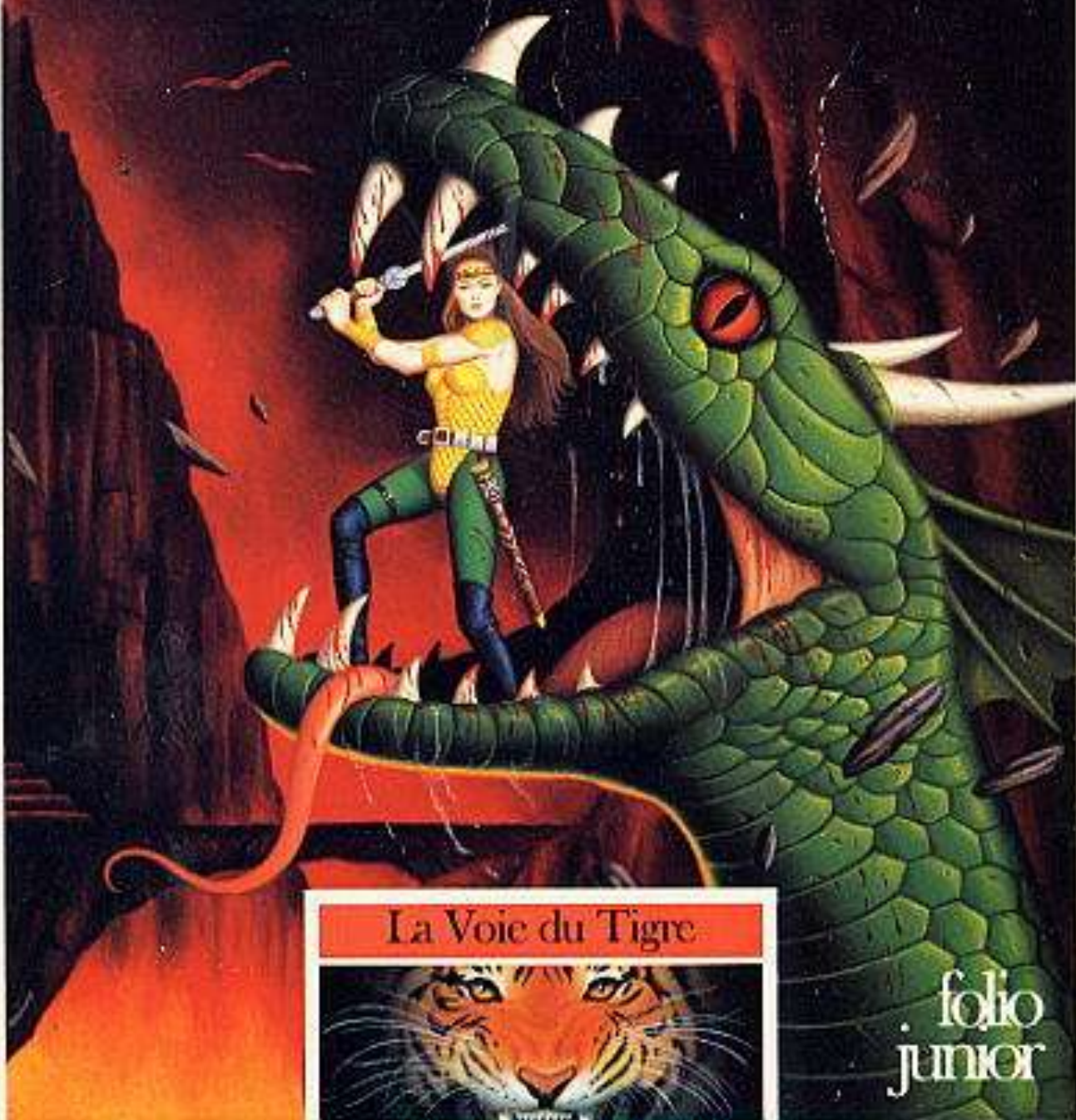


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Mark Smith et Jamie Thomson

Les Démons du Manmarch



La Voie du Tigre



folio
junior

Titre original

Inferno !

© Mark Smith et Jamie Thomson, 1987, pour le texte © Hodder et Stoughton Ltd, 1987,
pour les illustrations © Éditions Gallimard, 1988. pour la traduction française

Mark Smith et Jamie Thomson

Les Démons du Manmarch

La Voie du Tigre/6

Traduit de l'anglais par Danielle Plociennik

Illustrations de Bob Harvey

Gallimard



Après la défaite d'Honoric

C'est dans le monde d'Orb, perdu dans une mer si vaste que le peuple de Manmarch lui a donné le nom de Mer Infinie, que se trouve la mystérieuse Ile des Songes Paisibles.

De nombreuses années se sont écoulées depuis que vous avez vu, pour la première fois, ses rivages aux sables d'or et ses rivières couleur d'émeraude. Vous n'étiez alors qu'un enfant accroché à la robe de la servante qui vous avait mené jusque-là, bravant l'immense étendue de la mer et venant d'un lointain pays que vous n'avez jamais revu depuis. Cette servante, fidèle jusqu'au dernier souffle, vous a laissé sur les premières marches du Temple du Rocher, implorant les moines de prendre soin de vous car, victime d'une terrible malédiction, ses jours touchaient à leur fin.

Les moines sont présents sur cette île depuis des siècles, vouant chaque instant de leur existence terrestre à leur dieu, Kwon, Celui-qui-connaît-les-Mots-Sacrés-du-Pouvoir, le Maître Suprême du combat à mains nues. Ils se sont donné pour mission d'aider les hommes à lutter contre le mal omniprésent dans le monde.

En constatant que vous étiez seul et que vous aviez besoin d'aide, les moines vous ont accepté auprès d'eux dans le Temple du Rocher, et vous êtes devenu leur protégé. Jamais un mot ne fut prononcé quant à l'étrange tache de naissance en forme de couronne présente sur votre cuisse — cette tache dont vous vous rappelez que votre fidèle servante répétait sans cesse qu'elle avait une signification mystique — jusqu'au jour où vous avez osé y faire allusion. Les moines vous ont alors demandé d'être patient et de méditer. Le plus ancien et le plus sage des moines du Temple du Rocher, Naijishi, le Grand Maître de l'Aube, a fait de vous son disciple. Il vous a initié et guidé dans la sérénité de Kwon ; il vous a appris ce que sont les hommes et leurs façons d'agir ; il vous a montré la voie de la méditation qui permet à

l'esprit de se séparer du corps de telle sorte qu'il puisse, hors de tout désir matériel, atteindre à la Vérité. Cependant, depuis l'âge de six ans, vous avez passé le plus clair de votre temps à suivre l'enseignement de la Voie du Tigre. Et aujourd'hui vous êtes un Ninja, un maître en arts martiaux capable de vaincre un adversaire aussi puissant soit-il sans même être vu, et encore moins soupçonné. Ainsi que le tigre, vous êtes furtif, agile et fort, d'une patience sans limites lorsque vous traquez votre proie, sans pitié lorsqu'elle est à votre merci. Les habitants du Pays de l'Abondance, de même que ceux des terres de Man-march, vénèrent et craignent les légendaires Ninjas que l'on appelle également les Hommes sans Ombre. La seule mention de ce nom glace les cœurs d'effroi. Vous faites partie de ces rares élus qui ont voué leur vie entière à Kwon en suivant la Voie du Tigre. Maintenant, vous voilà messager de la mort pour qui, dans ce monde, se dira serviteur du mal. Lorsque vous étiez plus jeune, vous restiez suspendu des heures durant aux branches des arbres pour durcir les muscles de vos bras ; vous couriez pendant des kilomètres et votre foulée était si légère et si rapide qu'un ruban de dix mètres, attaché à votre taille, flottait au vent derrière vous, sans jamais toucher terre ; aussi leste qu'un singe, vous dansiez sur des cordes raides tendues haut au-dessus du sol. Vous savez également nager comme un poisson et bondir comme un tigre ; vous vous déplacez comme une brise murmurante ; vous glissez dans la nuit la plus noire comme une ombre.

Avant de rendre l'âme, Najjishi vous a enseigné le serment des Ninjas, le Ninja Nochigiri :

Je me fondrai dans la nuit, je transformerai mon corps en bois ou pierre. Je pénétrerai dans ta terre et je traverserai des murs et des portes fermées. Je serai tué mille fois mais je ne mourrai pas. Je changerai de visage et je deviendrai invisible, capable de marcher parmi les hommes sans qu'aucun ne me voie.

Un jour, un homme débarqua dans l'île. Son nom était Yaémon, le Grand Maître de la Flamme. Usant de magie noire, il se fit passer aux yeux des moines pour un dévot de Kwon originaire du

Grand Continent. Mais, à la vérité, s'il était réellement moine, il faisait partie des adorateurs du frère dévoyé de Kwon, Vile, celui qui pousse les puissants à opprimer les faibles et les hommes sans loi à gouverner les sots. Invincible dans le combat à mains nues, Yaémon pénétra dans le Temple, s'empara des Parchemins de Kettsuin qui y étaient conservés et assassina Naijishi. Éprouvant une nouvelle fois la douleur de perdre un être cher à votre cœur, vous avez juré devant Kwon qu'un jour vous vengeriez Naijishi... et vous l'avez vengé. Vous avez vaincu Yaémon et appris qui étaient vos ancêtres. Et vous voilà roi d'Irsmun. Dès les tout débuts de votre règne, vous vous êtes entouré de conseillers aussi avisés que possible. Et vous avez commencé à édicter des lois pour la cité. Certaines ont été immédiatement populaires, d'autres beaucoup moins... Mais vous avez quand même réussi à gouverner, vous servant d'une faction pour en neutraliser une autre qui vous semblait dangereuse. Et ceci, jusqu'à ce que la ville soit attaquée.

Il ne faut pas oublier qu'Irsmun est située aux confins est du Manmarch, le pays des hommes. Et chaque fois que les Démons du Rift sortent des profondeurs de la Faille où ils ont établi leurs quartiers, c'est sur Irsmun qu'ils dirigent leurs raids pour s'approvisionner en esclaves. Et c'est précisément ce qui est arrivé dès le début de votre règne. Vous avez réussi à les repousser. Mais votre dieu, Kwon le Rédempteur, vous a conseillé de partir à la recherche de l'Orbe et du Sceptre qui sont les symboles royaux de votre famille. Vous avez réussi à les retrouver. A peine avez-vous pris le Sceptre en main que vous êtes transporté par magie sur la tour fortifiée de votre Palais. Un épouvantable spectacle vous attend : tout est environné de fumée, la ville entière brûle. Les forces des démons du Rift ont incendié votre cité ! Vous avez mené le combat et vous avez vaincu les forces démoniaques. Vous avez écrasé votre ennemi Honoric et la terrible Légion de l'Épée de Damnation. Quant aux Fils des Démons du Rift, ils ont été contraints de retourner dans leurs cavernes, loin de la lumière du jour et du royaume des hommes. Mais vous pouvez être certain qu'ils n'ont pas pardonné ni oublié.

La paix dans le Manmarch

Votre retour triomphal à Irsmun, dans les rues jonchées de fleurs, est encore présent dans les mémoires. Votre victoire sur Honoric et la Légion de l'Épée de damnation ont fait de vous l'enfant chéri de votre cité. Les mois qui ont suivi comptent parmi les plus heureux de votre vie. Bien sûr, votre règne vous procure de nombreuses obligations. Mais vous avez la chance d'avoir la paix intérieure et la paix extérieure, ce qui rend votre tâche aisée. Les Démons du Rift ont battu en retraite vers les abysses qui sont leur habitation naturelle, vers le Rift, dès qu'ils ont connu la défaite d'Honoric. Et ils n'en sont pas ressortis. Pendant les fêtes de la victoire, vos deux amis les plus chers, Glaivas le Ranger et Doré le Jeune se sont liés d'amitié et le fougueux paladin a réussi à convaincre le prudent Glaivas d'entreprendre avec lui une expédition punitive contre les forces du Rift. Il y a maintenant plus d'un mois qu'ils sont partis et, en ce premier jour du mois de Panthéos, vous attendez leur retour d'une minute à l'autre. Lady Gwyneth, capitaine des Palaches de Dama, est toujours chargée du maintien de l'ordre et de l'organisation des armées. Elle accomplit ces tâches avec son efficacité coutumière. Le Démagogue a réussi à vous faire subventionner la construction de nouveaux édifices qui doivent, à son avis, donner le départ à une renaissance de l'activité de votre ville. Le trésor est complètement à sec. Vous avez dû verser de lourdes indemnités aux familles de ceux qui sont morts à la guerre. Dans l'ensemble, le peuple est plutôt heureux sous votre règne. Quant à vos alliés, ils sont repartis, emportant les présents de l'amitié et de la reconnaissance pour leur aide et la garantie que vous serez présent si, un jour, ils étaient attaqués à leur tour. Rien ne semble vous menacer mais, pour une raison inconnue, à mesure que les jours passent, vous vous sentez de plus en plus mal à l'aise.

Avant de vous lancer dans l'Aventure

Même si vous n'avez pas lu le volume 5 des aventures de la Voie du Tigre, *Les Seigneurs de la Guerre*, vous pouvez vous lancer dans *Les Démons du Manmarch*. Il vous suffit de prendre connaissance des règles du jeu qui figurent ci-après et de commencer avec les valeurs qui sont portées sur la Feuille d'Aventure de la page 22.

Si vous avez survécu à *Les Seigneurs de ta Guerre*, vous pouvez utiliser la Feuille d'Aventure avec les valeurs que vous aviez à la fin de votre précédente mission. Mais vous avez de nouveau vos 5 Shuri-kens, et vos valeurs d'ENDURANCE et de Force Intérieure sont revenues à leur total de départ. N'oubliez pas non plus de reporter sur la Feuille d'Aventure tous les objets que vous auriez pu acquérir auparavant ainsi que tous les points d'Habilité obtenus. Au cours de l'aventure *Y Usurpateur d'Irsmun*, vous avez peut-être appris une des deux disciplines supérieures enseignées par le Grand Maître de l'Aube au Temple du Rocher.

Le ShinRen ou Entraînement de l'Ame

Il faut plusieurs semaines de retraite dans les collines de l'île des Songes Paisibles. On vous a appris à dominer tous vos sens et vos moindres émotions. Vous pouvez marcher sur des charbons ardents sans que le moindre de vos cils frémisses. Vous arrivez à tout supporter : le froid, le chaud, la pluie, le vent, la faim, la soif et la douleur, tout ce qui rendrait un autre fou. Vous avez si bien réussi à discipliner vos instincts que vous pouvez, pour ainsi dire, lire les pensées des autres comme en un livre ouvert. Vous savez interpréter chaque mouvement du corps, chaque respiration, chaque mouvement des paupières, chaque clin d'oeil. Bref, l'Entraînement de l'Ame permet de profiter de la moindre

occasion pour passer à l'action et de comprendre en un instant la situation la plus embrouillée pour en tirer parti.

Le Yubi-Jutsu ou Brise-Nerfs

Cette technique permet de dominer, paralyser, voire de tuer en agissant sur les centres nerveux vitaux. Ceci est particulièrement utile dans un combat contre plusieurs adversaires ou contre un ennemi d'une force supérieure à la moyenne. Aucun des détails de l'anatomie humaine ne vous est inconnu et chacun des points du corps où un simple coup peut entraîner la mort vous est maintenant familier.

Le Combat

En tant que Maître du Taijitsu, l'art Ninja du combat à mains nues, vous allez affronter vos adversaires en utilisant trois techniques : les coups de poing, les coups de pied et les mises à terre qui sont décrites ci-après. De plus, vous pourrez choisir trois disciplines sur les huit qui vous seront proposées à partir de la page 29 (une quatrième, le lancer du Shuriken, vous étant acquise d'office, voir plus loin). Enfin, vous aurez à votre disposition un équipement particulier, décrit à partir de la page 33.

LES TROIS TECHNIQUES

Les illustrations figurant en pages 20 et 21 vous montreront les différents coups permis dans chacune des techniques. En règle générale, il est plus facile de porter un coup de poing qu'un coup de pied. Et réussir une mise à terre peut permettre ensuite d'enchaîner avec un « coup mortel ». (Mais si vous échouez dans une tentative de mise à terre, vous serez alors en état d'infériorité et en danger de recevoir une blessure grave.) Donc, selon la technique que vous aurez choisie, et son degré de difficulté et de risque, vous infligerez des dommages plus ou moins importants à un adversaire.

A chaque fois que vous devrez combattre, il vous sera demandé dans le texte quelle technique particulière de combat vous souhaitez utiliser. Selon le choix que vous aurez fait, vous devrez vous rendre à un paragraphe précis pour engager le combat. A la page 23, vous trouverez une Feuille de Combat qui vous permettra d'enregistrer les caractéristiques de vos adversaires, et de noter les phases successives de l'affrontement. Enfin, en page 22, vous trouverez également une Feuille d'Aventure sur laquelle vous noterez les péripéties de votre mission. Les combats sont présentés dans le livre de telle sorte qu'en prenant rapidement connaissance des *Règles du combat à mains nues* (page 19), vous puissiez commencer immédiatement à jouer. Cependant, si vous décidez de procéder de la sorte, prenez soigneusement connaissance des deux chapitres suivants, intitulés *La Parade* et *La Force Intérieure*, car il ne sera jamais spécifié dans le texte le moment où vous pourrez les utiliser.

ENDURANCE

Votre aptitude à combattre, à supporter les coups qui vous seront portés, à vous tirer des situations les plus dangereuses est déterminée par votre **ENDURANCE**. Vous commencez le jeu avec un total de 20 points d'**ENDURANCE**. Ces points traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général. Votre total d'**ENDURANCE** subira d'importantes modifications au cours de l'aventure : durant un combat, par exemple, ou lorsque vous serez attaqué par surprise, vous perdrez des points d'**ENDURANCE** que vous pourrez peut-être regagner lors de rencontres bénéfiques. Cependant, notez bien que si votre total d'**ENDURANCE** tombe, à un moment ou à un autre, à zéro, cela signifiera que vous avez reçu un coup mortel, et donc que votre aventure sera terminée ! Bien entendu, les adversaires que vous affronterez posséderont, eux aussi, des points d'**ENDURANCE**.

Règles du combat à mains nues

Comme il a été dit précédemment, à chaque fois que vous devrez affronter un adversaire, il vous sera demandé, dans le texte, quelle technique vous désirez utiliser. Une fois votre choix fait, vous serez renvoyé à un paragraphe particulier où vous engagerez le combat. Là, vous trouverez toujours un tableau se présentant de façon identique à l'exemple figurant ci-dessous :

NOM DE L'ADVERSAIRE
DÉFENSE contre *la technique choisie* : 5
ENDURANCE: **12**
DOMMAGES : **1D + 2**

Les différents assauts du combat se déroulent ainsi :

1. Lancez deux dés et comparez le résultat obtenu à la **DÉFENSE** de votre adversaire. Si ce résultat est supérieur à la **DÉFENSE** de votre adversaire, passez à la séquence 2. S'il est inférieur, passez à la séquence 3.

2. Votre coup a atteint son but. Lancez un dé : le chiffre obtenu représente le nombre de points de **DOMMAGES** que vous infligez à votre adversaire. Retranchez alors ces points de son **ENDURANCE**. Si, alors, **ENDURANCE** de votre adversaire est égale à zéro, vous êtes vainqueur, et vous pouvez vous rendre au paragraphe indiqué dans le texte. Sinon, passez à la séquence 3.

3. Votre coup n'a pas atteint son but. Ou, alors, l'ayant atteint, votre adversaire possède encore des points d'**ENDURANCE**. Dans l'un ou l'autre cas, il riposte. Lancez deux dés et comparez le résultat obtenu à votre **DÉFENSE** (qui est indiquée dans le texte). Si ce résultat est supérieur à votre **DÉFENSE**, passez à la séquence 4. S'il est inférieur, passez à la séquence 5.

