats se contentent d'inspecter brièvement la pièce avant de lui ouvrir pour le laisser dévaler l'escalier.

— Y a rien là-haut, crie son maître du haut des marches à ses camarades occupés à fouiller la cour. Les deux hommes quittent le salon et referment la porte derrière eux. Rendez-vous au [139](#).

312

Vous avez à peine le temps de tirer votre arme du fourreau que le chien bondit à travers le seuil et vous heurte en pleine poitrine. Sous le choc, vous tombez à la renverse laissant échapper votre arme.

CHIEN de GARDE HABILITÉ: 25 ENDURANCE: 18

L'attaque du molosse est si soudaine que vous ne pouvez lui infliger aucune perte d'ENDURANCE au cours des deux premiers Assauts. En outre, ayant lâché votre arme, vous devez livrer ce combat à mains nues. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [241](#).

313

Vous vous recroquevillez à l'arrière du canot et vous vous recouvrez d'un des vieux lambeaux de toile servant à le camoufler en épave. A travers une déchirure dans l'étoffe, vous pouvez voir le pont se rapprocher et vous manœuvrez délicatement le gouvernail de façon à diriger votre embarcation entre les piles de pierre de l'arche centrale. Un autre sifflement retentit, auquel répondent les grognements excités des Vorkas. Vous les entendez courir et bondir à grand bruit le long de la berge fangeuse, et vous distinguez nettement le « plouf » sonore que fait l'un d'eux en se jetant à l'eau... Vous n'êtes plus qu'à une vingtaine de mètres du pont quand les archers tirent leur première salve. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous tirez un chiffre inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [55](#). Si ce chiffre est supérieur à 3, rendez-vous au [268](#).

314

Vous passez sous l'arche puis vous descendez un plan incliné et un escalier jusqu'au seuil d'une vaste salle ceinturée de piliers de marbre, dont les murs sont drapés d'étendards de bataille eldeno-riens. Au centre de la pièce, des groupes d'officiers Eldenoriens sont agglutinés autour d'une longue table de réfectoire couverte de cartes d'état-major où sont portées les positions des hordes Vorkas et des lignes de défenses des armées

des Etats Libres. Des messagers ne cessent d'entrer et de sortir de la salle pour délivrer et collecter des ordres et, personne ne semblant vous prêter une attention particulière, vous commencez à déambuler tranquillement au milieu de tous ces officiers de haut rang. Vous épiez d'une oreille discrète une conversation entre deux capitaines de cavalerie, quand retentit une sonnerie de trompette. Aussitôt, les discussions s'interrompent et toute la salle se fige dans un silence respectueux dans l'attente de la venue du seigneur Vandyen. Rendez-vous au [330](#).

315

Vous reprenez votre souffle et vous vous figez dans une immobilité de statue. Cependant, vous ne parvenez pas à conserver cette impassibilité minérale lorsque le jeune paysan, plongeant une nouvelle fois sa fourche dans le foin, vous embroche le bras gauche avec ardeur! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous tirez un chiffre inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [94](#). Si ce chiffre est supérieur à 4, rendez-vous au [3](#).

316

Votre niveau exceptionnel de Maîtrise Kaï vous permet de faire surgir en un instant une nappe de brouillard opaque qui vous englutit avec les reptiles les plus proches. Désorientés, les Vorkas hésitent un instant, trébuchant et cherchant leur proie à tâtons, ce qui vous laisse juste le temps nécessaire pour vous rapprocher de la Rune et la frapper de toutes vos forces. Votre lame s'abat sur la pierre avec une telle violence qu'elle la brise en deux en soulevant une formidable gerbe d'étincelles vertes. Dans la seconde qui suit, l'objet maléfique se désintègre dans une assourdissante explosion dont le souffle vous projette comme un fétus dans les airs. La cloche génitrice disparaît dans une muraille de flammes oranges tandis que vous retombez sur le dos à plusieurs mètres de distance, au milieu d'une grêle d'éclats de pierre tranchants comme des rasoirs. Quand les débris cessent de retomber, vous vous relevez prudemment et vous jetez un

regard circulaire sur la fosse aux Vorkas. Des faisceaux de flammes agonisantes lèchent le sol du puits que jonchent les restes épars de la cloche et les corps inertes de tous les Vorkas issus de la matrice diabolique. Ce spectacle de flammes et de destruction est effrayant. Pourtant, une joie irrésistible vous envahit, car tous vos sens vous disent qu'en détruisant la pierre runique, vous avez du même coup anéanti jusqu'au dernier tous les monstres qu'elle a jamais créés ! Rendez-vous au [202](#).

317

Le serpent géant se détend comme un fouet pour vous planter ses crocs venimeux dans la poitrine. Vous esquivez en plongeant sur le côté et, comme la bête recule pour frapper à nouveau, vous lui assénez un furieux coup de taille à dix centimètres sous la tête. Elle pousse un sifflement de rage et recule encore. Mais, en dépit de sa profonde blessure, le monstre ne semble nullement diminué et il ouvre sa gueule terrifiante pour frapper une nouvelle fois !

SERPENT D'EAU GÉANT HABILITÉ : 39 ENDURANCE : 28

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [124](#).

318

La vieille femme vous demande d'approcher du pied de l'escalier et descend lentement les marches. A la lueur de sa lanterne, elle examine avec soin vos traits et vos vêtements.

- Vous avez le visage d'un homme du Nord, pourtant vous portez l'uniforme de l'armée de Vandyan. Quel genre de soldat êtes-vous... un mercenaire à sa solde ?

- Non madame, répondez-vous poliment. Je ne suis pas un mercenaire. Le Sommerlund est ma patrie et si je porte cet uniforme, je ne combats pas pour Vandyan. Je me bats contre

lui. Acceptez de me donner asile cette nuit, et plus vite viendra le jour où Tekaro sera libérée du joug du tyran d'Eldenor.

Touchée par la sincérité de vos paroles, la vieille femme accepte finalement de vous accorder l'hospitalité. Elle vous offre même du pain, de la viande et assez de fourrage pour votre cheval fourbu. Vous passez une bonne nuit et vous repartez avant l'aube pour éviter les regards indiscrets. Les rues et les venelles de ce quartier sont désertes de si bonne heure et vous n'apercevez pas l'ombre d'un Eldenorien avant d'avoir rejoint une avenue bordée de platanes qui mène à la place de la Cathédrale de Tekaro. Vandyan a converti ce monument magnifique en dortoir pour ses troupes et vous apercevez des centaines de soldats dormant sur le sol de marbre de sa nef centrale. Les gardes postés sur les marches de l'édifice vous jettent des regards soupçonneux tandis que vous traversez la place au pas de votre monture, aussi accélérez-vous doucement l'allure de crainte qu'il ne leur prenne l'envie de vous interpeller. Vous traversez le reste de la ville sans encombre et vous atteignez sa porte occidentale au bout d'une rue flanquée d'entrepôts et de maisons de commerce. Une sentinelle vous jette un bref coup d'œil et, reconnaissant votre uniforme d'éclaireur, entreprend de tirer sur la chaîne qui commande l'ouverture du lourd portail de chêne sans vous poser la moindre question. La porte franchie, vous vous engagez sur une large route qui longe le cours scintillant du grand fleuve Storn. Vous la suivez sur un peu moins de dix kilomètres avant d'atteindre l'embranchement d'une large piste cendrée, récemment tracée par les ingénieurs eldenoriens pour la desserte du bac militaire qu'ils ont établi sur le grand fleuve. Vous vous rappelez ce que vous a dit l'oncle de Rufus au sujet de ce bac et vous décidez d'aller le voir de plus près. Engageant votre cheval sur la piste cendrée, vous descendez en direction d'un large radeau amarré à la berge. Le bac est gardé par six hommes, mais aucun ne vous prête attention. Ils souffrent visiblement tous d'une sévère gueule de bois qui les incline à réduire au strict minimum les échanges verbaux, ce qui vous convient parfaitement. Vous faites monter votre cheval sur le radeau et vous restez en selle tandis qu'il est treuillé à travers le Storn par

un système de poulies et de cordages. Dès qu'il a accosté l'autre rive, vous descendez à cheval une rampe de bois donnant accès à une route tracée par les Eldenoriens à travers cette partie de la forêt de Grochod. Une fois hors de vue du bac, vous quittez la route pour vous engager sous les arbres. Très vite, vous constatez que la forêt est trop touffue pour être parcourue à cheval et vous abandonnez votre monture pour continuer la route à pied. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous tirez est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [5](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [166](#).

319

Faisant appel à vos talents de camouflage Kaiï, vous vous écartez discrètement de la petite foule des officiers et vous vous dissimulez derrière un pilier jusqu'à ce qu'ils aient tous quitté la salle. Vous vous approchez ensuite de la porte par laquelle Vandyan est sorti et pour constater qu'elle est verrouillée au moyen d'une serrure à combinaison, dont les cadrans sont placés du côté opposé du battant. Vous appliquez l'oreille sur sa surface lisse et vous vous concentrez pour tenter de faire pivoter délicatement les gorges du mécanisme grâce à votre maîtrise du Nexus. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [297](#). Sinon, rendez-vous au [148](#).

320

Après être convenus qu'en votre absence, Delissa achèverait de régler toutes les dispositions qui doivent vous permettre de vous échapper de Duadon pour vous réfugier en lieu sûr, Hulsta embrasse tendrement son épouse et vous prenez congé en la gratifiant du plus galant baise main que vous êtes capable d'exécuter.

- Puisse Ishir vous protéger tous les deux, l'entendez-vous murmurer d'une voix brisée par l'émotion alors que vous descendez l'escalier pour sortir dans la cour.

Vous franchissez la porte de la cour pour vous retrouver dans une ruelle qui longe le mur de cette dernière, un des milliers de petits passages qui courent entre les artères principales de Duadon comme des vaisseaux capillaires autour des veines d'un corps. Il fait déjà presque nuit et, bien que ces venelles ne soient pas éclairées, Hulsta vous dirige sans l'ombre d'une hésitation à travers ce dédale apparemment inextricable de passages étroits et tortueux. Vous atteignez bientôt l'arrière d'une maison de deux étages où votre guide fait halte pour jeter un coup d'œil par-dessus le faîte du mur.

- C'est la boutique que je vous ai montrée sur le plan, chuchotte-t-il. J'y suis venu il y a trois mois pour m'assurer que l'endroit permettait toujours d'accéder à l'ancien souterrain. Ce qui est bien le cas. Sauf qu'entre-temps, un léger problème est apparu : l'échoppe a été rachetée par un nouveau propriétaire, un sellier qui est un partisan fanatique de Vandyen... Inutile de préciser que nous allons devoir nous faufiler dans la cave sans que ce fâcheux s'en doute !

Après s'être assuré que la voie est libre, Hulsta escalade sans bruit le mur et déverrouille la porte de derrière pour vous permettre de le rejoindre dans la cour. Aucune lumière ne brillant à l'intérieur du bâtiment et sa porte de derrière étant close, votre ami en déduit que son propriétaire a certainement déjà fermé boutique pour aller se coucher de bonne heure. Vous examinez la porte de plus près et constatez qu'elle n'est pas fermée par un gros verrou, mais par une serrure à mortaise des plus simples. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez un poignard ou un pic, ajoutez 1 au chiffre tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, ajoutez-y 2. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 3 Rendez-vous au [265](#)

De 4 à 7 Rendez-vous au [170](#)

Supérieur à 7 Rendez-vous au [89](#)

321

Dans l'espoir de détourner l'attention des archers ennemis, vous utilisez le pouvoir que vous confère votre haut niveau de Maîtrise Kaï pour faire retentir un grondement de tonnerre près de l'extrémité du pont, sur la rive salonienne. Utilisez la *Table de Hasard*. Vous pouvez ajouter 1 au chiffre tiré pour chaque rang de Grande Maîtrise Kaï que vous avez atteint au-delà du niveau de Grand Maître Primat. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [275](#). S'il est supérieur à 6 rendez-vous au [306](#).

322

Vous êtes à moins de deux mètres de l'entrée du passage voûté quand une flèche vous laboure le cuir chevelu et vous envoie rouler sur le sol : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous reprenez aussitôt votre progression, continuant à quatre pattes jusqu'au couvert de l'arche. Une fois hors de portée des archers de Vandyar, vous décampez le long du passage. Rendez-vous au [223](#).

323

Comme vous approchez de la porte, votre sixième sens Kaï détecte qu'elle donne sur une pièce déserte. Débarrassé de toute appréhension, vous tournez sa poignée de fer et poussez son lourd battant, qui pivote sans bruit sur des gonds bien huilés pour révéler une chambre circulaire et vide. Voyant un large conduit pentu aux rebords de fer qui s'ouvre dans le mur, vous allez examiner son orifice de plus près et votre sang se glace de dégoût ! La surface du conduit est maculée de traînées de sang humain. Vous pouvez entendre un lointain grondement d'eau vive monter par son ouverture et vous réalisez que ce boyau plonge directement dans la rivière souterraine qui coule sous Skull-Tor. Vous en déduisez que ce sinistre conduit n'a d'autre objet que d'offrir aux géôliers un moyen rapide et fonctionnel de se débarrasser des corps des prisonniers qui n'ont pas supporté leurs sévices... En vous retournant pour quitter cette chambre

macabre, vous remarquez une masse d'armes et une petite pelle appuyées contre le mur, à côté de la porte. Si vous désirez emporter l'un ou l'autre de ces objets, n'oubliez pas de le ou les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. En quittant cette chambre, vous pouvez examiner la porte en face, rendez-vous au [274](#), reprendre votre progression le long du corridor dans ce cas : Rendez-vous au [173](#).