4. Votre adversaire a réussi son coup. Reportez-vous alors à la quatrième ligne de l'exemple figurant plus haut. Vous pouvez lire : **DOMMAGES = 1D + 2**. Cela signifie que vous devez lancer un dé et ajouter 2 au résultat obtenu. Ce qui vous donnera le total des

Les Techniques de combat de la Voie du Tigre

Coups de pied



Cheval Ailé



Tigre Bondissant



1



2

Eclair Brisé

Coups de poing



Poing de Fer

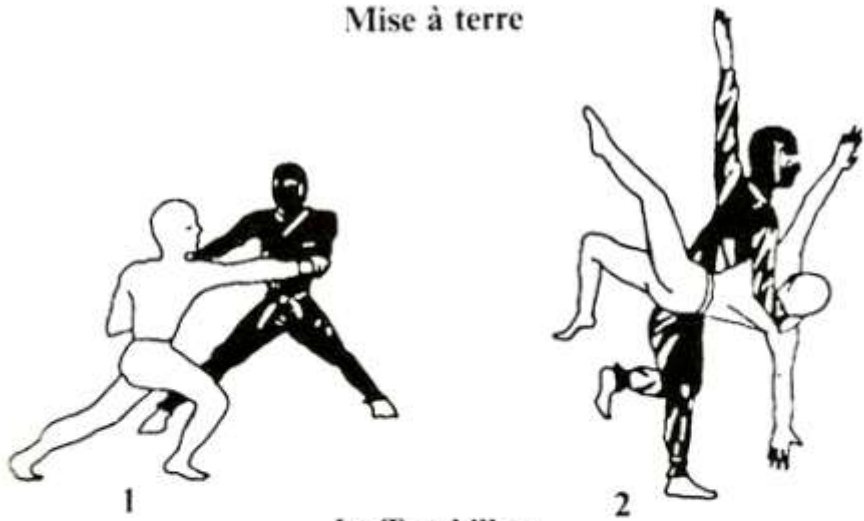


Patte du Tigre

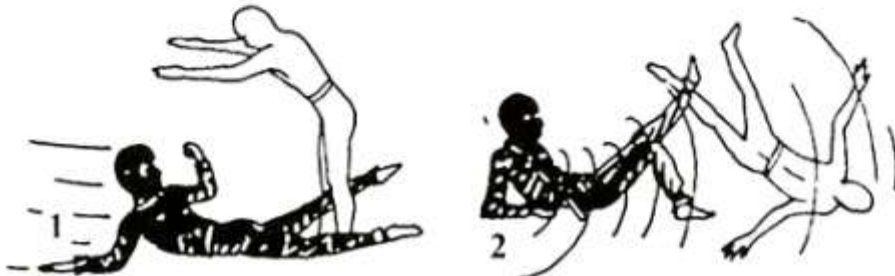


Morsure du Cobra

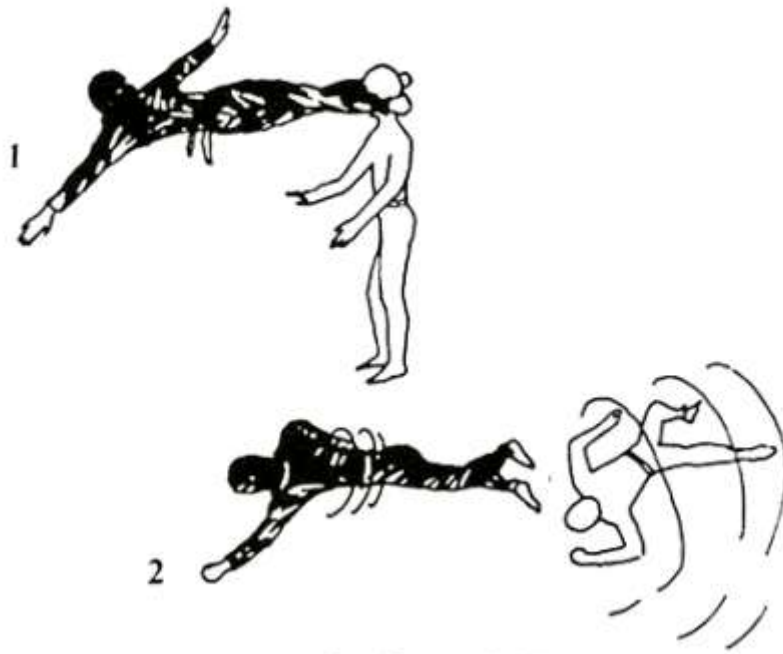
Mise à terre



Le Tourbillon



La Queue du Dragon



Les Dents du Tigre

Feuille d'Aventure

HABILETE

Coup de poing

Coup de pied

Mise à terre

Points de Destin

Force Intérieure

Endurance

SHURIKENS



Costume Ninja

Tuba

Manches de Métal

Garrot

Poudre Eclair

Silex & Amadou

Poisson-Araignée

Sang du dieu Nil

NOTES

OBJETS PARTICULIERS

Feuille de Combat

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Feuille de Combat

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

points de **DOMMAGES** qui vous auront été infligés et que vous retrancherez de votre **ENDURANCE**. Si votre total d'**ENDURANCE** est alors égal à zéro, votre aventure se termine ici. Sinon, passez à la séquence 5. 'Bien entendu, il s'agit d'un exemple. Vous pouvez aussi bien combattre un adversaire ayant comme **DOMMAGES** 1D. ou 2D. vous lancez alors deux dés, ou 2D + 3, etc.)

Remarque : avant de retrancher les points de **DOMMAGES** subis de votre **ENDURANCE**, vous pouvez envisager de parer le coup de votre adversaire. Pour cela, voir le chapitre intitulé *La Parade*, page 27.

5. L'attaque de votre adversaire a échoué. Ou, ayant réussi, il vous reste néanmoins des points d'**ENDURANCE**. Dans l'un ou l'autre de ces cas, reportez-vous tout simplement au texte. Vous y trouverez toutes les explications nécessaires à la suite du combat. Cependant, n'oubliez pas de reprendre le combat avec les nouveaux totaux d'**ENDURANCE** !

Ces règles sont valables pour les trois techniques, en tenant compte des cas particuliers suivants :

Le coup de poing

Si vous choisissez cette technique, le combat se déroule exactement en suivant les règles de combat à mains nues.

Habilité au poing : Au fur et à mesure que vous progressez dans la Voie du Tigre, votre maîtrise des différentes techniques s'affirmera. Ou, au contraire, la fatigue se faisant ressentir, elle pourra s'émousser. L'Habilité au poing, au coup de pied et à la mise à terre est l'image de votre maîtrise à un moment donné. Vous commencez l'aventure avec une Habileté dans les trois techniques égale à zéro comme il est indiqué sur votre Feuille d'Aventure. A chaque fois que vous lancerez deux dés pour savoir si vous avez réussi ou non à porter un coup à votre adversaire, ajoutez au résultat vos points d'Habilité (ou retranchez-les s'ils sont négatifs).

Le coup de pied

Le coup de pied et l'Habileté au pied suivent les règles du combat à mains nues à ceci près que cette technique inflige des blessures plus graves que le coup de poing, donc lorsque vous lancerez le dé pour savoir combien de points de **DOMMAGES VOUS** avez infligé à un adversaire, ajoutez 2 au résultat obtenu (1D + 2).

La mise à terre

La mise à terre et l'Habileté à la mise à terre suivent également les règles du combat à mains nues, mais avec la particularité suivante : si vous réussissez une mise à terre, vous n'infligez aucun point de **DOMMAGES** à votre adversaire. Mais vous profitez de son état d'infériorité pour lui porter *immédiatement* un autre coup : coup de poing ou coup de pied. Si vous réussissez dans votre tentative, vous ajoutez alors deux points aux points de **DOMMAGES** que vous lui infligez.

LA PARADE

En tant que Ninja, maître du Taijitsu, vous avez appris à parer les coups avec différentes parties de votre corps et, principalement, avec les avant-bras. Raison pour laquelle de fines baguettes de fer ont été cousues dans l'épaisseur de vos manches. Elles vous permettent de parer jusqu'aux coups d'épées et autres armes. Au cours d'un combat, si vous êtes touché, vous pouvez essayer de parer le coup et annuler ainsi les points de **DOMMAGES** qui vous auraient été infligés. Pour cela, lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur à la **DÉFENSE** qui est la vôtre au cours du combat, vous avez réussi à parer le coup et vous ne subissez donc aucun **DOMMAGE**. Sinon, vous appliquez les règles du combat. Mais quel que soit le résultat de votre Parade, elle vous a fait perdre du temps ; et votre adversaire en a profité pour se préparer pour le coup suivant : vous devrez donc diminuer votre Habileté au poing, au pied et à la mise à terre de 2 points pour ce coup (et ce coup seulement). Et n'oubliez pas que vous ne pouvez

essayer de parer que les *coups* qui vous sont portés (et non les mises à terre, par exemple).

LA FORCE INTÉRIEURE

Grâce à la méditation, et à un entraînement rigoureux, vous avez acquis la possibilité de concentrer votre force pour la libérer avec une puissance décuplée au moment exact où vous en avez besoin. C'est ainsi que, de nos jours, les spécialistes de karaté parviennent à briser des blocs de bois ou des piles de briques. Dans quelque combat que ce soit, et avant de lancer les dés pour savoir si vous avez réussi à porter un coup ou non à un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser votre Force Intérieure, lancez vos dés ensuite. Si votre coup est victorieux, les points de **DOMMAGES** que vous infligerez à votre adversaire seront multipliés par deux. Bien entendu, lorsque votre Force Intérieure sera égale à zéro, vous ne pourrez plus y faire appel. Aussi utilisez-la à bon escient ! Vous commencez l'aventure avec 5 points de Force Intérieure, comme il est indiqué sur votre Feuille d'Aventure.

CHANCE ET DESTIN

La chance joue un rôle important dans l'aventure que vous allez vivre, et la déesse du Destin occupe une place importante dans le monde d'Orb. Au cours de l'aventure, vous gagnerez — ou vous perdrez — des points de Destin (que vous noterez dans la case de votre Feuille d'Aventure réservée à cet effet). A chaque fois qu'il vous sera demandé de *Tenter votre chance*, lancez deux dés et ajoutez vos points du Destin au résultat obtenu (ou soustrayez des points de ce même résultat, selon que vos points du Destin seront positifs ou négatifs). Si vous obtenez un total entre 7 et 12, vous êtes Chanceux et le Destin vous sourit.

Mais si ce total est entre 2 et 6, vous êtes Malchanceux et le Destin vous tourne le dos. Au début de [l']aventure, vous ne possédez aucun point du Destin (0).

Les Disciplines de la Voie du Tigre

Toute votre existence s'est déroulée dans un seul but : devenir un Ninja accompli. De ce fait, tous vos sens se sont développés. Vous êtes devenu maître dans l'art de façonner le bois, aussi bien que dans celui de pister une proie ou de faire disparaître vos propres traces. Votre connaissance des plantes est telle qu'il vous est possible de survivre dans les pays les plus arides. Vous êtes au summum de votre force physique, capable de courir cent kilomètres d'une traite, de nager comme un poisson sur des distances considérables, de galoper des jours et des nuits entiers. L'entraînement que vous avez subi vous a rendu ventriloque et c'est un jeu pour vous que de rester des heures durant dans la plus parfaite immobilité. Enfin, vous possédez à fond l'art du déguisement appelé les Sept Façons d'Aller. Ainsi, vous pouvez prendre nombre d'apparences diverses: celle d'un ménestrel, par exemple, si la nécessité s'en faisait sentir. Cependant, vous avez surtout appris, dans l'art du déguisement, à maîtriser vos sens, à être patient, à vous fondre dans l'ombre, à vous mouvoir sans le moindre bruit, à respirer sans que quiconque puisse entendre votre souffle. Vous avez appris à exister sans que Ton remarque votre présence. L'entraînement du Ninja comprend neuf autres disciplines particulières. La première d'entre elles, le Shurikenjitsu, est enseignée à tout-Ninja. Vous possédez donc déjà cette discipline. Mais vous devez en choisir trois autres parmi les huit qui sont décrites ci-dessous. Lisez donc attentivement les caractéristiques de ces disciplines et, lorsque vous aurez fait votre choix, notez-les sur votre Feuille d'Aventure.

Le Shurikenjitsu

Le Shuriken est un petit disque métallique dont le bord est aiguisé comme une lame de rasoir. Le Shuriken que vous avez

choisi a la forme d'une étoile. Et vous êtes capable de le lancer à plus de dix mètres où ses effets sont encore dévastateurs. Lorsque vous lancerez un Shuriken, il sera précisé dans le texte la **DÉFENSE** de la cible visée. Lancez alors deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur à cette **DÉFENSE**, VOUS avez atteint votre but. Lancez un dé : le chiffre obtenu représente les points de **DOMMAGES** infligés à votre cible. Retranchez-les de son **ENDURANCE**. Parfois, vous serez incapable de retrouver le Shuriken que vous aurez lancé : aussi, tenez un compte précis de cet engin mortel sur votre Feuille d'Aventure. Au début de cette aventure, vous êtes en possession de cinq Shurikens.

L'Œil d'Aigle

Une discipline qui exige un parfait contrôle musculaire, un œil d'aigle et des réflexes hors du commun. Elle vous permettra de dévier, ou même d'attraper, tous les projectiles qui pourraient être lancés contre vous, telles que flèches ou lances.

L'Acrobatie

La possibilité de faire des sauts et des bonds gigantesques en utilisant le moindre appui.

L'Immunité aux Poisons

Pendant longtemps, vous avez absorbé des doses des poisons les plus violents, les augmentant peu à peu. La résistance de votre organisme aux poisons s'est donc accrue progressivement et, aujourd'hui, vous êtes pratiquement à l'abri de toutes les tentatives d'empoisonnement qui pourraient être tentées contre vous.

La Mort Feinte

\près un entraînement long et rigoureux, le Ninja qui a suivi cette discipline est capable de ralentir à /extrême les battements de son cœur, sa respiration et toutes les fonctions vitales, de telle sorte qu'il passe

pour mort aux yeux de tout observateur.

L'Evasion

Le Ninja qui possède cette discipline a appris à déboîter ses os et s'est entraîné pour donner à son corps la plus grande souplesse. Ainsi, il peut s'insinuer dans des espaces très réduits et se glisser hors des liens ou des chaînes les plus serrés.

Les Fléchettes Empoisonnées

Le Ninja, adepte de cette discipline, sait comment placer sur sa langue de petites fléchettes à la pointe enduite d'un poison dont l'action est fulgurante dès qu'il a pénétré dans le sang. Puis, roulant sa langue en forme de O autour de la fléchette, il peut projeter celle-ci sur une cible se trouvant à plus de cinq mètres. Très utile dans les attaques surprises, d'autant plus qu'il est fort difficile d'en deviner l'origine.

Le Crochetage des Serrures, la Détection et la Neutralisation des Pièges

Le Ninja a appris à utiliser, même dans l'obscurité la plus complète, les crochets et pieds-de-biche nécessaires à l'ouverture des portes les mieux fermées, des serrures des coffres, etc. Il porte toujours son attirail sur lui qui lui sert également à neutraliser tous les pièges que ses sens exercés auront détectés.

L'Escalade

Après un entraînement intensif, le Ninja est passé maître dans l'art de manier un grappin et d'utiliser des crampons fixés à ses mains et à ses pieds (ces crampons sont également appelés les «griffes du chat»). Le grappin est prolongé par une corde de douze mètres qui lui permet d'escalader des murs ou d'atteindre des niches haut perchées par exemple. Quant aux « griffes du chat », fixées sur les paumes des mains et sous les pieds, elles s'enfoncent dans les surfaces les plus dures et donnent ainsi la

possibilité de grimper aux murs comme une mouche, et même de marcher aux plafonds.

L'Equipement du Ninja

En plus des objets nécessaires aux disciplines que vous aurez choisies, vous serez équipé comme suit dès le début de cette aventure.

Le costume Ninja

Si, le jour, vous vous déplacez déguisé par exemple en voyageur ou en mendiant, la nuit, lorsque vous serez en mission, vous porterez le costume Ninja. Il est composé de plusieurs morceaux de tissu noir : l'un se porte comme une veste serrée autour de la poitrine et des bras ; deux autres sont enroulés autour de chacune de vos jambes pour s'attacher à la taille ; le dernier, enfin, s'enroule autour de votre tête de façon à ne laisser apparaître que vos yeux. Le revers de ce tissu peut être blanc, pour voyager dans les contrées recouvertes de neige, ou vert, pour passer inaperçu dans les bois ou les contrées herbeuses.

Les manches de métal

Quatre lamelles de métal, de la longueur de vos avant-bras sont cousues dans les manches de votre costume. Elles vous permettront de dévier ou de bloquer les coups d'épées ou d'autres armes tranchantes.

Le tuba

C'est un court tube de bambou qui peut être utilisé aussi bien pour respirer sous l'eau, que comme une sarbacane qui expédiera les fléchettes empoisonnées à une distance beaucoup plus grande qu'avec votre langue.

Le garrot

L'arme du Ninja par excellence. Elle consiste en un long fil de métal qui étranglera sans pitié vos adversaires.

La poudre éclair

Jetée dans un feu, ou dans n'importe quelle flamme, cette poudre produit aussitôt un éclair aveuglant. Mais, attention, vous ne possédez qu'une seule dose de cette poudre.

Silex et amadou

Qui vous permettront d'allumer des feux lorsque vous le désirerez.

Poisson-araignée

Salé et séché, ce poisson venimeux est à la base du poison dont sont enduites les Fléchettes Empoisonnées. Il est utilisé également pour se débarrasser de tout animal jouant le rôle de gardien.

Le Sang du dieu Nil

Vous disposez d'une dose du poison le plus violent connu à ce jour dans le monde d'Orb. En fait, il s'agit d'un venin extrêmement difficile et dangereux à obtenir, puisqu'il est produit par le dard d'un redoutable scorpion, fils du dieu Nil, plus connu sous le nom de la « Bouche du Néant ».

A présent, vous maîtrisez parfaitement les trois techniques du Taijitsu. Vous savez lancer le Shuriken, et vous avez choisi avec soin vos trois disciplines. Vous êtes un guerrier Ninja accompli et il est temps de vous lancer dans l'aventure pour franchir une étape supplémentaire dans la Voie du Tigre. Rendez-vous au [1](#).



Le cinquième jour du mois de Panthéos, Gwyneth vous demande audience. Vous la recevez bien volontiers. Comme toujours, elle est raide et digne, les lèvres serrées, comme si quelque chose la préoccupait. Et elle attaque directement, sans le moindre préliminaire.

— Un détachement est arrivé du Rift !

Vous pensez tout de suite à Glaivas et à Doré le Jeune, mais sa réponse est une véritable douche.

— Non ! Toujours pas de nouvelles ! C'est une de celles qui a trahi notre ville qui vient de faire sa réapparition.

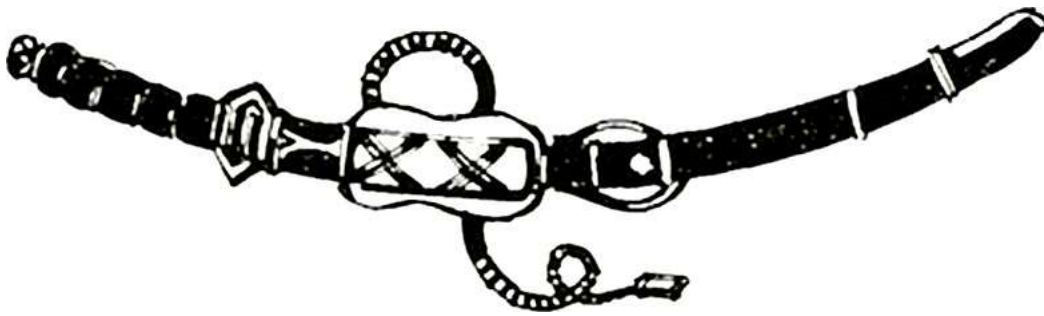
Elle éructe son nom comme si elle recrachait un poison mortel. Et, avant même qu'elle Tait prononcé, vous le connaissez déjà : la seule personne qu'elle haïsse autant ne peut être que la belle Foxglove, chef de l'ordre du Lotus Jaune, qui a espionné pour le compte de l'Usurpateur, constituant sa police secrète. Gwyneth est persuadée que c'est Foxglove qui a permis aux forces des Démons commandés par Shadazar d'envahir la ville. Vous avez beau dire qu'il n'existe pas la moindre preuve, elle continue néanmoins à le croire dur comme fer :

— Pas de preuves, pas de preuves ! Alors expliquez-moi ce qu'elle faisait quand les trolls, les orques et les elfes noirs ont envahi la ville ! Elle avait tout simplement disparu ! Disparue, évanouie... Et si vous pouvez me prouver qu'elle n'était pas dans le Rift, alors je vous croirai !