324

Vous vous hâtez de rassembler votre équipement et vous gagnez rapidement le rebord de la gorge à la recherche d'un abri sûr contre l'orage. A travers le rideau de pluie, se dresse la silhouette massive de la butte schisteuse. Dépourvue d'arbres et de végétation, la surface du rocher n'offre aucune protection contre les trombes d'eau qui se déversent du ciel mais, en grossissant votre vision, vous remarquez une cavité sèche et abritée du vent sous la saillie formée par sa base. Après avoir pataugé un bon moment dans la boue, vous finissez par atteindre le creux de rocher où vous vous écroulez, trempé et grelottant. Vous essorez tant bien que mal vos vêtements gorgés d'eau puis, enveloppé dans votre manteau humide, vous vous allongez pour essayer de trouver le sommeil dans le vacarme des éléments déchaînés. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas, ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Vous êtes réveillé plusieurs fois au cours de la nuit par le fracas assourdissant du tonnerre qui roule et se répercute le long de la gorge. Vous restez assis un moment pour admirer la beauté sauvage et terrifiante de cette tempête d'apocalypse, mais toute la fatigue accumulée au cours de votre longue journée de marche finit par avoir raison de vous et vous sombrez dans un sommeil agité. Une heure après l'aube, vous vous décidez à quitter votre abri pour reprendre votre marche vers le Nord. Le plus gros de la tempête est passé, mais la pluie continue à gêner votre progression. Au cours de la matinée de ce troisième jour de marche à travers la forêt, vous parvenez en vue d'une piste qui la traverse, courant du Nord au Sud. Les fortes pluies ont transformé ce chemin de terre en un marécage

bourbeux où sont venus s'engluer plusieurs fourgons militaires eldenoriens chargés d'armes et de fournitures. Les conducteurs et soldats d'escorte de ces chariots ont provisoirement trouvé refuge sous les arbres, ce qui vous contraint à faire un léger crochet vers l'Est avant de reprendre la direction du Nord. Dans l'après-midi du quatrième jour, vous arrivez devant une clairière proche de la lisière septentrionale de la forêt. Le sol en a été fraîchement retourné et les souches dont il est hérissé portent les traces d'un abattage récent. En regardant cet endroit, vous sentez un étrange picotement vous agacer la nuque. Votre sixième sens Kaï en est la cause et il vous avertit que ce lieu abrite un sinistre secret... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [36](#). Sinon, rendez-vous au [191](#).

325

Chevauchant le long de la grand route qui court vers le Nord en s'éloignant de Duadon, vous apercevez dans le lointain deux mamelons boisés. La route passe entre ces deux petites collines avant de s'élever pour rejoindre un plateau couvert de champs cultivés irrigués par un vaste réseau de canaux. Vous approchez des mamelons quand vous découvrez que deux unités de cavaliers cuirassés y sont stationnées, de chaque côté de la route. Ces hommes sont revêtus d'impressionnantes armures noires ornées de motifs de crânes stylisés et de dragons écarlates et leurs montures sont protégées par des cuirasses d'acier poli qui luisent comme du feu liquide dans les rayons du soleil couchant.

- Les Sinistrari ! Qu'Ishir nous protège ! s'exclame Delissa dans un souffle.

Impassible, vous continuez votre route en maintenant le pas tranquille de votre monture, sans détourner la tête sous les regards scrutateurs des guerriers d'élite de Vandyan. Des gouttes de sueur froide coulent le long de votre nuque et de votre front, mais les cavaliers ennemis vous laissent passer sans réagir. Au bout d'un temps qui vous semble interminable, vous débouchez

d'entre les deux collines et vous murmurez à Delissa du coin des lèvres :

- Continuez comme ça, nous y sommes presque... surtout ne vous retournez pas !

Ce n'est qu'une fois parvenus en sûreté sur le plateau, à près de dix kilomètres de l'ennemi, que vous osez enfin lancer un regard en arrière. Loin au-delà des deux mamelons, vous voyez se découper dans la pénombre du crépuscule la masse noire des murailles de Duadon, dominées par la silhouette menaçante de Skull-Tor. Et vous ne pouvez vous retenir de vous dresser sur votre selle en brandissant le poing pour lancer triomphalement :

- Pour le Sommerlund et le Kai ! Rendez-vous au [350](#).

326

Vous descendez de la crête et vous traversez un champ labouré pour atteindre une vaste grange, la plus proche des trois dépendances qui entourent, à quelque distance, le corps d'habitation de la ferme. Vous pénétrez dans le bâtiment par la porte de derrière pour découvrir qu'il abrite une douzaine de vaches laitières parquées dans leurs stalles ainsi qu'un poulailler comptant quelques dizaines de gallinacés logé dans un angle. Vous escaladez une échelle menant au fenil qui occupe la partie supérieure de la grange et vous y dénicher une petite réserve de lait, de fromage et d'œufs (l'équivalent de 2 Repas). La terrifiante épreuve de la matinée vous a passablement épuisé et c'est avec volupté que vous allez vous enfuir dans le foin moelleux pour vous abandonner au sommeil, bercé par le crépitement de la pluie sur le toit. Peu avant l'aube, vous êtes tiré de vos songes par un joyeux siffle-ment montant du bas de la grange. Son auteur est l'ainé des fils du fermier, qui se lève chaque matin à cette heure matinale pour aller traire les vaches. Vous rampez avec précaution jusqu'à l'échelle et vous glissez un œil vers le bas pour découvrir le jeune gaillard juste en dessous. Il tient une fourche et s'apprête à grimper. Vous battez précipitamment en retraite et

vous fouillez le fenil du regard à la recherche d'une autre issue. La seule qui existe est une porte ouverte en hauteur sur la façade de la grange pour permettre le passage des balles de foin qui sont hissées jusque-là avec une corde pour y être stockées. Si vous voulez sortir de la grange en passant par cette porte, rendez-vous au [133](#). Si vous préférez vous cacher dans le foin et attendre le départ du fils du fermier, rendez-vous au [181](#).

327

Vous sortez la fiole de votre sac et vous versez avec précaution son contenu sur les tranches de viande froide que vous recouvrez de légumes et apportez le plateau aux gardes postés devant la salle des Runes. En vous voyant arriver, les deux guerriers posent leurs hallebardes contre le mur et soulèvent la visières de leur casque.

- Où est Gragov ? s'enquiert un des gardes tandis que vous posez le plateau sur une petite table placée à côté de la porte.

- Il est malade, répondez-vous.

- Espérons que ce n'est pas à cause de ce qu'il a mangé ! plaisante le second en s'esclaffant.

Les deux hommes s'attaquent à leur repas de bon appétit pendant que vous vous éloignez le long du couloir menant à l'escalier en fer. Arrivé au bas des marches, vous vous arrêtez pour attendre que la potion fasse son effet. Quelques minutes plus tard, vous entendez un fracas métallique et vous remontez pour découvrir les deux gardes inconscients devant la porte. Rendez-vous au [120](#).

328

- Calmez-vous, ma bonne dame, protestez-vous d'un ton apaisant. Je ne vous veux aucun mal. Simplement, je vous serais infiniment reconnaissant si vous acceptiez de me laisser passer la nuit dans votre écurie.

- Non... non, vous ne pouvez pas rester ici, bre-douille-t-elle. Vous n'êtes pas le bienvenu. Allez rejoindre votre régiment.

- Je vous en prie, madame, insistez-vous. Je suis prêt à vous verser des pièces d'or, pour le dérangement.

Ses traits crispés s'adoucissent un peu lorsqu'elle vous entend prononcer le mot "or". Votre petit doigt Kaï vous dit qu'elle finira par accepter de vous laisser passer la nuit dans l'écurie avec votre cheval si vous lui offrez la somme qui lui convient... Avant tout, décidez du nombre de pièces d'or que vous êtes prêt à dépenser pour une nuitée. Puis utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez le chiffre que vous avez tiré au nombre de pièces d'or en question. Si le résultat est inférieur ou égal à 8, rendez-vous au [32](#). S'il est supérieur à 8, rendez-vous au [234](#).

329

Entraînant Hulsta dans votre sillage, vous progressez aussi vite que possible dans le courant glacé vers la grille suivante. Arrivé à sa hauteur, vous déployez votre maîtrise du Nexus afin de la dégager des restes de maçonnerie et de crasse fossilisée qui la maintiennent en place, puis vous la faites sauter hors de son logement d'une bonne poussée et vous aidez votre compagnon bleu de froid à se hisser par l'ouverture. Vous vous apprêtez à saisir la main que vous tend Hulsta pour grimper à votre tour au sec, quand vous remarquez soudain, quelques mètres en amont, un inquiétant chapelet de bulles à la surface de la rivière. Presque simultanément, vos sens Kaï hurlent qu'un second serpent approche à toute vitesse... Si vous choisissez de bondir par l'ouverture pour tenter d'échapper à l'attaque imminente du monstre, rendez-vous au [83](#). Si vous préférez dégainer votre arme Kaï pour l'affronter, rendez-vous au [68](#).

330

Une grande porte s'ouvre dans le mur nord, livrant passage à un homme mince et élégant vêtu d'une flambeoyante tunique or et émeraude. Il s'avance d'un pas conquérant, se mouvant avec la

grâce et l'assurance d'un athlète, mais ses joues tombantes et les replis de peau qui pendent sous ses néfastes yeux noirs trahissent son âge véritable. Les officiers rassemblés saluent l'entrée de leur chef d'un claquement de talons martial, et c'est sous une vague d'applaudissements qu'il gravit en quelques foulées les marches d'une estrade de marbre pour s'adresser à eux. - Demain, à minuit, Varetta sera à nous ! proclame Vandyan, déchaînant un tonnerre d'acclamations. Grâce aux légions de Vorkas que j'ai envoyées dans le Lyris, notre victoire est certaine. Je sais : on a aperçu les forces du Kai à Quarlen. Mais nous allons les prendre au piège ! Nos armées conquérantes vont monter de Sventina et franchir les Monts Sloviens par le Pas du Nord pour couper leur axe de ravitaillement avec Casiorn et tomber sur Quarlen en prenant leurs défenses à revers. Dès lors, les Kai n'auront plus guère que le choix suivant : mourir à Quarlen ou se laisser repousser vers le Nord pour finir dans l'abîme du gouffre de Maaken ! Ces paroles soulèvent de nouvelles acclamations dans les rangs des officiers eldenoriens, suivies de force commentaires laudatifs sur le génie militaire de leur ambitieux maître. Quant à vous, le plan qu'il a conçu pour anéantir le Kai ne vous impressionne guère, car vous êtes sûr que Loup Solitaire saura le déjouer sans difficulté. En revanche, le sort de l'armée ennemie qui devra se risquer dans le périlleux défilé du Pas du Nord semble plutôt compromis... Vandyan lève la main pour arrêter le flot des louanges et, le silence revenu, il reprend son discours. Et si son plan de destruction du Kai ne vous a guère effrayé, la stratégie qu'il a imaginée pour conquérir tout le Magnamund vous emplit d'horreur ! Rendez-vous au [50](#).

331

Vous murmurez à toute vitesse la formule du sortilège de Lévitiation et vous commencez à vous élever du rebord de la porte. Dès que vous en êtes suffisamment écarté, vous annulez progressivement l'effet du sortilège pour entamer une descente sans heurt. Vos pieds touchent le sol et vous filez en courant vers le portail de la ferme. Rendez-vous au [164](#).

332

Vous invoquez le sortilège d'Envoûtement à l'instant où le garde ouvre la porte du cabinet. Il découvre les habits et les armes, mais le charme agit juste à temps pour l'empêcher de donner l'alerte. Vous lui ordonnez mentalement de laisser vos affaires et de refermer la porte du cabinet de toilette. L'homme obéit et vous lui commandez alors d'effacer de sa mémoire tout ce qu'il a vu. - Y a rien là-d'dans, annonce-t-il à son camarade. Allons-y, maint'nant. On a encore des tas d'endroits à fouiller.

Sur ce, les deux hommes vous saluent d'un hochement de tête et sortent du salon en traînant leur chien derrière eux. Délissa attend dans la cour qu'ils soient sortis et se soient éloignées pour vous rejoindre au salon et refermer la porte derrière elle. Rendez-vous au [10](#).

333

La pointe de la lance du sergent vous laboure la cuisse au moment où votre monture le dépasse (vous perdez 3 points d'ENDURANCE), et une autre lance transperce votre sac à dos et endommage son contenu (rayez l'objet que vous avez inscrit en tête de la liste du contenu de votre sac à dos). Étouffant un cri de douleur, vous poussez votre monture au grand galop. Poursuivi par les insultes et les malédictions des trois Eldenoriens, vous piquez droit à travers la prairie en direction du lointain ruban d'argent du fleuve Storn qui scintille à la lueur des étoiles. Vous atteignez bientôt une route qui longe le cours du Storn et vous descendez une pente couverte de fougères plongeant vers la rive Est du grand fleuve. Près de son flot grondant, vous trouvez une cabane abandonnée au milieu d'un bosquet de pommiers dépouillés de leurs fruits par l'armée d'invasion. La cabane est vide, mais vous trouvez assez de foin pour rassasier votre cheval, ce qui vous décide à y faire halte pour dormir pendant les quelques heures qui vous séparent de l'aube. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez

prendre 1 Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [272](#).

334

Vous hurlez comme si une coulée de plomb fondu se déversait dans votre cerveau et se répandait jusque dans chaque fibre de votre être : vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Le terrible assaut psychique de Zorkaan a gravement endommagé votre cerveau, détruisant la section de votre esprit qui contrôle une de vos facultés Kai. Outre les dommages physiques évoqués ci-avant, vous perdez donc l'usage de l'une de vos Grandes Disciplines jusqu'à la fin de cette mission. (Toutefois, si vous achevez cette aventure victorieusement, vous pourrez retrouver l'usage de cette Grande Discipline et l'utiliser dans un prochain épisode du Second Ordre). S'il vous reste un souffle de vie, rendez-vous au [157](#).