Rendez-vous au [11](#).

2

Vous suivez la galerie sinueuse pendant cinq cents mètres environ sans rencontrer quiconque. Maintenant, la Source de Lumière a pris l'aspect d'un simple flambeau sous reflet d'un sortilège puissant lancé par le plus grand magicien de votre père. Elle éclaire un petit orque disgracieux qui s'avance vers vous, courbé sous le poids d'une charge de fagots. Il s'efface vers le côté de la caverne pour vous laisser la place, puis il reprend sa route. Rendez-vous au [52](#).



3

Vous lui faites avaler le contrepoison mais plusieurs minutes passent sans apporter le moindre signe de changement. Brusquement, elle se redresse et vous échappe d'un mouvement souple et vif. En fait, elle vient de vous mystifier: elle attendait, immobile, d'avoir suffisamment récupéré ses forces pour appeler les orques à la rescousse et reprendre l'initiative. Une épée apparaît dans sa main, comme par magie. Vous livrez le combat, mais les orques vous assaillent et vous immobilisent ; ce qui permet à Cassandra de vous envoyer au tapis. Vous êtes ligoté sous l'œil narquois de Cassandra qui va pouvoir quitter la place pour compléter tranquillement. Si vous possédez la discipline de l'Évasion, rendez-vous au [331](#). Sinon, rendez-vous au [171](#).

4

En passant devant une petite niche, Éris au regard perçant découvre un étrange samovar de soixante centimètres de haut environ, en or massif incrusté de gros saphirs. Il le prend pour

l'examiner. C'est une vraie merveille, mais qui ne semble pas posséder le moindre pouvoir magique. Puis l'objet passe de main en main et il arrive à vous. Vous pouvez refuser de toucher ce très précieux objet et continuer à avancer (rendez-vous au [164](#)) ou l'examiner (rendez-vous au [64](#)).

5

Gwyneth marmonne quelques mots à propos de pneumonie et de l'air humide qui circule dans les souterrains du Palais sans jamais être renouvelé. Elle prend congé et retourne au Temple. Il vous reste à décider de ce que vous allez faire à propos de Glaivas. N'oubliez pas que, sans lui, vous ne seriez sûrement pas roi d'Irsmun à l'heure actuelle. Mais, si vous emportez le Sceptre dans les profondeurs du Rift, non seulement vous exposez votre vie mais vous risquez de perdre ce très précieux objet. Si vous décidez de vous porter au secours de Glaivas, rendez-vous au [353](#). Si vous l'abandonnez à son sort, rendez-vous au [373](#).

6

Le javelot d'argent à tête de serpent se plante dans votre bras. Vous perdez **4** points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, le guerrier vous attaque maintenant à l'épée. Il vise votre cœur et sa lame trouve, par magie, le point exact pour frapper. Vous devez parer le coup. Votre **DÉFENSE** est de **6**. Si vous réussissez, rendez-vous au [26](#). Sinon, rendez-vous au [46](#).

7

La route descend par une série de virages en épingle à cheveux qui entaillent le versant de la gorge tous les kilomètres. Par endroits, elle est creusée dans la roche formant un entablement naturel au-dessus de la chaussée. Au premier de ces encorbellements rocheux, vous trouvez les traces d'un poste de garde abandonné. Si vous décidez de retourner sur vos pas pour reprendre la piste étroite, rendez-vous au [287](#). Sinon, rendez-vous au [307](#).

8

Vous saisissez l'épingle ouvragée dont vous venez de vous rappeler l'existence et vous l'introduisez dans votre conduit auditif, pour la ressortir aussitôt : une petite araignée noir et rouge est piquée sur sa pointe. Il s'agit d'une minuscule veuve noire. Vous secouez l'épingle et vous écrasez l'araignée. Si vous avez encore une de ces araignées miniatures dans la tête, rendez-vous au [48](#). Sinon, rendez-vous au [52](#).

9

Plusieurs galeries aboutissent à celle où vous vous trouvez qui descend vers les profondeurs du Rift. Vous arrivez bientôt au deuxième niveau, beaucoup plus peuplé que le précédent. Il y a là des villages et même des villes qui exploitent les minerais, font du commerce et organisent de véritables razzias les unes contre les autres pour prendre le butin et les esclaves. Il va falloir avancer dorénavant en redoublant de prudence. Rendez-vous au [39](#).

10

Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie et si vous voulez vous en servir, rendez-vous au [30](#). Sinon, rendez-vous au [50](#).

11

— Elles campent à la limite de nos cultures, sous la protection d'une centaine d'orques misérables et tremblants du clan des Coupeurs de Têtes.

- Elles?

— Oui, il y a une autre femme avec elle, une guerrière qui porte une étrange cuirasse d'écaillés toute raccommodée. Elles demandent votre pardon et urent qu'elles sont porteuses de nouvelles qui sont, pour vous, du plus haut intérêt. Vous aimeriez bien avoir le temps de réfléchir, mais Gwyneth poursuit

en affirmant qu'elle peut les capturer avec une vingtaine de ses cavalières puisque Foxglove n'est pas une combattante. Elle ajoute que vous saurez de cette façon ce qu'elles ont à raconter. Allez-vous vous mettre à la tête de la cavalerie avec Gwyneth pour les prendre (rendez-vous au [31](#)) ou bien, comme le demande Foxglove, faire proclamer une amnistie générale par le crieur public (rendez-vous au [41](#)) ? Vous avez aussi la possibilité de partir seul à leur recherche, en faisant appel à vos talents de Ninja. Dans ce cas, rendez-vous au [51](#).

12

Lord Sile est un vieil habitué des bagarres dans les cavernes et il réagit très vite à votre coup de pied. Toutes ses forces sont concentrées dans la parade.

LORD SILE, CHEF DES ORQUES
DÉFENSE contre le Fléau de Kwon : 5
ENDURANCE: 18
DOMMAGES : 1D + 2

Si vous l'emportez, rendez-vous au [72](#). Sinon, Lord Sile bondit et vous expédie un coup de tête. Votre DÉFENSE est de 7. Si vous survivez à cette attaque, vous pouvez tenter un coup de pied (rendez-vous au [362](#)), un coup de poing (rendez-vous au [382](#)) ou, de nouveau, le Fléau de Kwon si vous vous rappelez toujours les leçons de Togowa le Pieux (reprenez le combat au début de ce paragraphe) ou enfin une mise à terre des Dents du Tigre (rendez-vous au [32](#)).

13

Vous n'allez pas laisser traîner le trésor que représente Pépée de Cassandra. Vous la prenez avant de charger la guerrière sur vos épaules pour la sortir du camp. Comme par miracle, vous arrivez à la tirer de là, toujours inconsciente, sans être repéré. Au bout d'un kilomètre environ, elle sort de son évanouissement pour murmurer :

— Je ne comprends pas pourquoi vous me laissez la vie alors que Tyutcheff, Thaum et moi avons été bien près de vous tuer à Harith-sur-la-Crow ? Ne sommes-nous pas des ennemis mortels ? Allez-vous changer d'avis et lui administrer une dose fatale de poisson-araignée (rendez-vous au [43](#)) ou l'emmener avec vous, vivante, à Irsmun (rendez-vous au [422](#)) ?

14

Les mains de Thaum dessinent d'étranges arabesques dans les airs. Pendant ce temps, Tyutcheff et Cassandra ont les yeux fixés sur Foxglove qui vous appelle pour la protéger. Vous vous retournez donc pour aller vers elle, au moment précis où un éclair éblouissant explose dans les airs. La lumière est si vive que vous êtes paralysé de stupeur. Vous clignez des yeux et, à ce moment-là, vous réalisez que ni Cassandra ni Tyutcheff ne regardaient vraiment Foxglove. Tous deux s'attendaient à cet éclair et ils ont tourné la tête pour se protéger de ses effets. Ils sont maintenant prêts à passer à l'attaque. La cape noire de Tyutcheff rend l'obscurité alentour encore plus profonde et Cassandra se déplace, comme toujours, avec la grâce et la force d'une panthère. Heureusement pour vous, vous n'avez pas été atteint par la pleine puissance de la lumière magique et vous pouvez encore bouger. Mais les quatre aventuriers ne sont pas en aussi bonne posture que vous. Si Vespers et Thybault ont réagi assez vite pour se protéger les yeux de la main et n'ont donc pas été atteints, Éris le Magicien et Talfur vacillent, en état de choc. Vous pouvez lancer un Shuriken contre Thaum qui commence une nouvelle série de passes magiques, si toutefois vous en possédez un (rendez-vous au [294](#)) ou vous déplacer vers la gauche pour que Cassandra et Tyutcheff fassent écran entre vous et le maître magicien (rendez-vous au [374](#)).

15

Le baiser de Foxglove a sur vous un effet inattendu : vous vous noyez dans son regard en vous demandant comment vous avez bien pu faire courir le moindre danger à une aussi belle et noble dame. Il est certain que Foxglove vient de vous faire tomber dans les rets de ses enchantements. La discipline de l'Entraînement de l'Ame qui vous a été enseignée dans l'île des Songes Paisibles est suffisante pour empêcher que vous ne deveniez son esclave, mais pas assez pour annuler tous les effets de ses sortilèges. Elle se met en selle sur son beau destrier blanc et vous fait un signe d'adieu. Tandis qu'elle s'éloigne, vous avez l'impression qu'on vous arrache le cœur, mais cette perte est compensée par la joie que vous avez de la savoir saine et sauve. Vous repartez, sombre silhouette solitaire éclairée par les derniers feux de camp. Rendez-vous au [55](#). Mais vous pouvez également, ne pas tenir compte de ce que votre Entraînement de l'Ame vous apprend sur elle, rappeler Foxglove, sans vous occuper des effets de ses enchantements. Rendez-vous au [75](#) dans ce cas.

16

Dès le premier mot, ils s'aperçoivent que vous êtes un être humain et leur attitude change immédiatement. Certes, ils sont toujours menaçants, mais ils ne sont plus disposés à vous faire un mauvais sort. Vous allez donc pouvoir les examiner de plus près. Celui qui est armé d'une épée porte un vêtement gris orné d'un parchemin déroulé, rehaussé de fil blanc, en travers de la poitrine. Vous savez, grâce à votre fréquentation assidue de la bibliothèque du Palais d'Trsmun, qu'il s'agit du signe distinctif des servants du dieu Gauss, l'Enchanteur des Armes, patron de la sagesse. Il a été contraint de prendre les armes au moment de la chute du Panthéon. L'homme de blanc vêtu est un prêtre et il porte la croix d'Avatar sur la poitrine. Le troisième, tout de vert habillé, est également un prêtre, bien qu'il porte une cotte de mailles. C'est un adepte d'Illustra, déesse de la Vie. Quant au quatrième, le magicien, c'est un émule d'un des dieux du Chaos. Il porte l'insigne de la roue aux cinq rayons, symbole des

Possibilités Infinies de choisir les bonnes directions de préférence aux conduites dictées par les démons. Vous avez vraiment eu tort de les attaquer : malgré leur déguisement, ce sont des personnes de bonne compagnie. Si vous possédez la discipline de l'Entraînement de l'Ame, rendez-vous au [126](#). Ils vous demandent qui vous êtes, ce que vous faites ici et le nom du dieu que vous honorez. Si vous décidez de leur répondre, rendez-vous au [146](#). Mais si vous préférez leur lancer une Fléchette Empoisonnée, si vous possédez cette discipline, bien entendu, rendez-vous au [318](#).

17

Vous reculez vivement. Un craquement se fait entendre quand la chaîne qui lie les monstres à leur poste de garde arrive en bout de course les empêchant de vous atteindre. Vous pouvez leur lancer un Shuriken pour les obliger à vous laisser le passage (rendez-vous au [77](#)) ou bien, si vous pensez que c'est inutile, vous pouvez retourner sur vos pas vers le bord de la faille, pour choisir une autre voie de descente (rendez-vous au [97](#)).

18

Vous les connaissez, vous dévoilez donc votre visage pour les saluer. Il s'agit du magicien Éris, de Thybault et Talfur, tous deux prêtres, et du guerrier Vespers. Vous avez eu l'occasion de les tirer d'affaire dans une situation difficile et Thybault vous a guéri de la peste. Ils portent les mêmes vêtements que lors de votre dernière rencontre. Vespers tout en gris, avec, sur la poitrine, un parchemin déroulé rehaussé de fil blanc, qui est, vous le savez par votre fréquentation assidue de la bibliothèque du Palais d'Trsmun. le symbole du dieu Gauss, l'Enchanteur des Armes, patron de la sagesse, contraint de prendre les armes au moment de la chute du Panthéon. Thybault porte le vêtement blanc à croix rouge des disciplines d'Avatar l'Unique, le Suprême Principe du Bien et Talfur la robe verte à croix blanche des prêtres d'Illustra, déesse de la Vie, épouse d'Avatar. Le souvenir que vous avez gardé d'Eris le magicien est celui d'un petit homme

nerveux et versatile. Il n'est pas très à l'aise en se retrouvant devant vous. Il porte la roue à cinq rayons brodée sur sa robe, symbole des adorateurs de Béatan le Libre. Ces cinq rayons appartiennent aux cinq diamètres des Possibilités Infinies de choisir de faire le bien au lieu de suivre les lois mauvaises des démons. Vous savez que vous pouvez faire confiance à ces hommes et, dès qu'ils vous ont reconnu, ils se précipitent pour vous serrer dans leurs bras, avides de connaître les dernières nouvelles. Vous leur racontez un maximum de choses et, en retour, ils vous donnent toutes les informations importantes qu'ils détiennent, tout ceci à portée des oreilles attentives de Foxglove. Rendez-vous au [198](#).

19

Votre Shuriken atteint la sœur de Nullaque. Elle a tenté son esquive si tard qu'elle s'est déséquilibrée elle-même. Elle pousse alors un croassement semblable à celui de la corneille, laisse tomber un petit sac, titube jusqu'au rebord des entrepôts et, au moment où vous vous rapprochez pour la mise à mort, elle se transforme en un noir corbeau qui prend son vol et disparaît dans les profondeurs obscures du gouffre. La poudre verte est en train de se déposer sur votre peau, provoquant des brûlures intolérables. Vous perdez **4** points d'**EN DU RANGE**. Si vous êtes encore en vie, vous rampez jusqu'au sac qui est tombé sur le sol pour l'examiner. Il contient un flacon de potion qui n'a pas été brisé. Le liquide est bleu clair et, en le reniflant, vous l'identifiez : c'est une potion de guérison. Vous pourrez l'absorber n'importe quand, sauf pendant un combat, et vous retrouverez tous les points d'**ENDURANCE** que vous pourriez avoir perdu. Vous quittez les bords de la caverne pour aller vers les galeries. Rendez-vous au [9](#).

20

S'il vous reste un Shuriken, et si vous voulez vous en servir, rendez-vous au [100](#). Sinon, vous passez à l'attaque. Rendez-vous au [120](#).

21

Vous vous remettez de la correction infligée par Cassandra, puis vous vous libérez de vos liens et vous commencez à descendre le plus silencieusement possible la pente caillouteuse en évitant autant que possible de faire glisser les éboulis. Cassandra, embarrassée par sa lourde armure, est incapable de vous rattraper. Votre fuite réussit et vous vous retrouvez bien vite parmi les vôtres, Gwyneth et ses troupes, qui n'avaient pas pu escalader la pente à temps pour vous secourir. Vous vous préparez à conduire l'attaque vous-même quand, à votre grande surprise, Cassandra et Foxglove font leur soumission en prenant conscience de leur isolement. Cassandra vous conjure de ne pas les tuer. Elle prétend que vous vous rendrez bien compte de leur importance dès que vous aurez regagné la ville. Vous prenez son épée et vous vous remettez en route vers Irsmun. Rendez-vous au [251](#).

22

Un vacarme frappe vos oreilles au moment même où vous pressez Foxglove de faire vite. Un wagon dévale les rails dans votre direction et vous entendez aussi, bien qu'ils soient encore hors de vue, les gémissements des orques pliant sous l'effort, des cris et des claquements de fouet. Allez-vous faire demi-tour et prendre la fuite en renonçant à trouver un déguisement (rendez-vous au [42](#)) ou continuer dans la même direction (rendez-vous au [62](#)) ?

23

Vous n'aviez pas prévu qu'il vous faudrait longtemps pour remonter la vallée et retourner vers leur campement. Au moment où vous y arrivez, le jour s'est levé et les armées sont à l'entraînement sous les ordres de la guerrière qui les commande. Il serait stupide d'essayer d'entrer dans le camp en plein jour. Il ne vous reste plus qu'à retourner à Irsmun. Mais le temps passe et vous devez vous décider. Vous pouvez, en arrivant,

promulguer l'amnistie pour Foxglove et ses compagnons (rendez-vous au [41](#)) ou prendre l'offensive contre eux avec Gwyneth (rendez-vous au [31](#)).

24

Au moment où vous faites passer le samovar, vous éprouvez une impression de soulagement et votre esprit s'éclaircit. Rendez-vous au [416](#).

25

Gwyneth fait comme s'il ne s'était rien passé d'important et elle sort pour aller remplir ses devoirs de commandant en chef des armées d'Irsmun. Il vous reste à décider de la conduite à tenir à propos de votre ami Glaivas. Rendez-vous au [403](#).

26

L'épée de votre adversaire produit un bruit métallique en heurtant vos avant-bras et vous êtes repoussé en arrière brutalement. Mais l'épée est bloquée. Vous regardez le duelliste. Son visage est crispé par l'effort. Si vous avez vécu l'aventure des *Parchemins de Kettsuin* (tome 2 de *La Voie du tigre*), vous avez rencontré des aventuriers victimes des Vapeurs Nocives du fait d'un sort lancé par leur propre magicien, Éris, et vous avez vaincu le Seigneur de Guerre mort vivant qui les poursuivait, rendez-vous au [78](#). Dans le cas contraire, allez-vous leur dire que vous ne leur voulez pas le moindre mal (rendez-vous au [86](#)) ou bien prendre l'initiative de l'attaque (rendez-vous au [238](#))?

27

Ces cavernes forment un ensemble important. On y trouve des entrepôts en partie pillés, une forge et une armurerie, désertes en ce moment. Des bruits vous parviennent des niveaux inférieurs prouvant qu'ils sont habités. Vous entendez des grognements, des plaintes et comme un murmure rauque de voix plaintives. On dirait des bruits d'un bas quartier où les plus démunis, les

déshérités ou les quelques idiots honnêtes du Rift sont contraints de vivre. Ils sont une proie facile pour les attaques de croisés aussi follement téméraires que Doré le Jeune et ses paladins qui massacrent les habitants de la Faille, sans distinction. Ils sont aussi en butte aux razzias des bandes d'orques qui ne reconnaissent pas la Veuve Noire comme suzeraine. Vous décidez de quitter les bords de la faille en empruntant les galeries vers le niveau inférieur. Rendez-vous au [257](#).

28

L'araignée s'enfonce de plus en plus profondément dans votre conduit auditif. Vous avez beau secouer la tête, frapper sur le pavillon, vous n'arrivez pas à la déloger. Vous avez l'impression qu'elle commence même à vous ronger la base du cerveau. C'est une des filles de Nullaque. Si deux de ces filles de Nullaque ont réussi à s'introduire dans votre tête, rendez-vous au [68](#). Sinon, rendez-vous au [48](#).

29

Vous graissez les gonds de la porte de pierre pour pouvoir l'ouvrir sans bruit et vous entrez dans la caverne éclairée par des torches. A votre grande surprise, cette habitation est très richement meublée, il y a même des bibelots et des tableaux certainement rapportés de divers pillages alentour. Deux elfes noirs sont assis, vous tournant le dos, de l'autre côté d'un ruisseau qui traverse la caverne. L'un est vêtu de bleu, c'est une magicienne, l'autre porte le vêtement vert et rouge des soldats. Tout près, un tas de chaînes semblables à celles qu'on utilise pour enchaîner des esclaves humains quand on les transporte d'un point à un autre. Allez-vous prendre ces chaînes (rendez-vous au [69](#)) ou essayer de tuer les deux elfes noirs (rendez-vous au [89](#)) ?

30

Vous effectuez un saut périlleux au-dessus des piques des ogres, sans même les effleurer et, avant qu'ils n'aient même réalisé ce qui arrive, vous êtes déjà dans la galerie de sortie. Avant de vous rendre au [372](#), notez que vous avez été repéré dans le Caveau Sacré.