335

Vous ôtez votre sac à dos et vous en soulevez le rabat pour exposer une partie du Calice à la vue des deux hommes. Leurs yeux se mettent à luire de convoitise à la vue de l'or et des bijoux scintillants et ils peinent à contenir leur excitation. Ils abaissent fébrilement la lourde herse qui permet de barrer le porche et, sans se soucier des cris et des protestations, ordonnent aux autres cavaliers et conducteurs de fourgons d'attendre pendant qu'ils vous escortent au poste de garde. Vous commencez à vous dire qu'ils ont l'intention de vous confisquer le Calice et de vous jeter dans un cachot, mais le plus grand des gardes apaise vite vos craintes. - T'inquiète pas, l'ami, vous rassure-t-il. On va juste dans un endroit plus discret. Pas la peine que tout Duadon soit au courant d'nos affaires. Vous entrez dans le poste de garde aménagé dans l'épaisseur de la muraille, et longez un corridor jusqu'à une chambre vide dont le mur opposé comporte une petite porte voûtée. Vous remettez le Calice de Tekaro aux gardes (n'oubliez pas de rayer cet Objet Spécial de votre *Feuille d'Aventure*), et vous acceptez en prime d'abandonner votre

cheval à ces deux escrocs, estimant plus discret de circuler à pied dans la ville. Le grand échelas déverrouille alors la porte, qui s'ouvre sur une ruelle tranquille courant à l'ombre de la muraille sud. - La voie est libre, soldat ! vous dit-il avec un large sourire. Vous sortez sans vous faire prier. La petite porte se referme avec un bruit sourd derrière vous et vous entendez la clef tourner dans la serrure. Vous suivez l'étroite venelle, marchant en direction du porche. Dissimulé dans l'ombre, vous observez la place pavée qui donne sur la Porte Sud pour constater qu'on a relevé la herse et que le flot de la circulation s'écoule à nouveau. Les chariots font résonner leurs roues cerclées de fer sur les pavés de la place avant de s'engager dans une large artère, l'avenue de l'Étendard conduisant à Skull-Tor, la forteresse de Vandyen qui se dresse au centre de la cité. Vous vous rappelez les instructions de Gwynian précisant que vous trouverez vos contacts rue des Flancs, dans le quartier nord de la cité. Comme vous êtes à la Porte Sud de Duadon, vous vous engagez sur la place et vous commencez à suivre la file des chariots qui roulent vers Skul-Tor, supposant que c'est le plus court chemin pour atteindre le quartier nord. Mais, à l'entrée de l'avenue de l'Étendard, vous êtes refoulé par des gardes armés grognant que la voie est exclusivement réservée aux fourgons de fournitures et interdite aux piétons. Sans vous laisser abattre, vous vous mettez en quête d'un autre chemin et vous recensez deux autres voies qui partent de la place de la Porte Sud pour s'enfoncer entre les bâtiments noirs de suie l'une file vers l'Est, le cours de l'Osselet, l'autre est orientée vers l'Ouest, la rue du Chaudron. Si vous choisissez de suivre le cours de l'Osselet, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez vous engager dans la rue du Chaudron, rendez-vous au [301](#).

336

Vous invoquez mentalement la formule du sortilège du Contrôle Mental et vous ordonnez au soldat grimaçant de lancer son rocher loin du bateau. Le regard fixe, il s'exécute docilement et expédie son projectile dans la rivière, à trois bons mètres de sa

cible. Tandis que le courant vous entraîne sous l'arche du pont, vous entendez ses camarades éclater de rire et se payer sa tête en se gaussant de la précision remarquable de son tir. Rendez-vous au [88](#).

337

Vous déployez votre maîtrise de la Grande Discipline du Nexus et le pêne coulisse incontinent hors de la gâche, signant sa reddition d'un déclic sonore. Vous faites doucement pivoter le lourd battant de fer pour découvrir une antichambre dépourvue de garde qui ouvre sur une vaste salle. Le mur gauche de cette immense pièce balayée de courants d'air est percé d'une rangée de hautes fenêtres voûtées donnant sur la place d'armes qui s'étend au pied du grand donjon de Skull-Tor. Vous rappelant ce que vous a dit Hulsta au sujet de ce donjon peu avant sa mort, vous concentrez vos sens Kai sur ses énormes murs pour obtenir la confirmation que cet édifice maudit est bien le siège de la puissance maléfique que vous êtes venu détruire. Dissimulé dans l'antichambre, vous étudiez le donjon avec soin pour arriver à la conclusion que son unique voie d'accès est un pont-levis donnant sur une arche voûtée située à sept mètres au-dessus du sol. Pour atteindre ce pont-levis, il faut monter un étage plus haut en empruntant un escalier qui se trouve à l'autre extrémité de la grande salle, ce qui ne poserait guère de difficulté... si la salle en question et la place d'armes ne grouillaient d'officiers eldenoriens et d'esclaves vor-kas ! Rendez-vous au [260](#).

338

Hulsta se dirige vers une bibliothèque, se penche pour ouvrir un panneau secret dissimulé dans son socle et en retire un vieux rouleau de parchemin. Delissa s'empresse de dégager un espace sur la table servant aux repas et son mari y déroule avec précaution le parchemin jauni et craquelé.

- L'un de mes ancêtres était un des architectes qui ont participé à la construction de Skull-Tor, explique Hulsta. Voici les plans

originaux de la forteresse... les seuls qui existent encore aujourd'hui. L'encre du manuscrit s'est en grande partie effacée au fil des siècles, mais les éléments encore déchiffrables constituent à eux seuls une inestimable mine d'informations. Hulsta désigne le périmètre du donjon intérieur de la forteresse, la grande arche de l'entrée, ainsi que les emplacements de plusieurs chambres souterraines. Il attire également votre attention sur deux éléments dignes du plus grand intérêt : la présence d'une rivière souterraine qui passe exactement sous la place forte, ainsi que celle d'une série de tunnels reliant Skull-Tor pour déboucher dans la cité par des issues depuis longtemps oubliées.

- Ces passages secrets, destinés à permettre une fuite rapide, avaient été creusés sur l'ordre du prince Jiokara, le seigneur qui avait fait édifier Skull-Tor. Depuis lors, nombre d'entre eux ont été scellés ou se sont écroulés dans la rivière, mais il en subsiste encore un, qui court sous le quartier nord, explique le tonnelier en suivant du doigt son tracé sur le plan. Nous pouvons accéder à ce souterrain depuis la cave d'une boutique qui se trouve à un angle de la place Cillan. Je propose que nous y allions dès cette nuit. Je vous guiderai par ce chemin jusque dans Skull-Tor et, une fois dans la place, je vous attendrai dans le tunnel pendant que vous accomplirez votre mission. Quand vous en aurez fini, vous me rejoindrez et je vous ferai sortir des souterrains pour vous conduire en sûreté, hors de la cité. Qu'en dites-vous ?

Vous dites que ce plan vous paraît excellent à tout point de vue, à la grande joie de Hulsta dont le visage tanné se fend d'un large sourire. Et il vous avoue alors à quel point il peut haïr Vandyan pour tout le mal qu'il a déjà fait et menace de faire, et combien il est heureux de pouvoir ainsi contribuer à la chute du tyran honni... Avant de vous mettre en route, il vous demande de lui accorder quelques minutes pour se changer. Pendant qu'il s'éclipse dans la chambre conjuguale pour se débarrasser de ses vêtements de travail, Delissa vous demande si vous ne voulez pas visiter leur atelier. - Nous possédons toutes sortes d'outils, précise-t-elle. Et il y en a peut-être parmi eux qui pourraient

vous être utiles dans votre mission. Nous serions heureux de vous offrir tous ceux que vous pourrez juger bon d'emporter.

Si vous acceptez de visiter l'atelier, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez décliner la proposition de Delissa, rendez-vous au [19](#).

339

Vous courez à perdre haleine entre les pins pour échapper à la chose innommable qui se délecte des âmes des morts. Mais le sol boueux, les branches basses, les racines saillantes et les buissons touffus hérissés de piquants acérés semblent s'ingénier à entraver votre course. Alors que vous vous frayez un passage au milieu d'un épais entrelacs de branchages touffus, vous buttez violemment contre une racine proéminente et vous sentez soudain le sol se dérober sous vos pieds ! Vous basculez en avant et vous dégringolez vers le fond d'une ravine escarpée... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez-y 2. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, ajoutez-y 1. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 4 Rendez-vous au [224](#)

De 5 à 9 Rendez-vous au [307](#)

Supérieur à Neuf Rendez-vous au [103](#)

340

Lorsque l'horrible malédiction de Vandyan résonne sous la haute voûte de la salle, la file des Vorkas émergeant de la cloche du puits ralentit son pas puis s'immobilise. Comme s'ils s'éveillaient d'un long sommeil, les effrayants reptiles clignent des yeux et tournent la tête en tout sens, découvrant ce qui les entoure. Puis ils s'ébranlent à nouveau, gravissant en masse les marches de fer qui montent de la fosse. Ils sont bientôt rejoints par leurs congénères qui ressortent du passage voûté ouvert dans la paroi.

Ces Vorkas-là sont équipés d'armes tranchantes, prises dans l'armurerie dont vous pouvez distinguer quelques râteliers, au fond du passage voûté.

Emplissant la salle de leurs grondements et fouettant l'air de leurs queues, les monstres sans arme de la première vague approchent déjà du sommet des marches et vous comprenez que vous devez agir sans perdre une seconde si vous ne voulez pas être réduit en charpie par cette horde de reptiles sanguinaires. Si vous possédez une Bombe au Phosphore, rendez-vous au [163](#). Si vous n'avez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [190](#).

341

Visiblement dépité de ne pas avoir affaire à un "fournisseur", le marchand vous répond sans chercher à dissimuler son impatience : - La rue des Flancs? Sûr que c'est à l'aut' bout d'ia ville, mais à part ça, je vois pas du tout... Maintenant, pas loin d'ici, au bout d'ia rue, y a bien un passage qu'on appelle le Mur des Flancs. Vous allez jusqu'à la tour de guet et là vous prenez à droite et vous tombez d'dans. Après, essayez toujours de remonter le Mur des Flancs aussi loin qu'possib', et p'têt' bien qu'vous finirez par tomber sur la rue des Flancs. Mais j'peux rien vous garantir. Rendez-vous au [228](#).

342

Vous murmurez la formule du Poing Invisible en tendant la main droite, paume ouverte, dans la direction du fuyard, au moment où il saute en selle. Vous sentez un intense fourmillement d'énergie descendre le long de votre bras, se concentrer un instant dans votre main, avant d'en jaillir sous la forme d'une balle d'énergie pure. Frappé dans le dos par le projectile invisible, l'homme est éjecté de sa selle et passe par-dessus l'encolure de sa monture pour aller s'écraser dans la poussière. Il heurte le sol tête la première et le bruit sourd de sa chute s'accompagne du sinistre craquement de ses vertèbres cervicales cédant sous la violence du choc et le poids conjugués de ses

poches bourrées d'un butin qui ne l'aura pas longtemps enrichi...
Rendez-vous [49](#).

343

Instinctivement, vous portez la main à votre arme, mais vous retenez votre geste en découvrant que vous venez de heurter par accident un jeune hérault d'allure pour le moins inoffensive. Rouge de confusion, le maladroit s'excuse en bégayant, puis il se jette à quatre pattes pour entreprendre de ramasser les cartes et rouleaux de parchemin qu'il transportait et qui se sont éparpillés sur le sol dans l'incident. Tandis qu'il rassemble ses documents, vous notez qu'il porte un bandeau de cuir autour du poignet droit.

- Misère de moi ! gémit-il entre ses dents. Je vais encore être en retard, et le capitaine Dveka a horreur qu'on le fasse attendre. Et il a promis que si ça m'arrivait encore une fois, j'aurais droit à trente jours de cachot !

Compatisant à ses malheurs, vous aidez le messenger à ramasser ses papiers tout en usant de votre maîtrise du Nexus pour lui subtiliser son bracelet et empocher une de ses cartes (inscrivez le Bracelet de Skull-Tor et la Carte Stratégique dans la liste des Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Vous n'êtes pas obligé de rayier d'autres objets en leur faveur si vous en transmettez déjà le nombre maximum autorisé). Ici un hérault vous remercie de votre aide et se dirige d'un pas précipité vers le pont-levis. Du coin de l'œil, vous le regardez arriver devant les gardes, et vous assistez sans surprise à la brève altercation qui s'ensuit. Coupant court à ses protestations, un des cerbères fait sonner une cloche fixée au parapet du pont-levis et, quelques secondes plus tard, un peloton de six gardes surgit au petit trot d'une porte placée en face de l'entrée du pont, s'empare de l'infortuné messenger et l'entraîne sans ménagement dans le poste de garde. Dès qu'ils ont disparu, vous fixez le bandeau de cuir à votre poignet, tirez la carte de votre poche et vous vous dirigez d'un pas volontaire vers le pont-levis. En arrivant devant les

sentinelles en armure, vous levez la main droite pour montrer votre bracelet... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 7, rendez-vous au [14](#). S'il est supérieur à 7, rendez-vous au [212](#).

344

L'atmosphère de la cave est saturée de vapeurs nauséabondes d'acide tannique, un produit qu'emploient les selliers pour transformer en cuir les peaux brutes d'animaux. Des centaines de litres de cet infect liquide y sont entreposés dans d'énormes barils de bois alignés contre les murs. Hulsta les longe sans s'attarder pour gagner l'angle sud-est de la cave où il s'agenouille. Puis, il pose avec précaution sa lanterne sur le sol et commence à balayer sa surface d'une main légère. - Ah, ça y est ! La voilà ! s'exclame-t-il soudain en faisant voler la poussière du plat de la main.

Dégainant un poignard, il entreprend de gratter la crasse incrustée dans le sol pour dégager le contour d'une ancienne trappe. Avec votre aide, il parvient à faire pivoter son panneau de fer sur ses gonds rouillés, révélant un puits sombre. Vous pouvez entendre un écho lointain d'eau courante et, comme Hulsta introduit sa lanterne dans l'ouverture, vous voyez se dessiner le sol d'un passage filant à un peu plus de deux mètres en contrebas. - C'est le tunnel, souffle-t-il d'une voix pleine d'excitation. Exactement comme indiqué sur le plan !