31

Gwyneth et vous prenez la tête d'un détachement d'une vingtaine de cavalières pour aller au camp des orques. Ils ont choisi une position facile à défendre dans la partie aval d'un des affluents de la Rivière des Monstres. Ils ont construit des remparts de terre entre les pentes escarpées, constituées d'éboulis de la vallée. En cas de danger, ils peuvent battre en retraite vers l'amont. Vous pouvez les contourner jusqu'aux sources de la rivière et les attaquer en redescendant son cours (rendez-vous au [81](#)) ou les affronter sans perdre de temps (rendez-vous au [91](#)).

32

Lord Sile est pourtant un combattant chevronné, mais votre ciseau de part et d'autre de ses oreilles, suivi d'une torsion du corps qui vous remet hors de portée, le renverse au sol. Vous êtes debout bien avant lui et vous pouvez donc lui porter le coup de grâce sans qu'il soit capable de vous attaquer. Le sourire a quitté les lèvres des orques qui prennent la fuite. Vous tirez Foxglove par le bras et vous repartez. Rendez-vous au [52](#).

33

Cassandra vous jette au sol attaché serré par les Orques à l'haleine fétide. L'un d'entre eux vous maintient la tête tandis qu'elle saisit son épée givrée de glace. Elle commence par affirmer que ceci est en souvenir de son ami Olvar que vous avez fait mourir dans les Monts de la Vision. Puis elle place la pointe de son épée glacée sous l'émeraude qui est au milieu de votre front et elle pèse sur l'épée jusqu'à ce que "émeraude sorte, vous

causant une douleur terrible. Elle empoche la pierre en ricanant. Inutile de dire que vous ne pourrez jamais plus bénéficier de la vision des choses surnaturelles et magiques que vous aviez, grâce à l'Orbe d'émeraude. Notez que vous avez perdu l'Orbe d'émeraude et enlevez 1 point de vos totaux d'Habilité jusqu'à ce que vous ayez pu le reprendre. Rendez-vous au [273](#).

34

La tenture qui masque un des côtés du couloir est écartée avant d'être complètement réduite en lambeaux par une des plus monstrueuses créatures qu'il vous ait été donné de voir. C'est le Kratak, le monstre dont Foxglove parlait en évoquant une créature aussi grande qu'une ville. Vous ne pouvez même pas évaluer ses dimensions exactes, tant elle est grande. Il a quelque chose du caméléon, armé de griffes et d'énormes pinces avec, autour du trou qui lui sert de gueule, de nombreux tentacules à ventouses. Dès qu'il apparaît, c'est le sauve-qui-peut éperdu. Et le Kratak n'est pas seul. Il a un palanquin sur le dos. Des elfes noirs, vêtus de rouge, le conduisent : la garde personnelle de la Veuve Noire. Il semble bien que celle-ci ait décidé que vous ne descendriez pas au-delà du quatrième niveau des grottes. Une pluie de flèches vous dissuade de rester sur place et vous vous enfuyez à votre tour. Mais vous êtes fauché net par des boules dont la chaîne s'enroule autour de vos jambes. Vous entendez le hurlement de Cassandra : « le Ver du Monde ! C'est notre dernière chance ! » Vous vous libérez des deux boulets et vous repartez en courant au moment où le monstre se lance à votre poursuite. Tyutcheff vient d'atteindre l'extrémité du couloir et d'ouvrir une porte secrète. Comme tous les vétérans, ce semeur de chaos a choisi son terrain et il s'est ménagé une voie de retraite. Rendez-vous au [411](#).



34 *La tenture est réduite en lambeaux par une monstrueuse créature : le Kratak.*

35

L'effet du baiser de Foxglove est saisissant. Vous vous perdez dans les profondeurs de son regard en vous demandant comment vous avez bien pu faire courir le moindre danger à une si belle et noble dame. Foxglove est une magicienne, et vous venez de tomber dans ses filets. Quand elle relâche son étreinte, c'est pour vous donner l'ordre de ramasser son stylet empoisonné et de le lui remettre. Vous le faites avec enthousiasme, prêt à tout pour la protéger. Puis elle s'allonge de l'autre côté du feu de camp, vous tournant le dos, prête à dormir. Vous vous prenez à penser au bonheur que vous auriez à l'embrasser de nouveau. Vous êtes prêt à sacrifier votre vie pour elle. Notez que vous êtes sous l'emprise d'un enchantement de Foxglove. Rendez-vous au [75](#).

36

Les deux prêtres se précipitent pour s'interposer entre vous et l'homme d'armes. La colère enflamme son regard et il fixe Foxglove pour savoir quoi faire. Il est évident que ses deux amis l'empêcheront d'user de violence à votre égard. Foxglove évalue rapidement la situation et elle vous affirme que, si vous êtes prêt à pardonner, elle se rendra volontiers à vos désirs. Puis elle propose de descendre plus profondément dans le Rift, par mesure de sécurité. Rendez-vous au [306](#).

37

Difficile d'exécuter ce mouvement contre un adversaire armé d'une hache ! La **DÉFENSE** du nain-troll est de 7. Si vous réussissez, il tombe en arrière et vous pouvez filer en laissant sur place le deuxième nain-troll. Rendez-vous au [197](#). Si vous manquez votre coup, sa hache vous atteint et vous perdez 5 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, il vaut mieux prendre la fuite. Rendez-vous au [407](#).

38

Vos oreilles attentives vous permettent de saisir quelques mots murmurés : « Assassin, il faut vaincre ou mourir... » A quoi une autre voix répond : « Attend, je me demande bien ce qu'une telle beauté peut faire dans cette nuit éternelle ? » Vous voilà fixé sur un point en tout cas : il y a là deux hommes qui parlent dans la langue usuelle du pays d'Orb. Ils sont à environ douze mètres de vous. Allez-vous les attaquer (rendez-vous au [388](#)) ou les aborder pour leur demander qui ils sont (rendez-vous au [398](#)) ?

39

A cet étage, d'innombrables galeries se dispersent dans toutes les directions. Si vous restez dans les passages les plus étroits, il vous sera difficile de vous orienter. Mais si vous choisissez les galeries les plus larges, vous serez bien plus facile à repérer. Vous pourriez peut-être trouver un déguisement qui vous permettrait de vous faufiler vers le niveau inférieur sans être reconnu (rendez-vous au [299](#)) ou compter sur vos aptitudes naturelles à vous cacher (rendez-vous au [319](#)) ?

40

Comme vous vous engagez dans la galerie, la sœur de Nullaque semble murmurer quelque chose que vous ne comprenez pas. Rendez-vous au [220](#).

41

L'amnistie pour Foxglobe et pour son escorte est proclamée haut et fort dans toute la cité d'Irsmun et vos visiteurs si peu prisés entrent dans la ville. Les orques du clan des Coupeurs de Têtes installent leur camp sur le caravansérail et, plutôt nerveux, ils n'adressent la parole à personne. Un détachement du Guet est préposé à leur garde. Quant à Foxglove et sa compagne, Gwyneth et une dizaine d'écuyères les escortent jusqu'à vous. Une double surprise vous attend. Rendez-vous au [61](#).

42

La galerie descend pendant un long moment et les bruits divers se rapprochent toujours plus. Un coup d'œil en arrière, et vous découvrez un couple d'orques tirant un chariot de bois aux roues métalliques rouillées. Le conducteur du chariot est un étranger à l'armure brillante et cloutée. Il porte au front une corne de cuivre poli qui semble sortir directement de sa tête. L'autre occupant est un chef orque et c'est certainement le plus laid et le plus brutal de tous les orques que vous avez eu l'occasion de rencontrer. Un porteur de bois avance par bonds près du chariot. Il montre quelque chose et commence à baragouiner dans la langue des orques pendant que le chef regarde fixement Foxglove avec une grimace affreuse. Allez-vous vous arrêter et essayer de les abuser pour pouvoir continuer votre chemin (rendez-vous au [182](#)) ou bien vous faufiler dans une galerie secondaire en abandonnant le tunnel principal (rendez-vous au [202](#))?

43

Cassandra sent bien que vous venez de changer d'avis et que vous avez décidé de la tuer. Elle vous met en garde contre un tel geste : — Si vous me tuez, mon secret disparaîtra avec moi et c'est un secret que le Ninja ne peut se permettre d'ignorer car il représente certainement la seule chance de sauver une prêtresse de la Toute-Mère dans la lointaine Tor.

Vous pouvez maintenir votre décision de la tuer (rendez-vous au [73](#)) ou la ramener en ville pour essayer de démêler cette énigme (rendez-vous au [93](#)).

44

Le samovar est certainement une pièce rare et sans prix, mais vous perdez brusquement tout intérêt pour lui quand vous voyez une petite araignée sortir du bec pour sauter dans vos cheveux. Avant que vous n'ayez pu la chasser, elle s'est précipitée dans votre bouche encore ouverte par la surprise. Vous essayez de la déloger avec votre langue pour la recracher, mais elle atteint un



44 *Vous perdez tout intérêt pour le samovar quand vous voyez une araignée sortir du bec.*

repli de peau et, enfin, la trompe d'Eustache pour se mettre à l'abri. Presque tout de suite, vous sentez la minuscule araignée s'agiter aux abords de votre cerveau. C'est une fille de Nullaque, la Reine Suprême qui règne sur la Malicieuse Envie. Si vous avez maintenant deux de ces araignées dans la tête, rendez-vous au [104](#). Sinon, rendez-vous au [84](#).

45

La bataille s'engage, interminable et sanglante. Gwyneth est une fine lame et elle connaît toutes les ruses. Au moment où elle tombe, vous êtes gravement blessé et vous avez perdu beaucoup de sang. C'est un combat à mort. Au bout du compte, votre art des armes et votre Force Intérieure vous permettent de l'emporter sur elle. La nouvelle de sa mort se répand à la vitesse de l'éclair. Toutes les Palaches de Dama se retournent contre vous, rejointes par les servants de Némésis, le Suprême Principe du Mal. Votre règne de Ninja est désormais impossible. Vous êtes contraint d'abandonner votre Sceptre et, avec lui, tout espoir de sauver votre ami Glaivas le Ranger. Vous êtes maintenant un proscrit et vous mourrez seul, abandonné de tous...

46

Au moment où l'épée vous entame la chair, le guerrier prononce un mot étrange. Il laisse tomber le parchemin et c'est comme si la main du châtiment vous avait saisi et vous paralysait : vous vous écroulez sur le sol. Vous perdez 7 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, il ne vous reste plus qu'à vous soumettre. En effet, votre adversaire vient de recevoir le renfort de deux autres personnages, l'un habillé de blanc, l'autre de vert, qui vous encadrent. Le magicien redescend vers le sol en planant doucement. Rendez-vous au [106](#).

47

Votre Shuriken vole à travers l'espace et il atteint Thaum à l'épaule. Il ne peut plus lancer ses incantations, mais Tyutcheff et Cassandra se jettent sur vous. Vous n'avez plus de Shuriken pour

les maintenir à distance. Impossible de parer les coups d'épée des deux à la fois. La lame de Tyutcheff déborde votre garde. L'épée de Cassandra suit et vous vous écroulez, touché à mort. Votre aventure se termine loin de votre patrie, dans les profondeurs d'une nuit éternelle.

48

L'araignée bouge de temps en temps, comme pour vous rappeler sa présence et entretenir vos pires craintes. Mais il ne se passe rien. Vous cherchez toujours le chemin pour descendre plus avant dans les profondeurs des grottes et il ne semble pas qu'on vous poursuive. Mais la pénible impression qu'on vous surveille vous donne la chair de poule. Rendez-vous au [52](#).

49

Le va-nu-pieds se traîne dans le passage étroit, soulevant à chaque pas des excréments séchés. Visiblement, il se dirige vers sa tanière, une grotte très basse, où vous le suivez en vous cachant. Puis vous rampez derrière lui et, en un instant, vous avez emprisonné son cou dans le nœud coulant de votre garrot. Vous le jetez par terre et vous le dépouillez de ses fourrures sales. Puis, utilisant toutes les ressources de vos talents d'imitateur, vous commencez à vous déplacer en traînant les pieds et en vacillant, comme il l'aurait fait. Il faudrait vraiment s'approcher de vous de très près pour se rendre compte que vous êtes un être humain. Si vous devez trouver maintenant un déguisement pour Foxglove, vous choisissez la caverne habitée. Rendez-vous au [29](#). Si Foxglove n'est pas avec vous, rendez-vous au [319](#), après avoir noté que vous êtes déguisé en va-nu-pieds.

50

Les ogres croisent leurs piques et vous barrent le passage. Vous reculez d'un pas. Les piques s'abattent sur vous. Vous esquivez lentement le coup. Mais c'est pour sentir sur votre épaule la main d'acier de la sorcière dont l'étreinte est insupportable. Elle vous soulève dans les airs et, incapable du moindre geste de défense,

vous subissez les coups répétés des ogres. Lorsqu'elle vous lâche enfin, vous n'êtes plus qu'une pauvre loque ensanglantée. Votre aventure se termine ici, dans les profondeurs de cette nuit éternelle.



51

La nuit vient de tomber, une nuit noire de nouvelle lune, une nuit venteuse, en un mot une nuit idéale pour qu'un Ninja puisse se déplacer sans attirer l'attention. Ils ont choisi une position facile à défendre, dans la basse vallée d'un des petits affluents de la Rivière des Monstres et ils ont construit des levées de terre sur la partie la moins élevée des rives escarpées de la rivière. Mais ces pentes sont un amas d'éboulis qui risquent d'attirer l'attention à la moindre tentative d'escalade. Vous pouvez choisir de monter sur une des levées de terre (rendez-vous au [271](#)) ou, si vous êtes un bon grimpeur, d'escalader les pentes pour arriver plus haut et redescendre sur eux en empruntant les éboulis (rendez-vous au [281](#)). Mais si vous pensez qu'aucun de ces deux plans n'est viable, vous pouvez également décrire un grand cercle pour atteindre l'amont de la rivière et les prendre à revers (rendez-vous au [23](#)) ou encore retourner à Irsmun pour revenir, le lendemain, avec Gwyneth et un détachement d'écuyères (rendez-vous au [31](#)).

52

Après avoir quitté le deuxième niveau, vous descendez pendant des heures sans rencontrer quiconque. La seule chose digne d'attention est constituée par les traces d'une bataille sur un palier de pierre où trois elfes noirs et trois orques gisent, morts. L'un d'entre eux a l'air d'avoir été abattu en tentant de fuir. Ils semblent avoir été alliés dans la bataille. Un parchemin a été abandonné sur le terrain une fois ses possibilités magiques utilisées. A votre grande surprise, vous reconnaissez l'un des parchemins qui porte la bénédiction de Gauss, l'Enchanteur des Armes, patron de la sagesse, qui a pris les armes au moment de la destruction du Panthéon pour défendre le Bien et qui est même descendu en personne du pays d'Orb pour combattre, il y a des millénaires de cela. Il n'y a pas d'autre indication quant à l'identité de ceux qui se sont battus contre votre ennemis, les elfes noirs et les orques. Mais des relents d'un gaz empoisonné flottent encore dans les airs et vous donnent la nausée. D'après la position des flèches plantées dans les corps ou tombées sur le sol, tout semble indiquer que l'attaque est venue d'un passage situé sur le côté. Allez-vous vous engager dans cette galerie (rendez-vous au [390](#)) ou continuer à descendre l'escalier qui semble ne pas avoir de fin (rendez-vous au [410](#)) ?

53

L'épée de Cassandra est tordue par la force de la gueule du Ver du Monde, au moment où il la referme et elle lui échappe. Les mâchoires monstrueuses de la créature claquent sur vous, vous broyant net. Et vous reposerez désormais loin de votre pays, dans les profondeurs des ténèbres éternelles où votre aventure s'est achevée.

54

— J'ai exécuté vos ordres, Cassandra, affirme Foxglove.

— Donnez-moi le Sceptre, ordonne Cassandra. Vous regardez Foxglove d'un air penaud, elle se laisse tomber à genoux près de vous en gémissant qu'ils vont la tuer si vous ne le leur donnez pas.

— Alors nous nous battons ! criez-vous bravement.

Foxglove ne répond pas et Thaum commence une de ses incantations magiques. Vous allez livrer combat, mais n'oubliez pas que si Foxglove se trouvait menacée, vous devrez, dans tous les cas, assurer sa sécurité. Rendez-vous au [74](#).

55

Maintenant que Foxglove ne vous freine plus, vous pouvez utiliser à plein votre agilité et vos talents de dissimulation. Il ne vous faudra pas longtemps pour atteindre la partie nord de la faille. Vous vous cachez un moment au passage d'une troupe de créatures difformes, courbées en deux, les yeux fixés au sol pour traverser sans mal le terrain caillouteux et crevassé. Puis, une fois qu'ils ont disparu, vous vous approchez de la faille. Rendez-vous au [165](#).

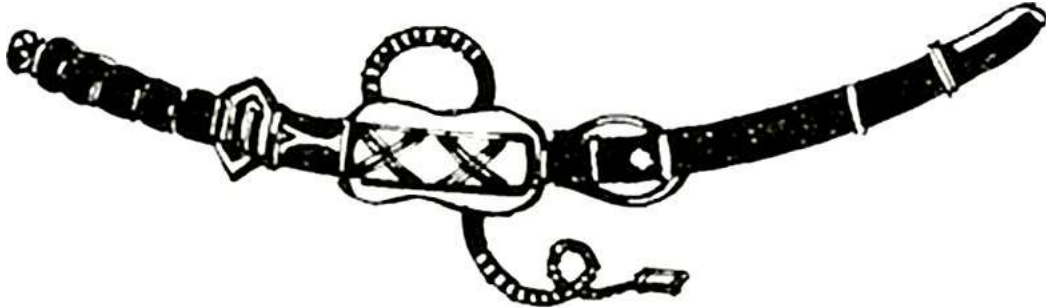
56

Si Foxglove est toujours avec vous, rendez-vous au [96](#). Sinon, rendez-vous au [116](#).

57

Cette mise à terre est pratiquement impossible à réussir sur un adversaire de si grande taille et armé d'une hache. Vous lancez vos pieds en avant vers la tête du troll le plus proche, mais ses ancêtres nains lui ont donné une habileté au maniement de la hache que vous étiez bien loin de soupçonner. Avant que vous

avez réussi à atteindre sa tête avec vos pieds, il s'est esquivé et vous a déjà envoyé la lame dans le milieu du corps. La mort est instantanée, heureusement pour vous !



58

Ils refusent de vous dire qui ils sont, mais vous pouvez maintenant distinguer trois d'entre eux, un homme d'armes et deux prêtres. L'un porte une lourde armure, l'autre est habillé de blanc avec une croix rouge. On exige de savoir, d'un ton de commandement très sec, qui vous êtes et ce que vous venez faire là. Si vous voulez leur répondre, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez passer à l'attaque, rendez-vous au [358](#).

59

La sœur de Nullaque reçoit votre Shuriken et, au moment où vous vous apprêtez à la mettre à mort, elle se change en une énorme corneille noire qui prend son vol avant de disparaître dans les profondeurs obscures de la faille. La poudre verte voltige tout autour de vous, elle se dépose et vous cause une brûlure semblable à celle que provoquerait de l'acide. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous décidez d'emprunter les galeries pour vous éloigner des abords de la caverne. Rendez-vous au [9](#).

60

Vous réalisez, mais un peu tard, que vous avez fait le plus mauvais choix. Le mur de flammes vous entoure et vous brûlez comme une torche. Le plus beau fleuron d'humanité qui ait

jamais vécu à l'est du Manmarch s'éteint avec vous. La sœur de Nullaque regarde un moment vos cendres qu'elle rassemble pour les utiliser dans la confection d'une potion diabolique. C'est maintenant la Veuve Noire qui est en possession du Sceptre d'Irsmun. Vos concitoyens n'ont pas fini de souffrir sous son règne. Quant à vous, votre aventure est terminée.



61

La première surprise, c'est incontestablement Foxglove. Elle porte toujours la robe ornée de plumes de paon qu'elle avait revêtu à votre première rencontre, quand elle souhaitait devenir membre de votre conseil privé. Mais on dirait qu'elle ne l'a pas quittée depuis lors tant elle est fripée et abîmée. L'extravagante queue de paon qui l'ornait a été arrachée. Mais, même avec ces guenilles, elle est toujours aussi belle. Cependant, elle ressemble plus à une pauvre enfant abandonnée qu'à la très belle courtisane dont vous aviez gardé le souvenir. La deuxième surprise est l'apparition de la guerrière. C'est l'arrogante Cassandra, celle que les prêtresses du Temple d'Illustra à Harith-sur-la-Crow recherchent pour le meurtre de leur supérieure qu'elle a assassinée avec l'aide d'autres servants d'Anarchil, l'horrible dieu du Chaos. Trois de ces suppôts du démon vous ont lâchement attaqué pour avoir tué leur barbare ami en un combat parfaitement régulier. Et, surtout, vous vous rappelez quelle combattante infatigable et habile elle peut être à l'occasion ! Rendez-vous au [71](#).



62 Vous apercevez un couple d'orques attelés à un chariot qu'ils traînent le long des rails.

62

Après le virage, vous apercevez un couple d'orques attelés à un chariot de bois aux roues d'acier brut qu'ils tirent le long des rails. Le chariot est conduit par un étranger revêtu d'une armure cloutée de fer ; une corne de cuivre semble sortir droit de son front. A son côté se trouve un chef orque. C'est certainement le plus grand et le plus horrible de vous les orques que vous ayez jamais vus. Un transporteur de bois court le long du chariot. Il montre quelque chose tout en parlant dans la langue des orques avec le chef qui, lui, regarde Foxglove d'un air féroce. Vous avez suffisamment eu l'occasion d'entendre parler cette langue à Irsmun par des orques ou des métis d'orques pour comprendre de quoi il s'agit. Le chef des orques ordonne à son attelage de s'arrêter devant vous, et il vous enjoint de vous mettre à genoux devant Lord Sile, le gouverneur du deuxième niveau des cavernes. Il vous demande de quel droit vous avez quitté le niveau des va-nu-pieds. Allez-vous vous incliner et dire que vous emmenez votre esclave au troisième niveau où vous êtes sûr d'en tirer un bon prix (rendez-vous au [82](#)) ou bien lui affirmer, en restant droit comme un homme fier, que vous accompagnez la favorite de la Veuve Noire, et que vous ne sauriez trop lui conseiller, à lui et à ses orques, de vous laisser le passage (rendez-vous au [102](#))?

63

Cassandra commence par examiner attentivement la pierre précieuse puis elle vous adresse la parole, alors que vous gisez là, pieds et poings liés. — Écoutez-moi bien Ninja, car ce que je vais dire, je ne le répéterai pas. Votre très cher ami, Glaivas le Ranger a été fait prisonnier par des elfes noirs. Ils le détiennent dans les profondeurs du Rift. La seule chose qui puisse sauver votre fidèle allié, c'est que vous leur apportiez votre Sceptre. Une fois qu'ils seront en possession du symbole du pouvoir d'Irsmun, vous pourrez repartir avec Glaivas. Si vous n'aidez pas votre ami, c'est que vous ne valez pas mieux que ceux qui le retiennent prisonnier dans les ténèbres éternelles.

Ayant achevé son discours, elle rappelle les orques et leur ordonne de vous enfouir à moitié dans le sable. Elle s'éloigne, vous laissant aux prises avec vos liens. Rendez-vous au [293](#).

64

Mais, vous perdez tout intérêt pour le magnifique samovar quand une petite araignée saute dans votre chevelure, échappée du bec de l'ustensile. Avant même que vous ayez pu faire quoi que ce soit, la petite araignée a traversé votre visage et elle s'introduit dans votre bouche restée ouverte sous l'effet de la peur et de la surprise. Vous essayez de la coincer avec votre langue pour la recracher, mais elle parvient à se dissimuler dans un repli de peau et à s'engouffrer dans la trompe d'Eustache. Dans les quelques secondes qui suivent, vous sentez qu'elle commence à ronger la base de votre cerveau. C'est une fille de Nullaque, la Reine Suprême de Malicieuse Envie. Si vous avez en ce moment deux de ces filles de Nullaque dans la tête, rendez-vous au [104](#). Sinon, rendez-vous au [124](#).

65

Vous conservez très présent à la mémoire la façon dont Glaivas le Ranger et ses gardes montés vous ont aidé dans votre lutte contre la Légion de l'Épée de Damnation. Votre décision est donc vite prise : vous allez aider Glaivas de toutes vos forces. Rendez-vous au [105](#).

66

Les quatre aventuriers ne sont pas venus par hasard dans le Rift. Leur but n'est pas non plus de combattre les créatures démoniaques. Visiblement, ils ont un devoir à remplir. Vous avez des ennemis communs. En effet, ils sont venus pour venger la mort de la grande prêtresse d'Illustra de Harith-sur-la-Crow, qui a été assassinée par les suppôts d'Anarchil, un des dieux du Chaos. Talfur a persuadé ses amis de se mettre en campagne pour abattre Cassandra, Tyutcheff et Thaum, ceux-là précisément qui veulent votre perte. Thybault vous raconte en

détails comment le trio diabolique s'est introduit dans le Temple d'Illustra pour assassiner la grande prêtresse devant l'autel. Ils sont maintenant sur la piste des meurtriers et savent qu'ils se sont réfugiés au quatrième niveau, ou plus bas encore. Inutile d'ajouter que les quatre aventuriers leur vouent une haine mortelle. Vous pouvez leur proposer de lutter ensemble, si vous le souhaitez (rendez-vous au [306](#)), ou poursuivre seul votre chemin en leur souhaitant bonne chance (rendez-vous au [326](#)).

67

Au moment où vous rebroussez chemin pour reprendre la route, le sifflement d'une hache de guerre passe au ras de votre tête et des éclats de roche s'envolent à l'endroit où elle s'est plantée. Vous prenez votre course en lançant un regard par-dessus votre épaule pour découvrir cinq nains-trolls au nez épaté qui barrent la route au-delà de la deuxième arcade. Ils sont enchaînés comme des chiens à leur poste de garde et ne peuvent s'en détacher. Mais si vous étiez passé, ils vous auraient inmanquablement encerclé. Ils grognent en vous voyant, tendant leurs chaînes au maximum pour vous atteindre. Inutile de s'attarder là, le passage est bloqué ! Vous remontez vers les bords du Rift avant d'être repéré par des ennemis plus intelligents. Rendez-vous au [107](#).

68

La première araignée qui était endormie se réveille et elles commencent toutes les deux à grignoter votre cerveau, dans lequel elles s'ouvrent la route à grands frottements de mandibules. Et, brusquement, une voix explose dans votre tête : — Je suis la voix de Nullaque ! Je suis la Reine Suprême de Malicieuse Envie, je règne sur tout ce qui suit la voie des démons. Mon contact empoisonne, et ma voix change en pierre !

A ce moment précis, vous sentez tout votre corps se pétrifier, vous interdisant tout mouvement. Les filles de Nullaque ont permis à leur souveraine de s'emparer de votre esprit. Si vous

portiez Foxglove dans vos bras pour la sortir de la caverne des araignées, rendez-vous au [88](#). Sinon, rendez-vous au [108](#).

69

Les elfes noirs ont une ouïe très fine. Un très léger bruit se fait entendre au moment où vous détachez prestement les chaînes. *Tenez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [109](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [129](#).

70

— Quelle est la divinité que vous voulez implorer ? demande la magicienne.

Si vous affirmez vouloir vous adresser à la Toute Mère Source de Toute Vie, rendez-vous au [130](#). Si c'est Nullaque, la Reine Suprême de Malicieuse Envie, rendez-vous au [150](#). Pour Tanajla, gardienne du Royaume des Elfes et patronne des magiciennes, rendez-vous au [170](#). Enfin, s'il s'agit de Zarahyal la Tentatrice, rendez-vous au [190](#).

71

Cassandra se dirige vers le trône sans prendre la peine de s'incliner devant vous. Gwyneth, inquiète, fait un pas pour s'interposer. Mais Cassandra veut parler, et vite, pour vous transmettre le message dont elle est porteuse.

— Glaivas le Ranger est retenu prisonnier dans le Rift par les elfes noirs et vous êtes le seul à pouvoir le délivrer. Pour cela, vous devrez apporter votre Sceptre, instrument indispensable pour régner sur Irsmun. Si vous n'apportez pas le Sceptre dans les profondeurs du Rift, votre ami Glaivas le Ranger mourra dans les pires souffrances, d'une mort si lente et si affreuse qu'on dit que seuls les elfes noirs, qui sont immortels, ont le temps et la patience de l'infliger à leurs victimes. Mais si vous livrez le Sceptre, non seulement Glaivas pourra sortir sain et sauf des ténèbres de la faille, mais Doré le Jeune, le chef des paladins qui



71 *Cassandra se dirige vers le trône sans prendre la peine de s'incliner devant vous.*

l'a accompagné dans cette expédition si mal inspirée, pourra aussi revenir vers la surface. Quand elle a terminé, elle attend votre réponse en triturant ses cheveux raides dont elle essaie de coucher les épis. Vous pouvez peut-être lui demander ce qu'elle peut bien avoir à gagner en venant vous avertir, puisqu'elle court un grave danger en se mettant à votre merci (rendez-vous au [181](#)) ou encore interroger Foxglove pour savoir si Cassandra dit la vérité (rendez-vous au [333](#)), mais vous avez également la possibilité de prendre Cassandra en otage contre la vie de Glaivas (rendez-vous au [103](#)).

72

Lord Sile meurt en se tordant de douleur et les orques, affolés, s'enfuient le plus vite possible. Vous vous engagez en courant dans la galerie pour reprendre votre descente. Rendez-vous au [52](#).

73

Le poison accomplit son œuvre de mort et Cassandra n'arrive même pas à faire appel à son dieu, Anarchil le Briseur des Institutions, tant sa langue est devenue pesante. Elle rend le dernier souffle, emportant son secret dans la tombe. A votre retour à Irsmun, vous apprenez que Foxglove et les orques sont retournés dans les profondeurs du Rift. Rendez-vous au [83](#).

74

Foxglove s'écroule sur le sol car ses pouvoirs sont insuffisants pour lui permettre de résister. Les mains agiles de Thaum dessinent d'étranges signes dans les airs. Cassandra et Tyutcheff ont les yeux fixés sur Foxglove. Et vous, qui regardez-vous? Foxglove (rendez-vous au [114](#)) ou Thaum (rendez-vous au [134](#))?

75

Au matin, vous ouvrez les yeux et le sourire rayonnant de Foxglove illumine votre cœur. Elle vous demande de lui donner le Sceptre en gage de votre confiance. Cela ne se fait pas tout seul, vous devez vaincre une résistance intérieure qui vous empêche de satisfaire à sa demande et vous perdez de ce fait 1 point de Force Intérieure. Puis, au moment où vous atteignez le bord de la crevasse du Rift, vous cédez à son désir. Elle a un sourire et vous pouvez lire dans ses yeux qu'elle sait que, désormais, vous ferez tout ce qu'elle vous demandera. Satisfaite, elle vous rend le Sceptre et vous prie de continuer. Rendez-vous au [95](#).

76

Si Foxglove est toujours avec vous, rendez-vous au [136](#). Sinon, rendez-vous au [156](#).

77

Vous êtes obligé d'utiliser tous vos Shurikens pour arriver à empêcher les nains-trolls de donner l'alarme. Finalement, les deux plus dangereux se retrouvent avec une de vos étoiles métalliques plantée dans la poitrine et ils reculent en gémissant pour tenter de soigner leurs terribles blessures. Inutile de penser à reprendre vos shurikens là où ils se trouvent ! Rayez-les de vos possessions sur la Feuille d'Aventure. Il vous faudra en trouver de nouveaux ! Rendez-vous au [197](#).

78

Puisque vous les connaissez, vous retirez tous les voiles qui vous dissimulent le visage pour les saluer. Il s'agit d'Éris, le magicien, de Thybault et Talfur, les prêtres, et de Vespers le guerrier. Vous leur avez sauvé la vie dans de terribles circonstances et Thybault vous a guéri de la peste. Ils sont tous les quatre vêtus comme la première fois que vous les avez rencontrés. Vespers a toujours un parchemin déroulé, souligné d'une broderie blanche sur la

poitrine de son habit gris. Vos études dans la bibliothèque du Palais à Irsmun vous ont appris qu'il s'agit-là de l'emblème porté par les servants du dieu Gauss, l'Enchanteur des Armes, patron de la sagesse, qui prit les armes au nom du Bien, au moment de la chute du Panthéon. Thybault porte toujours le vêtement blanc à croix rouge des adorateurs d'Avatar l'Unique, le Suprême Principe de la Divinité, et Talfur, la tunique verte à croix blanche des adeptes d'Illustra, déesse de la Vie et épouse d'Avatar. Éris semble nerveux et agité en vous voyant, mais cela ne vous étonne guère : vous aviez gardé de lui le souvenir d'un être capricieux et versatile. La roue aux cinq rayons qui orne sa robe vous rappelle qu'il est un émule de Béatan le Libre, aux Possibilités Innombrables de choisir toujours le bien plutôt que le mal. Vous pouvez avoir toute confiance en ces quatre hommes. Vous êtes très bien accueilli dès qu'ils ont vu votre visage et, après les saluts d'usage, vous échangez toutes les nouvelles que vous portez. Rendez-vous au [66](#).

79

Vous fixez le grappin dans une petite fente et vous vous laissez descendre sous la route dans le demi-jour jusqu'à une saillie rocheuse. Un peu plus bas, vous apercevez la route qui traverse de nouveau la paroi de la faille. Bien sûr, il va vous falloir du temps pour l'atteindre, la traverser et reprendre voire descente sans être repéré. Pendant ce très long parcours, nombre de bruits ténus atteignent vos oreilles à l'affût. De temps à autre, dans l'obscurité qui règne dans ces lieux, vous devez faire un détour pour éviter l'ouverture d'une caverne ou une saillie. Puis des battements d'ailes vous parviennent de plus en plus nombreux, de plus en plus forts. Vous apercevez même des ombres noires qui traversent la pénombre de la faille, lourdement. Un cri se fait entendre, repris par l'écho, loin de vous, à des kilomètres dans le ravin abrupt. C'est le hurlement d'un orque qui vient d'être saisi au vol par une des lourdes créatures volantes. Vous poursuivez votre route, inflexible dans votre détermination. Rendez-vous au [279](#).

80

Vous courez comme un dératé et vous apercevez, un peu tard, un trou dans le plafond de la galerie. Au moment où vous arrivez dessous, vous levez les yeux juste au moment où une minuscule araignée se laisse tomber sur votre visage levé. Vous lâchez brusquement Foxglove, sans le moindre ménagement, pour essayer d'écraser la bestiole des deux mains. Trop tard ! Elle a réussi à se glisser dans vos cheveux et, de là, dans l'oreille, avant même que votre main ne se soit posée sur votre figure. Si vous possédez une épingle d'or, rendez-vous au [8](#). Sinon, rendez-vous au [28](#).

81

Il vous faut une grande partie de la journée pour contourner le camp et atteindre l'amont de la vallée.

Vous vous installez pour la nuit et personne ne vous dérange. Au matin, vous reprenez votre chasse. En approchant du campement des orques, vous réalisez qu'il est caché à votre vue par une saillie de la colline. Mais un éperon rocheux, tout près, va vous permettre d'observer sans être vu. Vous l'escaladez. Rendez-vous au [161](#).

82

Le chef des orques a un ricanement de mépris : — Comment un va-nu-pieds pourrait-il posséder une esclave humaine d'une telle beauté ? Et il ajoute : Est-ce que, par hasard, elle aurait demandé aide et protection au misérable que vous êtes ? Elle est bien appétissante, pour une humaine... L'horrible individu se purlèche les babines, tandis que les orques qui se sont défaits de leur harnais, s'approchent de vous. Qu'allez-vous faire : livrer Foxglove en espérant que vous pourrez partir sain et sauf (rendez-vous au [122](#)), défier le chef en combat singulier dont le prix serait Foxglove (rendez-vous au [142](#)) ou, enfin, attaquer vos adversaires tout de suite sans leur laisser le temps de se préparer (rendez-vous au [162](#))?

83

Un mois après la mort de Cassandra, un étrange attelage arrive au Palais d'Irsmun. C'est un brancard tiré par un cheval aveugle, sans conducteur. Il s'écroule, mort, devant les portes de votre Palais. Vous découvrez avec horreur son chargement : le corps supplicié de Glaivas. Rien ne permet de savoir si Doré le Jeune a subi le même sort. Quoi qu'il en soit, vous n'avez pas accompli la mission de sauver votre ami Glaivas. En tuant Cassandra, vous avez anéanti toute possibilité de lui venir en aide et votre aventure s'achève ici, misérablement... sur un échec...

84

De temps en temps, vous sentez l'araignée qui remue, comme pour entretenir la peur en vous. Vous n'avez plus aucun moyen de la chasser. Vous devrez donc continuer ainsi. Rendez-vous au [416](#).

85

Dans la soirée, tandis que vous vous abîmez dans une prière à Kwon le Rédempteur, vous avez la nette impression qu'il vous a retiré sa protection. Vous avez beau faire, votre force dans l'accomplissement du Bien semble vous avoir quitté au moment où vous avez refusé d'apporter aide et secours à votre ami Glaivas. Vous perdez 3 points de Force Intérieure. Si vous ne voulez pas que Kwon vous abandonne définitivement, vous devez vous mettre en route pour aller au secours de Glaivas. Rendez-vous au [105](#).

86

Dès que vous ouvrez la bouche pour parler, ils réalisent que vous êtes un être humain et ils n'ont plus l'intention de vous tuer. Vous aurez donc une chance de les examiner de plus près. Le guerrier porte un manteau gris avec, sur la poitrine, un parchemin déroulé souligné de fil blanc. Votre fréquentation de la bibliothèque du Palais d'Irsmun vous a appris à reconnaître



86 *Le guerrier porte un manteau gris avec, sur la poitrine, un parchemin déroulé.*

cet emblème : c'est celui des partisans de Gauss, l'Enchanteur des Armes, patron de la sagesse, qui a été contraint de prendre les armes au moment de la chute du Panthéon. Le prêtre vêtu de blanc porte la croix d'Avatar sur la poitrine, celui qui est en vert est également prêtre, bien qu'il ait une cotte de mailles. C'est un adepte d'Illustra, déesse de la Vie. Quant au quatrième, le magicien, c'est un émule de Béatan, le dieu du Chaos dont il porte l'emblème de la roue à cinq rayons des Possibilités Infinies de choisir le bien plutôt que le mal pour diriger sa vie. Vous pensez que vous avez eu tort de les attaquer car, malgré leur déguisement, ce sont sans doute des personnes intéressantes. Si vous possédez la discipline du ShinRen, rendez-vous au [126](#). Ils vous demandent qui vous êtes, d'où vous venez et le dieu que vous honorez. Si vous décidez de leur répondre, rendez-vous au [146](#). Mais si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées et que vous vouliez en user contre eux, rendez-vous au [318](#).

87

Vous distinguez deux bruits différents pendant que vous vous approchez de l'encorbellement naturel qui surplombe la route. L'un d'eux est provoqué par des roches entrechoquées, l'autre est celui du métal heurtant un autre métal. Si c'est le bruit des rochers qui vous attire, rendez-vous au [127](#). Si vous vous dirigez plutôt vers les sons métalliques, rendez-vous au [147](#).

88

Au moment où l'araignée est tombée sur votre visage, vous avez lâché brutalement Foxglove, la face enfouie dans le sol. A votre grande surprise, elle est maintenant debout devant vous, un large sourire aux lèvres. Elle est heureuse d'avoir réussi à offrir à la Veuve Noire un cadeau autrement intéressant que le Sceptre qu'elle était sensée rapporter ! Elle a réussi à capturer et à réduire en esclavage le puissant Ninja ! Et ce n'est pas rien dans la lutte que la Veuve Noire mène contre les habitants du pays d'Orb. La déesse peut vous transformer en pierre simplement en

le pensant. Et vous ne pourrez même pas la priver du plaisir de vous torturer car vous ne pouvez pas mettre fin à vos jours. Ce sont les deux minuscules filles de Nullaque qui contrôlent vos moindres gestes... et elles utiliseront désormais vos propres pouvoirs pour vous obliger à agir pour le plus grand plaisir du démon ! Triste fin pour le Ninja... devenu esclave du Mal!