Votre compagnon se laisse glisser dans le puits, et vous vous penchez au-dessus de lui pour lui passer la lanterne. Puis, vous suivez le même chemin en rabattant la trappe qui se referme derrière vous dans un sinistre claquement métallique. Dans la lueur glauque de la lanterne sourde, le ténébreux souterrain résonne d'un grondement sourd d'eaux vives ponctué par quelques couinements perçants de rats indignés de votre intrusion. Après avoir échangé un bref hochement de tête, Hulsta se met en marche et vous lui emboîtez le pas, prenant garde à ne

pas vous fendre le crâne contre la voûte basse et incrustée de concrétions et de moisissures. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Connaissance des Simples, rendez-vous au [225](#). Sinon, rendez-vous au [298](#).

345

Vous êtes réveillé plusieurs fois au cours de la nuit par le fracas assourdissant du tonnerre qui roule et se réverbère entre les parois de la gorge. Pendant un moment, vous restez assis pour admirer la beauté sauvage de cette tempête d'apocalypse, mais toute la fatigue accumulée au cours de votre longue journée de marche finit par avoir raison de vous et vous sombrez dans un sommeil agité. Une heure après l'aube, vous vous décidez à quitter votre abri pour reprendre votre marche vers le Nord. Le plus gros de la tempête est passé, mais la pluie gêne votre progression. Au cours de la matinée du troisième jour de marche dans la forêt, vous parvenez en vue d'une piste qui la traverse, courant du Nord au Sud. Les pluies d'orage ont transformé ce chemin de terre en un marécage bourbeux où sont venus s'engluer plusieurs fourgons militaires eldenoriens chargés d'armes et de fournitures. Les conducteurs et soldats d'escorte de ces chariots ont provisoirement trouvé refuge sous les arbres, vous contraignant à faire un léger crochet vers l'Est avant de reprendre la direction du Nord. L'après-midi du quatrième jour, vous arrivez devant une clairière proche de la lisière septentrionale de la forêt. Son sol a été fraîchement retourné et les souches dont il est hérissé portent les traces d'un abattage récent. En regardant cet endroit, vous sentez un picotement désagréable vous agacer la nuque. Votre sixième sens Kaï en est la cause et il vous avertit que ce lieu abrite un sinistre secret... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [36](#). Sinon, rendez-vous au [191](#).

346

La salve de balles de plomb vous dépasse en suivant des trajectoires pour le moins fantaisistes avant de fracasser les

fenêtres et de faire voler le crépi des murs de l'échoppe du sellier. Vous poursuivez votre course et vous vous engouffrez dans l'accueillante obscurité de la ruelle. Jetant un regard par-dessus votre épaule en direction des cavaliers, vous remerciez Ishir que ces hommes n'aient pas été équipés d'arbalètes. Les pistolets de Bor sont en effet des armes d'une imprécision notoire (quand ils n'explorent pas au visage de leur utilisateur!), et vous n'êtes pas surpris outre mesure qu'aucun des tireurs n'ait pu vous atteindre, même à une si faible distance... Rendez-vous au [77](#).

347

Le pouvoir que vous confère votre Grande Discipline vous permet d'affaiblir et de lézarder le mortier dans lequel sont scellés les barreaux de la fenêtre. Au bout de quelques minutes, le premier est assez effrité pour que vous parveniez à déloger les seconds et à ménager un passage assez large pour votre corps. Rendez-vous au [27](#).

348

- Ishir soit louée ! Mes prières ont été entendues ! s'écrie le prisonnier slovien, fou de joie, une fois que ses ravisseurs se sont effondrés sous vos coups impitoyables. Enjambant les cadavres, vous vous approchez de lui et vous tranchez les liens qui entravent solidement ses poignets.

- Mille mercis, messire, vous lance-t-il avant de sauter à terre et de vous offrir une vigoureuse poignée de main, son visage marqué par l'épreuve fendu d'un large sourire. Je m'appelle Rufus. **Ces** maudits Eldenoriens m'ont capturé dans la plaine à l'est de Tekaro il y a deux jours. On m'av.ni laissé en arrière pour espionner leurs mouvement pendant que mon régiment se repliait Sventina. En tout cas, nous avons quelque chose en commun, vous et moi, puisque nous opérons tous deux derrière les lignes ennemies ! Sur ce, le jovial Slovien vous aide à dissimuler les cadavres des Eldenoriens sous d'épais fourrés et il vous demande si vous êtes un mercenaire de Casiorn. Comme

vous lui répondez que vous appartenez à l'ordre du Kaï, il vous fixe bouche bée, les yeux écarquillés de stupéfaction : - Un seigneur Kaï... ici, en Slovie ! Ishir soit louée ! Peut-être allons-nous gagner la guerre, malgré tout. Vous révélez à Rufus que vous êtes en mission secrète et que vous devez rejoindre le fleuve Storn près de Tekaro aussi vite que possible. Votre canot ayant brûlé, vous n'avez désormais plus d'autre choix que de poursuivre votre route à cheval. Le Slovien vous offre spontanément son aide, mais il vous avertit que la cité de Tekaro est tombée aux mains des Eldenoriens. Leurs soldats occupent la ville et des milliers de Vorkas campent à l'extérieur de ses murs. Ils utilisent Tekaro comme base de regroupement pour envoyer des renforts à leurs armées qui combattent dans la plaine Slovarienne et le long de la rivière Sven, si bien que toute la région grouille de patrouilles ennemies qu'il sera difficile d'éviter en allant vers le Storn. En attendant, Rufus suggère que vous endossiez l'uniforme d'un des Eldenoriens que vous avez abattus et que vous fassiez route ensemble vers Tekaro, lui-même faisant mine d'être votre prisonnier. Son oncle vit dans la forêt près de la rivière Quarle, et c'est là qu'il voudrait aller maintenant qu'il est libre. Jugeant son plan plutôt judicieux, vous échangez votre tenue de voyageur Kaï contre l'uniforme d'un des éclaireurs morts. (Vous rangez vos vêtements dans votre sac à dos, où ils prennent la place de deux objets normaux. Si votre sac est déjà plein, vous devez donc vous débarrasser de deux objets pour pouvoir emporter votre tenue Kaï). Ainsi vêtu, vous montez sur un des chevaux eldenoriens et, suivi de Rufus, vous prenez la piste forestière vers le Sud, en direction de Tekaro. Rendez-vous au [261](#).

349

Vous examinez les fioles avec soin, et votre haut niveau de Maîtrise Kaï vous permet de déterminer que les étranges gelées qu'elles contiennent possèdent d'importantes propriétés psychiques. Vous ne pouvez évaluer leur puissance avec précision mais vous savez quels sont leurs effets. Le liquide rouge -si vous l'avalez avant de livrer un combat psychique - renforcera

vos défenses mentales. Le liquide bleu, lui, augmentera vos pouvoirs psychiques offensifs. Le liquide jaune, en revanche, diminuera l'efficacité de vos défenses mentales et pourra vous rendre particulièrement vulnérable aux attaques psychiques. Si vous voulez emporter la Fiole Rouge, la Fiole Bleue ou la Fiole Jaune, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux que vous transportez dans la poche de votre tunique. Rendez-vous au [17](#).