89

Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées, rendez-vous au [189](#). Mais si vous ne possédez pas cette discipline, vous ne pourrez pas attaquer l'un des elfes noirs sans alerter l'autre. Il va falloir utiliser toutes vos connaissances en arts martiaux. Avant tout, il faut choisir lequel de vos adversaires vous attaquez d'abord. Tous deux se sont retournés au moment où vous bondissiez vers eux. Allez-vous attaquer le soldat (rendez-vous au [209](#)) ou la magicienne (rendez-vous au [229](#)) ?

90

L'une des sorcières vous saisit le poignet au moment où vous déposez les armes et cette étreinte est pire que celle de l'acier de menottes serrées. Vous voilà prisonnier. Si vous possédez la discipline de l'Évasion, rendez-vous au [110](#). Dans le cas contraire, vous n'allez pas pouvoir vous sauver et, connaissant la cruauté de vos geôliers, il ne vous reste plus qu'à vous suicider si vous ne voulez pas subir les pires tortures. Ce sera la dernière preuve de votre courage de valeureux Ninja dans cette aventure...

91

Les orques sont pris par surprise quand vous les attaquez. Mais la pente est très raide et caillouteuse. Vos chevaux tombent, boitent, perdent toute force dans la charge. Si vous possédez la discipline de la Détection des pièges, rendez-vous au [101](#). Sinon, rendez-vous au [111](#).

92

Dès que vous vous êtes découvert, Lord Sile donne l'ordre de vous arrêter. Vous êtes donc obligé de vous battre. Rendez-vous au [162](#).

93

Au lever du jour, vous rencontrez un paysan qui se fait un plaisir de vous emmener dans son char à bœufs avec votre prisonnière. Vous attendez dans la salle du Trône que Cassandra ait suffisamment repris ses esprits pour être entendue quand un officier de la garde vous apporte un message de Gwyneth. Elle est partie, à la tête d'une vingtaine de cavalières, pour arrêter le détachement des orques qui faisait mouvement vers votre cité. Un peu plus tard, c'est Gwyneth elle-même qui arrive : elle ramène Foxglove que les orques lui ont expédiée, attachée sur son cheval, dès qu'ils ont aperçu les écuyères de Gwyneth. Puis ils ont tourné bride. Elle a enfermé la traîtresse dans les souterrains du Palais. Vous ordonnez qu'on vous amène les deux prisonnières. Rendez-vous au [201](#).

94

Vous vous précipitez aux côtés de Foxglove avant que la lame brandie par Cassandra ne retombe. Mais Foxglove vous saisit et elle vous immobilise, à votre surprise. Vous ne pouvez plus faire un geste et vous savez bien que Cassandra n'a jamais manqué une cible immobile. Foxglove vient de vous trahir une dernière fois... Et votre aventure s'achève ici.

95

Vous atteignez les bords de la grande fracture sans avoir été repéré par les magiciennes elfes noires qui sont certainement à votre recherche. L'air est rempli des odeurs de l'ammoniac et du soufre. A travers chaque fissure, vous voyez monter des bouffées d'air chaud et vicié. Aucune vie animale autour de ces roches, de la poussière seulement. Juste au bord de la faille, vous vous



95 *Vers l'est, l'autre versant de la faille vous domine d'environ un kilomètre.*

reposez un moment. Vous avez beau scruter le fond, vous ne voyez rien, tout est noyé dans l'obscurité. Vers l'est, vous apercevez l'autre versant de la faille qui vous domine d'environ un kilomètre, perdu dans une brume de nuages. Sur le versant où vous vous trouvez, des pistes et des escaliers en zigzag descendent la pente abrupte. Il y a même une route suffisamment large pour livrer passage à des chariots ou à des machines de guerre. Cette route entaille la paroi de la faille en faisant des virages en épingles à cheveux vers les profondeurs insondables. Inutile de dire que la remontée vers la surface des terribles machines de guerre qui ont jadis assiégé votre cité a dû être une corvée épouvantable. Foxglove vous signale que la route est jalonnée de postes de garde invisibles de loin. Vous pouvez emprunter l'un des escaliers creusés en zigzag dans la roche (rendez-vous au [415](#)) ou bien la route (rendez-vous au [7](#)).

96

La galerie que vous suivez forme une sorte de terrasse qui domine une place souterraine de grande taille. Des rangées de gouroutiers y sont plantés. Il s'agit d'une sorte de croisement entre des arbres et des champignons géants qui poussent sous terre sur des excréments de chauves-souris ou d'autres créatures des cavernes. Ils ont des formes tourmentées, comme si, au moment où le soleil a disparu, des animaux assemblés s'étaient brusquement enracinés, passant au règne végétal dans la forme et la posture où ils se trouvaient. La place est brillamment illuminée par des torches et des foyers. Vous clignez des yeux, gêné, car votre vue s'est depuis un long moment habituée à l'obscurité qui règne partout ailleurs. C'est par ici que passe la route principale qui relie les troisième et quatrième niveaux, l'escalier des Géants du Feu. On l'appelle ainsi car il est toujours gardé, à mi-chemin, par des géants aveugles. La tradition veut que ces Géants du Feu soient doués d'un sixième sens et qu'ils soient capables de détecter tous ceux qui n'ont aucune raison de se trouver sur cet escalier. Dès que l'intrus est repéré, il est écrasé sous de grosses boules de feu et assommé avec d'énormes massues d'acier. Ainsi, tous ceux qui n'ont rien à faire dans les

étages inférieurs sont immanquablement refoulés, comme d'ailleurs les commerçants marrons. Foxglove préférerait, et de loin, que vous vous mettiez à la recherche de l'escalier secret qui mène au quatrième niveau. Allez-vous accéder à son désir (rendez-vous au [176](#)) ou prendre le risque d'emprunter l'escalier qui s'ouvre devant vous (rendez-vous au [196](#)) ?

97

Les nains-trolls hurlent de mécontentement et s'agitent en tous sens. L'un d'eux écrase la tête de Foxglove sans même s'en rendre compte. Mais tout ce bruit risque de donner l'alerte. Vous reprenez votre course pour atteindre la route et remonter vers les bords de la faille avec l'espoir d'être hors de vue avant que des ennemis plus intelligents ne vous repèrent. A peine en haut, vous jetez un coup d'œil en arrière pour apercevoir une silhouette debout près de la première arche. Elle est vêtue de vert et de pourpre, c'est donc sans doute un elfe noir, peut-être même une sœur de Nullaque. La créature se protège les yeux de la main en visière et regarde droit dans votre direction. Notez que vous venez d'être repéré sur la route. Vous reprenez votre course pour vous soustraire à sa vue et vous empruntez le premier sentier aux marches taillées dans la roche qui se présente pour descendre sans être vu. Rendez-vous au [375](#).

98

Un faible murmure atteint vos oreilles aiguës. Vous comprenez vaguement quelque chose comme : « L'assassin doit relever le gant ou mourir. » Il y a au moins deux personnes qui utilisent la langue commune du pays d'Orb dans cette caverne. Elles sont à une douzaine de mètres devant vous. Vous pouvez les attaquer (rendez-vous au [358](#)) ou leur demander qui elles sont (rendez-vous au [58](#)).

Vous portez le costume Ninja qui vous dissimule très bien et vous vous déplacez sans bruit en profitant des moindres lueurs pour vous orienter, tel un chat. Mais les créatures qui habitent ces profondeurs sont bien plus entraînées que vous à voir dans la nuit noire. Vous êtes donc repéré et l'alarme est donnée. Vous n'avez guère le choix : la fuite est la seule solution. Vous êtes obligé d'emprunter le chemin qui vous a amené, poursuivi par quatre elfes noirs qui chevauchent des dragons sans ailes et vous envoient une volée de flèches. Le tir se rapproche et vous atteignez bientôt, une fois de plus, le poste de garde tenu par les nains-trolls. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, rendez-vous au [119](#). Sinon, il va falloir ouvrir votre route en combattant. Rendez-vous au [139](#).

L'elfe noire pense beaucoup plus vite que vous et quand vous saisissez votre Shuriken, elle vous a déjà jeté un sort. Vous vous brûlez la main : l'étoile de métal a été chauffée à blanc. Vous lâchez le Shuriken en fusion et vous hurlez de douleur. Si vous aviez d'autres Shurikens dans votre sac, ils fondent aussi, traversent vos vêtements et vous brûlent les reins. Vous perdez 2 points d* **ENDURANCE** par Shuriken que vous aviez. Si vous êtes encore en vie, il ne vous reste qu'à constater, malgré la douleur qui irradie dans tout votre corps, qu'ils sont tous hors d'usage. Notez que vous n'avez plus de Shurikens. Curieusement, la fille de Nullaque n'a pas essayé de vous tuer quand vous avez baissé votre garde. En revanche, elle vous invite à emprunter un passage qui se trouve devant vous, sur la gauche. Si vous décidez d'obéir, rendez-vous au [352](#). Si vous préférez essayer d'atteindre l'autre galerie, celle qui est derrière vous, sur la gauche, rendez-vous au [220](#).

101

Au moment où vous arrivez dans la terre meuble, vous réalisez que le sol qui se trouve devant les remblais a été récemment remué. Vous stoppez net votre monture en lançant l'ordre de s'arrêter. Quelques chevaux tombent cependant dans une fosse garnie de piques acérées. Visiblement, le chef des orques leur a fait préparer ce piège. C'est une femme étrange dont l'armure est faite de mille pièces de métal. Elle oblige les orques à rester à leur poste en les menaçant de son arme. Cette épée émet une lueur froide, elle est entourée de givre. Les orques tirent une volée de flèches et trois écuyères sont tuées. Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez reporter l'ordre d'attaque (rendez-vous au [121](#)), ordonner une nouvelle charge (rendez-vous au [131](#)) ou mettre pied à terre pour prendre vous-même la tête de l'offensive (rendez-vous au [141](#)).

102

Le conducteur de l'attelage regarde Lord Sile, et les orques attendent de savoir comment il va répondre aux menaces prononcées par un va-nu-pieds des bas quartiers. Lord Sile reste un instant perplexe, puis la colère le saisit et un sourire cruel tend son visage couturé de cicatrices.

— Eh bien, c'est vraiment nouveau ça ! La Veuve Noire donnerait la garde de sa favorite à un va-nu-pieds du second niveau ? Bon, je vais vous emmener au cachot jusqu'à ce que j'aie pu envoyer un message à la Veuve Noire.

Les orques quittent leur harnachement. Qu'allez-vous faire ? Allez-vous révéler que vous êtes un être humain et non un va-nu-pieds (rendez-vous au [92](#)) ou affirmer que vous êtes un elfe noir, doté de pouvoirs magiques, transformé en va-nu-pieds sous l'effet d'une malédiction temporaire qui n'a pas altéré vos pouvoirs (rendez-vous au [112](#)) ?

103

Cassandra ne peut retenir un éclat de rire devant cette décision :

— Si vous croyez que ma vie a la moindre importance pour les elfes noirs, vous êtes dans l'erreur complète. Vous pouvez bien me mettre en pièces sans qu'ils lèvent le petit doigt. Non Ninja, vous n'y échapperez pas ! Vous êtes obligé d'apporter votre Sceptre dans les profondeurs du Rift pour délivrer Glaivas. Et si vous ne vous portez pas au secours de votre fidèle ami, alors, ne vous y trompez pas : vous ne vaudrez guère mieux que ceux qui le retiennent prisonnier dans les ténèbres éternelles.

Rendez-vous au [123](#).

104

La première araignée qui était restée immobile jusque-là se réveille. Vous la sentez qui commence à grignoter votre cerveau. Les deux araignées creusent un chemin dans votre tête. Et, tout d'un coup, une voix hurle à l'intérieur de votre cerveau. — Je suis Nullaque, je règne sur la Malicieuse Envie et je suis la souveraine suprême de tous ceux qui suivent les voies démoniaques. Sache que mon contact est empoisonné et que ma voix te pétrifiera !

Vous sentez vos muscles se durcir comme s'ils étaient en pierre. Les filles de Nullaque lui ont permis de prendre possession de vous. Si Foxglove est avec vous, rendez-vous au 88. Sinon, rendez-vous au [108](#).

105

Vous ne pouvez demander à personne de partager avec vous les dangers du Rift. Foxglove doit vous accompagner pour expier sa trahison aux heures sombres de la cité. Elle peut d'ailleurs vous être utile. Mais il n'est pas question d'emmener une garde armée car, aussi nombreuse soit-elle, elle serait submergée par les démons du Rift. Votre meilleure arme demeure la ruse. Vous prenez le Sceptre, vous l'enveloppez dans une étoffe noire et vous

le dissimulez dans votre costume Ninja. Vous quittez la cité après avoir ordonné à Gwyneth d'annoncer que vous êtes parti à la rencontre de deux sauveurs d'Irsmun. Vous voici en route vers les sombres abîmes du Rift. Vous emportez la Source de Lumière que vous empruntez à l'arsenal royal. C'est une baguette d'ébène à pointe d'albâtre. Quand on touche cet albâtre, il émet une lueur que rien ne peut éteindre. Ce flambeau sera bien utile dans les ténèbres que vous devez affronter ! Rendez-vous au [145](#).

106

Vous déposez les armes et vos vainqueurs discutent pour savoir s'ils vont vous épargner ou vous mettre à mort. Vous vous rendez compte que, bien que très forts et capables de vous abattre quand ils le veulent, ce ne sont pas des êtres cruels. Vous décidez donc de leur dire qui vous êtes et le but que vous poursuivez. Rendez-vous au [16](#).

107

Vous remontez pour sortir de la gorge avant que vos poursuivants n'aient atteint la route en dessous. Vous disparaissiez vite en empruntant un des escaliers branlants qui se perd dans une crevasse. Rendez-vous au [375](#).

108

La Veuve Noire vient de gagner beaucoup plus que le Sceptre d'Irsmun : elle vient de s'emparer de celui qui règne sur la cité, le Ninja ! Et elle va pouvoir se servir de cet esclave, pieds et poings liés, pour exercer sa domination sur tous les êtres vivants au pays d'Orb. La déesse peut vous pétrifier simplement en le pensant. Vous ne pouvez même pas vous suicider pour vous y soustraire puisque vous êtes incapable du moindre geste. Vous êtes sous le contrôle absolu des deux minuscules filles de la déesse et elles vont utiliser vos énormes pouvoirs pour conduire votre monde à sa perte. Votre aventure s'achève ici...

109

Au moment précis où vous portez la main sur les chaînes, le soldat se met à fredonner une mélodie douce et effrayante. Vous profitez de cette distraction inattendue pour vous replier vers la sortie. Si Foxglove vous attend et si vous avez en votre possession les fourrures d'un va-nu-pieds, vous pouvez vous en revêtir tandis que Foxglove pourra passer pour une esclave enchaînée si vous en décidez ainsi, rendez-vous alors au [149](#). Mais vous pouvez également tenter de tuer les elfes noirs pour revêtir leur tenue (rendez-vous au [169](#)) ou bien, si vous êtes seul, vous pouvez utiliser le déguisement de va-nu-pieds (notez-le sur votre Feuille d'Aventure) avant de quitter la grotte habitée pour vous rendre au [319](#).

110

Si Foxglove vous accompagnait au moment où vous avez déposé les armes, rendez-vous au [290](#). Sinon, rendez-vous au [310](#).

111

Vous comprenez, mais un peu tard, que le sol devant la levée de terre a été fraîchement remué et la première ligne des cavaliers tombe dans une trappe qui vient de s'ouvrir : une fosse profonde hérissée de piques acérées. Nombre de coursiers s'y empalent, y compris votre blanc destrier. Une volée de flèches tue quantité d'écuyères. Gwyneth lance l'ordre de battre en retraite. La femme à l'étrange armure faite de pièces rapportées envoie les orques au combat. Ils dévalent la pente du talus qu'ils ont construit. Vous êtes coincé sous votre monture et, bien que vous ne soyez pas grièvement blessé, vous n'arrivez pas à vous libérer. Vous repoussez plusieurs orques mais vous ne pouvez éviter la lame entourée de givre que leur chef pointe sur votre gorge, vous glaçant le sang. Rendez-vous au [151](#).

Lord Sile est très ennuyé par votre affirmation. Visiblement, il est incapable de se décider et les orques n'approchent pas davantage. Il déclare néanmoins qu'il vaudrait mieux que vous laissiez l'esclave avec lui, le temps de retourner auprès de la Veuve Noire pour obtenir des gardes. Car, d'après lui, il y a trop de traîtres et de faux-jetons au troisième niveau et vous ne pourriez pas y être en sécurité. Vous décidez de bluffer.

— Auriez-vous l'intention de souiller la favorite de la Veuve Noire ?

— Je n'ai pas dit cela ! se défend Lord Sile dont les désirs cachés viennent d'être clairement exprimés et qui est de plus en plus mal à l'aise.

Vous menacez de les dénoncer tous à la Veuve Noire qui les punira... Cela provoque un vent de panique parmi les orques. Ils maudissent Lord Sile de les mettre dans une telle situation. Brusquement, le conducteur de l'attelage grimace et frappe Lord Sile sur la nuque d'un coup de sa corne d'airain. Les deux combattants roulent à terre, enchevêtrés. Un certain nombre d'orques se mettent de la partie tandis que d'autres attendent, à l'écart, pour voir qui va l'emporter, avant de prendre parti. Les partisans de Sile sont en minorité mais la puissance personnelle de Lord Sile est énorme. Le conducteur de l'attelage hurle en vous voyant prendre vos jambes à votre cou. Vous traversez les rangs des orques qui se battent et vous prenez la fuite. Rendez-vous au [52](#).

113

Cassandra ment. Bien que, pour un observateur non averti, elle semble parler aimablement, vous êtes certain qu'elle ment rien qu'à la façon dont elle essaie de se dérober à votre examen attentif. Il est vrai qu'elle a affronté le lion. Elle était prête à tout pour arriver à Irsmun, y compris à entrer dans la tanière des lions. Mais elle avait d'abord tué leurs occupants. Elle ment quand elle prétend qu'elle fait tout cela pour obtenir de l'argent en récompense. En vérité, elle veut votre vie pour venger la mort de son ami, mais plus encore que votre vie, elle désire entrer en possession de l'Orbe d'émeraude. Rendez-vous au [123](#).

114

Une lumière scintillante jaillit qui vous éblouit et vous immobilise un instant. Vous clignez des yeux et vous réalisez que Cassandra et Tyutcheff l'avaient prévu. En fait, ils ne s'intéressaient pas à Foxglove, ils avaient simplement détourné le regard dans l'attente du tour préparé par Thaum. Maintenant, ils vont passer à l'attaque. Le vêtement noir de Tyutcheff semble créer la nuit alentour. Cassandra, comme toujours, se meut avec souplesse et la rapidité d'une panthère. Encore heureux que vous ne regardiez pas Thaum car, si vous aviez reçu cet éclair de plein fouet au lieu d'avoir détourné le regard, vous seriez incapable du moindre mouvement maintenant. Thaum commence une nouvelle incantation. S'il vous reste un Shuriken, allez-vous le lui lancer (rendez-vous au [154](#)) ou bien allez-vous vous déplacer vers la gauche pour que Cassandra et Tyutcheff forment un écran entre vous et le maître de magie (rendez-vous au [174](#))?



114 *Thaum commence une nouvelle incantation.*

115

Quand le jour se lève, Foxglove est complètement ratatinée sous l'effet de la peur et clic n'ose même pas lever les yeux sur vous. Si votre cœur s'est adouci et si vous acceptez de lui apporter enfin l'aide qu'elle vous demandait, rendez-vous au [305](#). Dans le cas contraire, la majeure partie de votre voyage risque de se dérouler dans un silence pesant. Rendez-vous au [95](#).

116

Le passage dans lequel vous vous trouvez domine maintenant une vaste place souterraine. Des rangées de gouroutiers y sont plantés. Il s'agit d'un croisement entre des arbres et des champignons géants qui poussent sous terre sur des excréments de chauve-souris et d'autres créatures cavernicoles. Ils ont des formes tourmentées comme si, au moment où le soleil a disparu, des êtres vivants assemblés s'étaient brusquement enracinés, passant du règne animal au règne végétal, dans la forme et la posture où ils se trouvaient. La place est brillamment illuminée par des torches et des foyers et vous clignez des yeux, habitué que vous êtes à l'obscurité qui règne partout ailleurs. La place bourdonne d'activité. C'est en effet ici que passe la route principale reliant les troisième et quatrième niveaux : l'escalier des Géants du Feu. Pas de gardes en vue, simplement une foule qui monte ou descend cette voie. A l'opposé de l'endroit que vous dominez s'ouvre le plus large escalier que vous ayez vu et il se perd dans les profondeurs sombres. Allez-vous traverser la place pour l'atteindre (rendez-vous au [196](#)) ou essayer de trouver un escalier dérobé pour descendre vers le quatrième niveau (rendez-vous au [176](#)) ?