350

Il fait déjà sombre lorsque vous entrez dans les collines en chevauchant au côté de Delissa et vous entamez les derniers kilomètres qui vous séparent de votre point de rendez-vous. Quelques minutes avant d'atteindre la flèche de granit, vous apercevez un mince fuseau de lumière dans le ciel crépusculaire. Vous magnifiez votre vision et vous ne vous en rendez compte que lorsque vous réalisez que ce fuseau n'est autre que l'étrange coque de métal du *Saute Nuage*, le fabuleux vaisseau volant de Banedon, qui approche à pleine vitesse du Sud-Ouest. L'aéronef vient s'immobiliser juste au-dessus de la pointe rocheuse, et vous voyez bientôt une cage d'embarquement descendre vers le sol. Un jeune matelot Toranien vous invite à y prendre place avec votre compagne et vous sentez votre estomac vous chatouiller désagréablement lorsque la cage remonte, tant son mouvement est rapide. Le Maître de Guilde en personne est le premier à vous accueillir à bord et il s'empresse de vous féliciter du succès éclatant de votre mission. Quelques instants plus tard, le *Saute-Nuage* vire majestueusement et file vers Varetta de toute la puissance de ses moteurs. Le voyage ne vous prend guère plus de deux heures et, bien qu'il fasse nuit noire, Banedon n'a guère de difficulté à localiser la cité. Ses remparts endommagés par le siège sont entourés d'une ceinture de bûchers enflammés visibles à plus de cinquante kilomètres à la ronde. En vous approchant, vous survolez les restes sans vie de la horde Vorka qui jonchent la plaine entourant la muraille, et vous voyez les régiments des troupes de l'Alliance des Pays Libres marcher fièrement vers les

portes de la cité. Guidé par les feux, le timonier dirige l'aéronef vers le centre de la ville avant de l'immobiliser en vol stationnaire au-dessus des Maisons du Savoir. Accompagné de Delissa et Banedon, vous prenez place dans la cage de débarquement qui vous fait descendre dans les jardins de ce magnifique édifice où le Second Ordre du Kaï a établi ses quartiers. A peine avez-vous touché le sol qu'un tonnerre de vivats et d'acclamations jaillissent des poitrines de vos frères Kaï rassemblés pour vous accueillir. Puis, dans un moment d'intense émotion, vous tombez dans les bras de Loup Solitaire et de Gwynian le Sage, rayonnants de fierté et d'allégresse. Ce sont de joyeuses retrouvailles, de celles qui resteront à jamais gravées dans votre mémoire et dans la légende du Second Ordre du Kaï. La nouvelle de votre arrivée se répand comme une traînée de poudre à travers Varetta et, en dépit de l'heure tardive, ses citoyens reconnaissants envahissent les rues pour improviser une grande fête en l'honneur de celui qui, par son action héroïque, les a libérés du terrible siège qui les étranglait depuis de longues semaines. Au terme d'une mémorable nuit de festivités, Loup Solitaire décide de vous laisser partir le jour-même pour le monastère Kaï à bord du *Saute Nuage* afin de vous laisser l'honneur d'y porter le premier la nouvelle de la victoire. Quant à lui, il regagnera le Sommerlund en chevauchant à la tête du Second Ordre pour vous rejoindre une semaine plus tard. Vous vous pliez avec joie à la volonté de votre chef et, peu avant midi, vous saluez vos frères Kaï du haut du pont du fabuleux vaisseau volant de Banedon tandis que les toits de Varetta commencent à défiler sous la coque. Après un vol sans histoire, vous arrivez à destination dans la matinée du lendemain et vous proclamez le succès de la croisade du Kaï. Vos frères chargés de la défense du monastère laissent éclater leur joie, et exigent que vous leur narriez les péripéties de votre périlleux affrontement contre les forces sataniques de Skull-Tot Vol m récit achevé, vous les informez que Loup Solitaire et les forces du Kaï ont quitté Varetta et devraient donc arriver dans une semaine à compter de ce jour. Étant pour l'heure le Maître Kaï de plus haut rang présent au monastère, vous ajoutez qu'il vous revient de superviser les préparatifs de leur accueil.

Tous ont tellement hâte d'assister au retour de votre chef et de vos frères que les préparatifs en question sont achevés deux jours avant la date prévue. A la fin de l'après-midi du cinquième jour, vous êtes étonnés de voir arriver un éclaireur Kaï du nom de Pluie d'Or. Son visage et ses vêtements chiffonnés et couverts de poussière, sa monture fourbue et son propre état d'épuisement témoignent qu'il a chevauché sans trêve depuis plusieurs jours. A la vue de sa mine défaite, un sombre pressentiment vous envahit, mais la terrible nouvelle qu'il vous apporte dépasse vos plus noires suppositions... Loup Solitaire a disparu! Une nuit où la troupe bivouaquait dans les environs de Ruanon, votre chef a été enlevé. Ceux qui ont assisté à sa soudaine disparition ont vu une ombre tourbillonnante surgir d'un ciel d'orage et s'abattre sur lui pour l'engloutir. Tout s'est passé si vite que le Grand Maître Suprême n'a pu esquisser un geste de défense avant de s'évanouir sans laisser de trace ! Vous sentez un frisson glacé vous parcourir l'échine en entendant le rapport de Pluie d'Or. Sa description de la ténébreuse ombre tournoyante ne correspond que trop bien à la forme adoptée par Zorkaan le Mangeur d'Ames. Un doute atroce vous taraude l'esprit : et si la destruction de la Rune utilisée par Vandyan pour invoquer cette maléfique entité, au lieu de l'anéantir, l'avait piégée sur le Magnamund?

Alors, l'enlèvement de Loup Solitaire serait le moyen que Zorkaan aurait trouvé pour assouvir sa vengeance ! Votre sixième sens vous dit que Loup Solitaire est bien vivant et se trouve quelque part sur votre monde, mais vous ne pouvez déterminer où précisément.

Vous avez remporté une éclatante victoire à Duadon, mais la terrible nouvelle de la disparition de Loup Solitaire jette une ombre sur votre triomphe. Mais vous ne pouvez accepter que la perte de votre illustre chef soit le prix à payer pour la défaite de Vandyan et l'anéantissement de ces immondes Vorkas. Quoi qu'il puisse vous en coûter, vous ferez tout ce qui est en votre pouvoir pour retrouver Loup Solitaire et l'arracher aux griffes de son ténébreux ravisseur. Mais ce sera une tâche ardue et périlleuse

qui vous conduira aux limites de votre bravoure et de vos capacités. Si vous avez le courage et la détermination d'un authentique Grand Maître Kaiï, vous oserez relever ce prodigieux défi dans le prochain volume de l'épopée du Second Ordre du Kaiï!

TABLE DE HASARD

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

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	+9/+10	+11 ^{OU} SUPÉRIEUR	
E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	1
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	2
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	3
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	4
LS -3	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	
E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	5
LS -2	LS -1						
E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	6
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	7
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	8
LS -0	LS -0						
E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T	9
LS -0	LS -0						
E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T	E T	10
LS -0	LS -0						

T = Tué sur le coup