117

Vous rompez, mais votre adversaire le plus proche, au lieu de vous attaquer de nouveau, se précipite sur Foxglove pour écraser sa tête sous son pied. Vous pouvez l'attaquer (rendez-vous au [207](#)) ou prendre la fuite (rendez-vous au [227](#)).

118

Le javelot à tête de serpent argenté atteint le sol à côté de vous et il tombe, inoffensif désormais. Maintenant c'est l'homme d'épée qui vous attaque. Il pointe sa lame droit sur votre cœur et trouve sa cible comme par magie. Vous essayez de parer le coup. Votre **DÉFENSE** est de 6. Si vous réussissez, rendez-vous au [158](#). Si vous manquez la parade, rendez-vous au [178](#).

119

Vous vous précipitez sur l'un des nains-trolls qui tire comme un fou sur sa chaîne en essayant de vous atteindre, puis vous effectuez un saut périlleux parfait pour atterrir derrière votre adversaire qui n'en revient pas. Vous courez pour remonter à la surface et tenter de trouver une voie de descente un peu moins fréquentée après cette rencontre avec le poste de garde. Les dragons à queue de lézard sont trop lents pour suivre votre course et vous leur échappez. Notez que vous avez été repéré sur la route principale et rendez-vous au [375](#).

120

Au moment où vous bougez, l'elfe noire passe le bras à travers son propre corps et, dans l'instant, elle devient invisible, sans avoir bougé ne serait-ce qu'un muscle. Elle a maintenant disparu. Si vous avez toujours l'Orbe d'émeraude au front, rendez-vous au [260](#). Sinon rendez-vous au [280](#).

121

Il est visiblement inutile de verser plus de sang, vous rappelez donc vos troupes. Malgré les protestations de Gwyneth, vous affirmez à Foxglove qu'elle sera pardonnée. Elle peut regagner la ville et y attendre l'arrivée de son détachement armé. Rendez-vous au [41](#).

122

Le chef invite Foxglove à monter dans le chariot à ses côtés, interdisant aux orques de porter la main sur elle. Vous lâchez la chaîne qui vous lie à elle. Si vous êtes sous l'effet d'un enchantement de Foxglove, rendez-vous au [262](#). Sinon, rendez-vous au [282](#).

123

Gwyneth veut connaître le rôle de la traîtresse Foxglove dans cette histoire. Foxglove se défend :

— Je n'ai pas de mauvaises intentions. Quand Irsmun m'a fermé ses portes, je me suis réfugiée dans le Rift, pensant y trouver de l'aide. Mais je n'ai rencontré que cruauté.

Gwyneth entre dans une colère que vous ne lui avez jamais vue auparavant et elle hurle :

— Espèce de sale bête ! Tu t'es enfuie vers ceux auxquels tu avais livré notre ville assiégée. Ils t'ont mal accueillie parce qu'ils n'avaient plus besoin de toi ! Tu n'as rien à faire à Irsmun, Foxglove ! Tu n'as aucune compétence à la guerre, aucun pouvoir religieux ou magique, tu n'es qu'un crapaud puant à la fourberie la plus basse et la plus vile !

Vous priez Gwyneth de se calmer et vous demandez à nouveau à Foxglove pourquoi elle est venue.

— Je suis ici contre ma volonté, Seigneur, je ne suis qu'un pion dans un jeu diabolique. Rendez-vous au [173](#).

124

Les aventuriers sont consternés par ce qui vous arrive. Thybault grommelle quelque chose à propos de la perte de votre âme, Talfur pense qu'il faudra trouver un puissant exorcisme dans les plus brefs délais. Mais ni l'un ni l'autre ne peut le faire en dehors

d'un temple, il va donc falloir que vous attendiez. De temps à autre, l'araignée bouge, comme pour entretenir votre peur. Et vous savez bien qu'il n'y a rien à faire, sinon continuer. Rendez-vous au [164](#).

125

Depuis des temps immémoriaux, le Rift est le chaudron du diable. Toutes les espèces de créatures surnaturelles et malfaisantes croissent et se multiplient en ces lieux, donnant naissance à un flot incessant de forces démoniaques qui se déverse sur le pays des hommes. On y trouve des elfes noirs, des sœurs de Nullaque, des orques, des Anciens, des fils du dieu Nil, des trolls pestiférés, et ce n'est là qu'un faible échantillon de toutes les sortes de démons qui prolifèrent dans les ténèbres éternelles. La faille elle-même est une grande crevasse aux parois creusées de galeries, de passages et de cavernes qui criblent naturellement toute la roche et s'étendent jusqu'au cœur du pays d'Orb. Un homme pourrait arpenter le Rift pendant une vie entière sans arriver à en explorer toutes les grottes et tous les passages. Vous décidez d'aller vers la limite nord du Rift. Rendez-vous au [165](#).

126

La discipline de l'Entraînement de l'Ame vous apprend que ces quatre personnes sont bonnes et braves, à l'exception peut-être du magicien qui est sans doute un peu fantasque et capricieux, mais pas foncièrement mauvais non plus d'ailleurs. Vous pouvez leur faire confiance : ils n'ont pas l'intention de vous mentir. Vous leur dites que vous êtes le Seigneur d'Irsmun et que vous êtes à la recherche de votre ami Glaivas le Ranger. Si vous avez vécu l'aventure des *Parchemins de Kettsuin* (tome 2 de *La Voie du Tigre*) vous avez déjà rencontré ces aventuriers qui avaient été pris dans le sortilège de Vapeurs Nocives lancé par leur propre magicien, Éris, et vous avez vaincu le maître des forces du mal qui les attaquait, rendez-vous au 18 dans ce cas. Dans le cas contraire, le guerrier brandit son épée dans votre direction en

prononçant ces mots : « Maître des hommes et des femmes. » Vous êtes aussitôt pris sous le charme des quatre aventuriers. Rendez-vous au [246](#).

127

Vous levez les yeux juste à temps pour voir un morceau de roche détaché de la muraille qui dévale la pente et tombe sur la route, juste devant vous. Au même moment, une hache de guerre fend Pair. Vous vous retournez. Trop tard ! Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, et si vous avez encore l'Orbe d'émeraude au front, rendez-vous au [167](#). Sinon, rendez-vous au [187](#).

128

La mort est quasi-instantanée quand leurs épées traversent vos manches de métal, puis vos bras et votre corps qu'elles partagent net ! Vous ne verrez pas la sœur de Nullaque ramassant les morceaux de votre corps pour en faire une de ses horribles potions... car votre aventure se termine ici !

129

Le soldat s'apprête à chanter, déjà debout, quand la magicienne lui touche doucement le bras, puis les lèvres. Dans le silence qui règne, ils entendent tous deux le bruit léger que fait la chaîne que vous venez de toucher. Ils sont prêts à l'attaque. Le soldat est le plus proche de vous. Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées, rendez-vous au [269](#). Sinon, vous devez vous battre avec le soldat. Rendez-vous au [209](#).

130

Les ogres eux-mêmes comprennent que vous mentez. L'un d'eux hurle : « A mort î Profanateur ! » tandis que l'autre vous interdit de prononcer ici le saint nom de la divinité. Ils donnent Tordre de vous mettre à mort. Le pieu est dirigé droit sur vous. Vous reculez, mais c'est pour sentir la main d'une des sorcières sur

vosre épaule. Et cette main semble garnie de griffes de métal qui s'enfoncent dans votre épaule. Elle vous soulève du sol, vous empêchant de riposter. Vous luttez, mais les piques vous transpercent et, quand elle vous laisse enfin retomber, vous n'êtes plus qu'une plaie. Votre aventure se termine ici. dans les ténèbres éternelles, loin de votre patrie...

131

Vous chargez donc de nouveau, à peine remis en selle, pour essayer de franchir cette trappe. Votre blanc destrier parvient à sauter au ras des piques qui hérissent le piège, mais les autres n'ont pas la même chance ; une partie tombe et s'empale dans le piège tandis qu'une volée de flèches tirée par les orques achève ceux qui bougent encore. La guerrière qui les commande mène une charge qui désarçonne tous ceux qui étaient encore en selle et vous tombez, assommé sur une roche, aux pieds de votre monture. Vous reprenez conscience pour sentir la pointe de la lame de la guerrière posée sur votre cou. Le givre qui la couvre transforme votre sang en glace. Rendez-vous au [151](#).

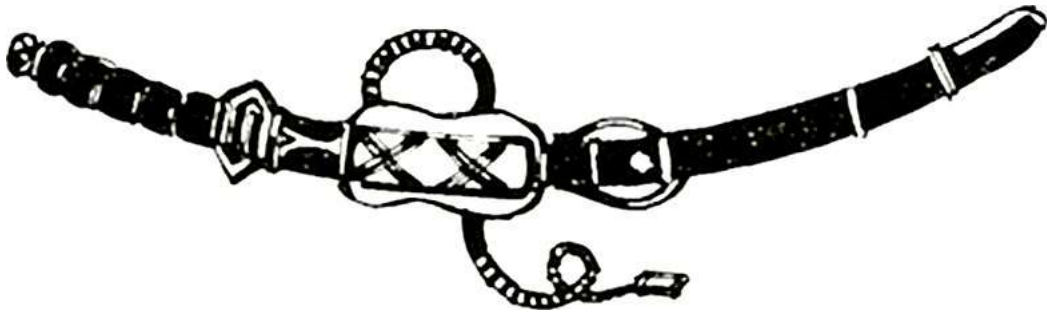
132

Lord Sile ordonne aux orques qui restent après votre victoire de s'écarter. Bien qu'il sache maintenant que vous n'êtes pas un vanu-pieds, il veut se battre en duel avec vous. Rendez-vous au [152](#).

133

Gwyneth s'avance et saisit le bras de Foxglove d'une poigne d'acier. Elle la pousse hors de votre vue, ses hurlements de terreur la laissant de glace. Les cris de la prisonnière s'éloignent dans le couloir puis s'interrompent brutalement. Gwyneth reparait dans la salle du Trône, seule. Rendez-vous au [163](#).

Les gestes mystérieux de Thaum sont un étrange spectacle. Au moment précis où vous vous préparez à attaquer, un éclair d'une extraordinaire luminosité vous immobilise, complètement aveuglé. Vous clignez des yeux et vous réalisez que Cassandra et Tyutcheff l'avaient prévu. Ils ne s'intéressaient pas du tout aux faits et gestes de Foxglove, ils avaient simplement détourné le regard pour ne pas subir les effets des enchantements de Thaum. Ils sont donc prêts à l'attaque. Les vêtements noirs de Tyutcheff semblent sécréter les ténèbres alentour. Et Cassandra se meut, comme toujours, avec la vitesse et la puissance d'une panthère. Vous pouvez seulement imaginer tout cela puisque vous êtes pour le moment paralysé et aveugle. Vous rompez mais les lames de Cassandra et de Tyutcheff vous transpercent. Et votre aventure s'achève ici, dans les ténèbres éternelles.



Le hurlement des loups vous réveille. Vous constatez avec surprise que Foxglove est éveillée, elle aussi, et qu'elle s'est rapprochée de vous. Elle vous avoue sa peur et ne cesse de trembler et de hurler d'angoisse. Elle chevrote en vous parlant. Allez-vous essayer de la rassurer comme elle vous le demande (rendez-vous au [305](#)) ou vous retourner de l'autre côté pour vous rendormir (rendez-vous au [155](#)) ou enfin, rester réveillé jusqu'à ce que l'aube vous permette de vous remettre en route (rendez-vous au [115](#)) ?

136

Le passage dans lequel vous vous trouviez forme maintenant une sorte d'avancée qui domine une très vaste place souterraine. Des rangées de gouroutiers s'y épanouissent. C'est un croisement étrange entre l'arbre et le champignon géant. Ils poussent sous terre sur des excréments de chauve-souris et d'autres créatures cavernicoles. Ils ont des formes tourmentées comme si, au moment où le soleil a disparu, des êtres vivants étaient brusquement passés du règne animal au règne végétal, dans la forme et dans la posture où ils se trouvaient. La place est brillamment illuminée par des torches et des foyers et vous clignez des yeux, habitué que vous êtes à une longue obscurité. Vous venez de découvrir la route principale qui relie le troisième et le quatrième niveau par l'escalier des Géants du Feu. Pas de gardes en vue, simplement une foule de gens qui vont et viennent. A l'opposé de l'endroit que vous dominez se trouve le plus large escalier que vous ayez vu et il se perd dans les profondeurs sombres. Foxglove vous déconseille d'emprunter cet escalier qui est gardé à mi-pente par de véritables géants. Ils sont aveugles, mais Foxglove prétend que les Géants du Feu les ont dotés d'un sixième sens qui leur permet de détecter tous ceux qui n'ont aucun droit à être sur ces marches. Une fois repérés, les intrus sont arrosés de boules de feu et assommés par leurs grosses massues de métal. Tous sont refoulés, ceux qui tentent de monter comme ceux qui descendent. Foxglove préférerait que vous trouviez un passage secret pour atteindre le quatrième niveau. Allez-vous suivre les conseils de Foxglove (rendez-vous au [236](#)) ou passer outre et emprunter cet escalier (rendez-vous au [216](#)).

137

Ce coup de pied est très difficile à réussir contre un adversaire armé d'une hache qu'il fait tourner. La **DÉFENSE** du nain-troll est de 7. Si vous réussissez, il sera renversé, ce qui vous laisse le temps d'attraper Foxglove, de l'entraîner hors de portée. Rendez-vous au [177](#). Si vous manquez votre coup, la hache du nain-troll

vous atteint et vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [157](#).

138

Le javelot argenté à tête de serpent vous atteint au bras. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, le guerrier vous attaque à l'épée. Sa lame magique est pointée sur votre cœur comme par enchantement. Il faut tenter une parade. Votre DÉFENSE est de 6. Si vous y réussissez, rendez-vous au [158](#). Si vous échouez, rendez-vous au [178](#).

139

Il faut mettre hors de combat au moins un des nains-trolls si vous voulez dépasser le poste de garde et échapper aux griffes des dragons sans ailes, mais vous avez le temps pour trois Assauts seulement. Au-delà, les dragons vous auront rejoints. Vous décidez d'en envoyer un au tapis le plus vite possible. Lequel de ces enchaînements de prises de la Voie du Tigre allez-vous choisir : le coup de pied de l'Éclair Brisé suivi d'une Morsure de Cobra pour finir par une mise à terre en Queue de Dragon (rendez-vous au [159](#)) ou une combinaison d'un coup de pied de Cheval Ailé, suivi d'un coup de Patte de Tigre et d'une mise à terre en Tourbillon (rendez-vous au [179](#)) ou, enfin, commencer par un coup de Patte de Tigre suivi de deux rapides coups de pied de Tigre Bondissant (rendez-vous au [199](#))?

140

Les vêtements de Foxglove font un très léger froufrou tandis qu'elle vous suit, ses pas au même rythme que les vôtres. Si vous avez été repéré en traversant la Voûte Sacrée au deuxième niveau, rendez-vous au [240](#). Sinon, rendez-vous au [370](#).

141

Les écuyères mettent aussi pied à terre puis, en rang et abritées derrière leurs boucliers losanges, elles avancent résolument. Ces combattantes expérimentées évitent facilement le piège et franchissent d'un seul bond les piques disposées dans la trappe. La guerrière qui commande les orques les exhorte au combat mais ils ne sont pas de taille pour affronter les troupes de Gwyneth. Foxglove se penche vers elle et lui murmure quelque chose à l'oreille. A regret, celle-ci donne l'ordre de déposer les armes. Vous décidez de renvoyer les orques dans le Rift en les menaçant de les exécuter si jamais vous les retrouvez de nouveau sur votre chemin. Rendez-vous au [201](#).

142

Le charretier crie :

— Le va-nu-pieds défie le très grand et très puissant Lord Sile, brave entre les braves, en combat singulier !

Un éclat de rire et des applaudissements de dérision saluent cette annonce. Lord Sile quitte ses vêtements, dévoilant une poitrine couturée de hideuses cicatrices, preuves des nombreux combats auxquels il a survécu. Il se dresse devant vous, les poings sur les hanches, prêt à la lutte. Il est aussi grand que vous, ce qui est exceptionnel pour un orque. Comment allez-vous l'attaquer ? En tentant un coup de pied (rendez-vous au [362](#)) ou un coup de poing (rendez-vous au [382](#)) ou, si vous vous rappelez encore les enseignements de Togowa le Pieux, un de vos fameux Fléau de Kwon (rendez-vous au [12](#)) ou, enfin, une mise à terre des Dents de Tigre (rendez-vous au [32](#)) ?



142 *Lord Sile dévoile une poitrine couturée de hideuses cicatrices.*

143

Vous avertissez Foxglove qu'elle repart vers le Rift sous la garde de Cassandra en expiation de ses innombrables fautes. Foxglove pâlit de terreur et elle vous implore du regard. Vous restez ferme, malgré l'inquiétant sourire qui tord la bouche de Cassandra. Notez que Foxglove retourne dans le Rift accompagnée de Cassandra avant de vous rendre au [163](#).

144

Vous connaissez ces personnes, vous les saluez donc. Il s'agit d'Éris, un magicien, de Thybault et Talfur, deux prêtres, et de Vespers, un guerrier. Vous les avez sauvés dans une situation difficile et Thybault vous a guéri de la peste. Ils portent les mêmes vêtements qu'alors : Vespers, une sorte d'habit gris avec, sur la poitrine, un parchemin déroulé rehaussé de fil blanc, Thybault a la robe blanche à croix rouge des prêtres d'Avatar, le Principe Suprême du Bien, et Talfur la robe verte à croix blanche d'Illustra, déesse de la Vie. Vous vous rappelez bien Eris : c'est un homme plutôt capricieux. Il porte sur la poitrine la roue à cinq rayons qui symbolise Béatan le Libre. Ce sont des gens de bien et vous savez que vous pouvez leur faire confiance. Ils ont plutôt l'air ahuri en voyant sur qui ils sont tombés. Ils se mettent en place pour le combat et vous vous joignez à eux. On peut lire la tension sur leur visage, mais cela tourne vite à la colère dès que Tyutcheff prend la parole :

— Je me demande bien pourquoi vous voulez nous combattre. Vous n'avez pas la moindre chance. Cassandra et moi sommes bien plus forts que vous ! Quant à vous, lamentable Éris, vos pouvoirs sont bien au-dessous de ceux de Thaum !

Talfur commence une incantation à Illustra. Thaum essaie de briser sa concentration en émettant des doutes sur ses compétences. Cassandra intervient à son tour pour affirmer que la Grande Prêtresse est morte et que ce qui a été fait ne peut être défait, ajoutant qu'ils ne sont pas en guerre contre les adeptes de

la déesse de la Vie. Mais Thybault prend la parole à son tour, refusant cette offre de paix :

— Vous, les partisans d'Anarchil, vous n'êtes même pas capables de garder en tête la même idée pendant plus d'une minute. Nous nous vengerons de tous ceux qui honorent Anarchil !

Personne ne s'adresse à vous et vous réalisez que la guerre entre ces gens-là a des racines très profondes. Brusquement, la tapisserie qui pend sur une paroi de la pièce se met à bouger comme si elle était agitée par le vent. Rendez-vous au [34](#).

145

Le Rift est le chaudron de toutes les diableries depuis des temps immémoriaux. Tous les genres de créatures démoniaques et surnaturelles se multiplient en ces lieux pour envahir la terre des hommes. Des elfes noirs, des sœurs de Nullaque, des orques, des Anciens, des fils du dieu du Nil, des trolls pestiférés, et ce n'est qu'un échantillon de ce que peuvent produire les ténèbres éternelles. La faille elle-même est une sorte d'énorme entaille entourée d'une zone criblée de cavernes et de galeries qui descendent jusqu'au centre du pays d'Orb. Un homme pourrait marcher sa vie entière dans le Rift sans jamais arriver à en parcourir toutes les grottes et tous les passages. Vous décidez d'aller vers l'extrémité nord du Rift. Rendez-vous au [185](#).

146

Vous leur dites que vous êtes le Seigneur d'Trsmun lui-même et que vous êtes à la recherche de votre cher ami Glaiwas le Ranger. Si vous avez joué l'aventure des *Parchemins de Kettsuin* (tome 2 de *La Voie du Tigre*), vous avez donc rencontré des aventuriers pris dans les Vapeurs Nocives provoquées par un enchantement lancé par leur propre magicien, Éris, et vous avez vaincu le Seigneur de la Guerre mort vivant qui les avait attaqués. Rendez-vous au [78](#) dans ce cas. Le guerrier pointe son épée droit sur vous et prononce ces mots : « Maître des hommes et des femmes.

» Vous vous rendez compte que vous êtes tombé brusquement sous le charme de ces quatre aventuriers. Rendez-vous au [246](#).

147

Ces bruits de métal peuvent représenter un danger. Vous êtes donc sur vos gardes et vous voyez un hideux visage au nez épaté qui vous observe depuis l'arcade naturelle. Une hache de guerre traverse les airs, lancée avec une redoutable précision, vous avez le temps de vous baisser et elle passe, inoffensive, faisant résonner le rocher derrière vous. Un petit boulet arrive vers votre tête, vous vous laissez tomber. Le bruit métallique que vous avez entendu est celui des chaînes qui attachent vos adversaires aux parois du tunnel. Il s'agit de cinq nains-trolls, gras mais puissants, aux figures hideuses et aplaties, qui vous barrent la route à la hauteur de la seconde arcade. Ils sont enchaînés à leur poste de garde, tels des chiens, et ils tirent sur leurs laisses le plus qu'ils peuvent pour vous atteindre. Qu'allez-vous faire ? Avancer pour les attaquer (rendez-vous au [207](#)) ou prendre la fuite (rendez-vous au [227](#)) ?

148

Les épées s'abattent si vite que l'œil ne peut même pas les suivre ; elles vous égratignent la poitrine et reprennent leur position première avant même que vous n'ayez eu le temps de souffler. Si vous étiez passé entre les statues, vous auriez été coupé en deux. La seule solution qui vous reste est d'emprunter le passage indiqué par la sœur de Nullaque. Comme vous retraversez la grotte une fois de plus, celle-ci se trouve remplie d'un tourbillon qui soulève de fins copeaux de cuivre pointus qui vous piquent le corps. Vous vous précipitez dans l'entrée du passage. Vous avez perdu 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [352](#).

149

Foxglove vous attend, immobile. Elle est probablement complètement perdue et elle doit savoir que la seule solution pour sortir du Rift est de s'en remettre à vous. Elle recule, effrayée, quand elle vous aperçoit titubant vers elle, dans les fourrures d'un va-nu-pieds. Mais elle pousse un soupir de soulagement en reconnaissant votre voix. Elle n'a cependant pas l'air ravie d'être traitée comme une esclave quand vous lui montrez les chaînes que vous avez rapportées.

Vous essayez de la rassurer en lui affirmant que c'est certainement le meilleur moyen de descendre dans la faille en toute sécurité. Vous enchaînez ses poignets et vous la faites avancer devant vous, comme si elle était réellement votre esclave. Rendez-vous au [289](#).

150

L'un des elfes vous donne l'ordre de prier et de réciter à haute voix le dix-septième commandement du rite des empoisonneurs. Inutile de dire que vous n'avez pas la moindre idée de l'existence d'un tel rite. Les elfes s'en aperçoivent, eux-aussi. La pique est pointée droit sur vous, vous reculez pour l'éviter, mais c'est pour être saisi à l'épaule par les doigts puissants de l'une des sorcières, véritables griffes d'acier qui s'enfoncent dans votre épaule et vous soulèvent au-dessus du sol, vous empêchant de riposter. Elle vous maintient ainsi tandis que les lances vous transpercent de part en part. Quand enfin elle vous relâche, vous n'êtes plus qu'une plaie. Vous expirez loin de votre patrie, dans ces ténèbres éternelles qui voient la fin de votre aventure.

151

Les yeux cruels et vifs de votre adversaire vous sont familiers : c'est une vieille ennemie. Ni Gwyneth ni les écuyères ne peuvent vous venir en aide. Vous hurlez l'ordre de retourner à Irsmun et de s'occuper des défenses de la ville. A peine sont-elles parties que Cassandra vous envoie une fois de plus à terre, où vous êtes



151 *Les yeux cruels et vifs de votre adversaire vous sont familiers.*

maintenu par des orques à l'haleine fétide. Deux d'entre eux vous tiennent fermement la tête ; Cassandra a saisi sa lame entourée de givre en grinçant :

— Ça, c'est pour mon cher ami Olvar que vous avez

vaincu dans les Monts de la Vision !

Elle pose la pointe de sa lame sous l'émeraude qui est incrustée au milieu de votre front. Elle fait levier jusqu'à ce que l'Orbe saute, vous causant mille morts. Puis elle empoche la pierre. Vous ne pourrez plus voir les êtres invisibles des autres mondes. Et la souffrance vous affaiblit la vue, en particulier pour l'évaluation des distances. Vous perdez 1 point de chaque total d'Habilité jusqu'à ce que vous puissiez entrer de nouveau en possession de l'Orbe et le remettre à votre front. Rendez-vous au [273](#).

152

Lord Sile quitte sa veste, révélant une puissante poitrine bardée de terribles cicatrices laissées par ses nombreux combats. Il se dresse devant vous, les poings aux hanches dans la position du lutteur prêt à l'attaque. Il est aussi grand que vous, ce qui est exceptionnel pour un orque. Quelle prise allez-vous tenter contre lui ? Un coup de pied (rendez-vous au [362](#)), un coup de poing (rendez-vous au [382](#)) ou, si vous vous rappelez encore des enseignements de Togowa le Pieux, le Fléau de Kwon (rendez-vous au [12](#)) ou encore, une mise à terre des Dents du Tigre (rendez-vous au [32](#)).

153

Foxglove quitte la salle du Trône en grande hâte. Vous la faites accompagner par une escorte d'écuyères afin qu'elle ne soit pas inquiétée en quittant la ville. Gwyneth est très vexée de votre décision. Mais vous lui assurez que Foxglove ne tardera pas à la revoir. Gwyneth grogne qu'elle reviendra accomplir ses noirs desseins et entraîner votre chute. Rendez-vous au [163](#).

154

S'il ne vous reste qu'un seul Shuriken, rendez-vous au [47](#). Si vous en avez plus d'un, rendez-vous au [166](#).

155

Vous dormez bien, mais votre réveil sera rude. En effet, Foxglove vous a planté un stylet empoisonné dans le corps. Si vous possédez la discipline de l'Immunité aux poisons, rendez-vous au [412](#). Dans le cas contraire, votre dernière pensée est pour votre pays que Foxglove va réduire en esclavage avec le Sceptre qu'elle possède désormais. Votre aventure se termine ici... sur cette terrible vision !

156

La galerie que vous suivez forme une sorte de terrasse qui domine une place souterraine de grande taille. Elle est plantée de gouroutiers, sorte de croisement entre des arbres et des champignons géants, qui poussent sous terre sur des excréments de chauves-souris ou d'autres créatures cavernicoles. Ils ont des formes tourmentées comme si, au moment où le soleil a disparu, des animaux assemblés s'étaient brusquement enracinés, passant du règne animal au règne végétal dans la forme et dans la posture où ils se trouvaient. La place est brillamment illuminée par des torches et des foyers. Vous clignez des yeux, mal à l'aise car votre vue s'est depuis trop longtemps accoutumée à l'obscurité qui règne partout ailleurs. Il y a foule sur cette place traversée par la route principale reliant les troisième et quatrième niveaux par l'escalier des Géants du Feu. Pas de gardes en vue, uniquement des gens qui vont et viennent. A l'opposé de l'endroit que vous dominez s'ouvre le plus large escalier que vous ayez jamais vu et il se perd dans les profondeurs sombres. Qu'allez-vous faire ? Tenter de traverser la place (rendez-vous au [216](#)) ou essayer de trouver un escalier dérobé qui vous conduira au quatrième niveau (rendez-vous au [236](#)) ?

157

Vous avez reçu la lourde hache et le choc vous renverse en arrière. Foxglove est sans protection. Le nain-troll le plus proche coince la tête de Foxglove sous son pied sans plus s'occuper de vous. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [207](#)) ou prendre la fuite (rendez-vous au [227](#)) ?

158

Un bruit de métal se fait entendre quand l'épée heurte vos manches renforcées, vous êtes repoussé en arrière, l'élan de la lame est cependant brisé. Vous fixez maintenant votre adversaire droit dans les yeux. Son visage est convulsé sous l'effort. Si vous avez vécu les aventures du volume 2 de *La Voie du Tigre, Les Parchemins de Ketsuin*, vous y avez rencontré des aventuriers prisonniers du sortilège des Vapeurs Nocives, provoquées par leur propre magicien, Éris, et vous avez vaincu le Seigneur de Guerre mort vivant qui les menaçait, rendez-vous au [18](#) dans ce cas. Sinon, qu'allez-vous faire ? Leur dire que vous ne leur voulez pas de mal (rendez-vous au [218](#)) ou reprendre l'initiative et attaquer de nouveau (rendez-vous au [238](#)) ?

159

Vous passez à l'action à toute vitesse. La moindre erreur vous serait fatale : vos adversaires arrivent sur vous de chaque côté. Il est encore temps de changer d'avis et de disparaître dans les profondeurs sombres du Rift en roulant par-dessus le bord de la route. Dans ce cas, rendez-vous au [219](#). Sinon, vous devez faire front. Vous prenez votre élan pour porter le premier coup de pied sans laisser le temps au nain-troll de vous atteindre avec sa hache. Le troll n'est pas assez malin pour voir venir le coup de l'Éclair Brise mais, malgré les deux coups de pied que vous lui portez, il reste ferme sur ses jambes. Il est cependant plié de douleur quand vous lui expédiez votre poing juste dans le plexus solaire en une fulgurante Morsure de Cobra. Si vous possédez la discipline du Brise-nerfs, rendez-vous au [239](#). Sinon, vous allez

vous apercevoir à vos dépens qu'il est beaucoup trop lourd pour le mettre à terre malgré la puissance et la rapidité avec laquelle vous vous êtes glissé sous lui pour exécuter la Queue du Dragon. Rendez-vous au [259](#).

160

Vous laissez Foxglove dans les griffes des sœurs de Nullaque et vous descendez la galerie aussi vite que vous le pouvez. L'elfe noire ne vous poursuit pas, au contraire, elle bat des mains et se met à rire. Après tout, c'était peut-être après Foxglove qu'elle en avait ! Il y a derrière vous un autre embrasement de flammes qui ferme le bout du passage. Quel chemin prendre ? Retourner sur vos pas à travers le mur de flammes (rendez-vous au [60](#)) ou continuer sur votre lancée (rendez-vous au [320](#)) ?

161

Vous arrivez au sommet du piton rocheux, pour vous apercevoir que vous n'êtes pas seul à avoir compris sa valeur stratégique : la guerrière qui commande le détachement d'orques apparaît derrière un rocher. Sa lame luit d'un éclat glacé, elle est entourée de givre et elle est pointée droit sur votre poitrine. Vous reconnaissez immédiatement ce port hautain : vous avez devant vous Cassandra qui est recherchée par toutes les prêtresses d'Illustra de Harith-sur-la-Crow pour avoir assassiné leur supérieure avec l'aide d'autres suppôts du dieu du Chaos, Anarchil. Vous vous rappelez d'ailleurs avoir été attaqué par trois d'entre eux après avoir vaincu leur barbare ami en combat régulier. Cassandra est une très fine lame, rapide comme l'éclair, et elle attaque avec la souplesse et la précision d'une panthère. Vous n'avez même pas le temps de sortir un Shuriken. Qu'allez-vous faire ? Tenter une mise à terre (rendez-vous au [211](#)), un coup de poing (rendez-vous au [221](#)) ou un coup de pied (rendez-vous au [231](#)) ?

162

Foxglove reste en arrière, attendant calmement que les orques vous assaillent. Si vous avez encore un Shuriken, vous pouvez l'utiliser. A cette distance, il atteint automatiquement la cible et inflige 1 D points de **DOMMAGES**. Mais vous ne pourrez pas le récupérer et vous devrez le rayer de votre Feuille d'Aventure. Dans ce passage, trois orques seulement ont la place de vous attaquer en même temps. Le charretier en première ligne, tentant de vous embrocher sur sa corne de bronze. Tous les orques ont de grands couteaux qu'ils utilisent habilement, comme des dagues.

END. DEF. DOM.

CHARRETIER	10	6	1D+1
Deuxième ORQUE	8	5	1D
Troisième ORQUE	7	5	1D

Vous choisissez l'orque que vous voulez attaquer. Si vous arrivez à en vaincre deux, rendez-vous au [132](#). Votre **DÉFENSE** contre eux est de 8. Chacun d'eux attaque séparément et vous ne pouvez parer qu'un seul coup. Si vous êtes encore en vie après le premier Assaut, vous pouvez attaquer de nouveau (reprenez le combat au début de ce paragraphe).

163

Il vous faut plus de renseignements. Allez-vous demander à Cassandra à quel endroit du Rift Glaivas est retenu prisonnier (rendez-vous au [183](#)) ou bien combien il y a d'elfes noirs dans les profondeurs du Rift (rendez-vous au [193](#)) ou encore, où se trouvent ses amis Thaum et Tyutcheff (rendez-vous au [203](#))?

164

A la fin, l'escalier débouche dans un vaste vestibule de pierre taillée, faiblement éclairé. Un spectacle à la fois magnifique et terrible s'offre à vos regards. Vers la gauche, une arcade élevée sous laquelle se succèdent des trônes sculptés avec les statues des anciens chefs de cette partie du Rift. Dans l'ombre, vous pouvez distinguer des apparitions qui glaceraient le sang de n'importe qui. Vers la droite s'ouvre un passage très élevé mais il est si étroit qu'on ne peut y passer à deux de front. Vespers le guerrier voudrait bien aller voir l'Allée des Trônes et Éris, du même avis, se dirige déjà vers l'arcade. Allez-vous les mettre en garde contre cette décision et les convaincre d'emprunter le passage étroit (rendez-vous au [204](#)) ou les suivre sous l'arcade (rendez-vous au [256](#)) ?

165

Vous arrivez au bord de la grande faille sans avoir aperçu un seul des magiciens elfes noirs qui pourraient vous guetter. L'air est chargé de vapeurs d'ammoniac et de soufre. De l'air chaud et vicié s'échappe des nombreuses fentes qui craquellent la roche nue. Il n'y a pas le moindre animal dans cette région des bords du Rift, rien que de la roche et de la poussière. Vous vous penchez pour voir ce qui se passe en dessous. Vous ne distinguez rien. Si cette faille a un fond, il se perd des kilomètres plus bas dans les ténèbres impénétrables. Vers l'est, vous apercevez vaguement l'autre versant qui s'élève à environ un kilomètre au-dessus de vous, comme perdu dans les nuages. Vous pouvez voir des sentiers et des escaliers qui entaillent la roche vers le bas de la gorge. Il y a même une route, assez large pour des charrettes et des machines de guerre, qui zigzague vers les profondeurs de la terre. Inutile de dire que ce dut être un travail de titan pour ramener à la surface les machines qui ont servi au siège de votre cité. Allez-vous emprunter un des escaliers à vis (rendez-vous au [375](#)) ou la route (rendez-vous au [395](#)) ?

166

Le Shuriken traverse le couloir et atteint Thaum à l'épaule. Il cesse ses incantations. Cassandra et Tyutcheff se rapprochent de vous. Dans l'instant, un second Shuriken est dans votre main. Ils hésitent juste assez longtemps pour vous permettre un saut périlleux arrière qui vous met hors de portée de leurs armes. Vous lancez le Shuriken. Tyutcheff l'arrête avec sa lame et le renvoie à travers le couloir où il heurte une tapisserie. Mais ce faisant, il a perdu l'équilibre et tombe à plat ventre sur le sol. Vous venez de gagner un court répit avant l'attaque. Rendez-vous au [186](#).

167

Vous relevez le bras à une vitesse à peine croyable et la hache de guerre vole au loin dans un grand bruit de métal quand elle rencontre votre manche métallique. Elle disparaît, inoffensive désormais, dans les profondeurs de la faille. Vous vous laissez tomber en arrière pour éviter un petit boulet lancé vers votre tête. Le bruit métallique que vous aviez entendu provient du frottement des chaînes qui attachent vos adversaires à l'arcade. Il s'agit de cinq nains-trolls, gras et puissants, métis à la vilaine figure épatée. Ils sont alignés sur toute la largeur de la route au-delà de la deuxième arcade. Ils sont enchaînés comme des chiens à leur poste de garde et ils tirent de toutes leurs forces sur leurs liens pour essayer de vous atteindre. Qu'allez-vous faire ? Avancer pour les attaquer (rendez-vous au [207](#)) ou battre en retraite (rendez-vous au [227](#)) ?

168

Comme vous avancez dans la galerie, des silhouettes chatoyantes apparaissent de chaque côté de l'entrée : ce sont de magnifiques elfes sylvestres. Elles sont armées de gracieux cimenterres tenus devant leur poitrine et se font face de part et d'autre du passage. Allez-vous tenter de franchir d'un bond l'espace entre elles (rendez-vous au [128](#)) ou traverser la pièce pour partir par la

galerie indiquée par la sœur de Nullaque (rendez-vous au [352](#)) ? Dans les deux cas, vous abandonnez Foxglove à son sort. Mais si vous décidez de l'emporter dans vos bras, vous devrez prendre le passage que vous a montré l'elfe noir et vous rendre au [180](#).

169

Le soldat s'est levé et il se met à danser d'étrange manière pour accompagner la mélodie qu'il fredonne. La sorcière bat la mesure avec la tête. Elle ne va pas tarder à se trouver face à vous. Si vous possédez la discipline des Fléchettes Empoisonnées, et si vous voulez en lancer une, rendez-vous au [189](#). Si vous préférez vous en remettre plutôt à votre habileté aux arts martiaux, vous devez choisir qui vous allez attaquer en premier. Préférez-vous commencer par le soldat (rendez-vous au [209](#)) ou par la sorcière (rendez-vous au [229](#)) ?

170

Les ogres eux-mêmes se rendent compte de l'erreur que vous avez commise. L'un d'eux s'écrie qu'il faut mettre à mort le profanateur, tandis qu'un autre vous interdit de prononcer le nom de la divinité. Ils se préparent à vous mettre à mort et pointent leurs piques droit sur vous. Vous esquivez lestement, mais c'est pour sentir la main d'une des sorcières agripper votre épaule, véritables griffes de métal qui vous labourent la chair. Vous êtes soulevé de terre, vous ne pouvez pas contre-attaquer. Vous aurez beau faire, les lances des ogres vous transpercent de toutes parts. Quand elle vous relâche enfin, c'est une pauvre loque sanglante qui atterrit au sol. Votre aventure se termine ici, dans les ténèbres éternelles.

171

Des orques à l'haleine fétide vous ont lié. Deux d'entre eux vous maintiennent solidement la tête tandis que Cassandra prend son épée de givre et la place contre l'Orbe d'émeraude qui orne votre front. Elle affirme qu'elle venge ainsi la mort de son très cher ami Olvar que vous avez vaincu dans les Monts de la Vision. Et elle

pèse sur l'épée comme sur un levier jusqu'à ce que l'Orbe soit arraché de votre front. La douleur est insupportable. Cassandra empoche la pierre précieuse avec un ricanement diabolique. Vous ne pourrez plus voir les êtres surnaturels des autres dimensions. Et vous allez souffrir, en plus, de troubles dans l'appréciation des distances. Notez que vous ne possédez plus l'Orbe d'émeraude et retirez 1 point de tous vos totaux d'Habilité jusqu'à ce que vous puissiez de nouveau le remettre à votre front. Rendez-vous au [273](#).

172

Vous vous déplacez en prenant mille précautions. Malgré cela, l'écho de vos pas est multiplié à l'infini par les parois des cavernes. L'impression d'être confiné à une telle profondeur, entouré d'ennemis de toutes parts, commence à vous peser. Vous avez l'impression d'être à la merci de n'importe quoi, il vous semble même entendre des pas qui se rapprochent. La panique commence à vous submerger et vous ne vous contrôlez plus. Mais au moment où vous arrivez à mi-parcours de la route, en vous repérant sur les échos que vous recevez, vous réalisez que les pas que vous entendez sont bien réels, ce ne sont pas seulement vos propres pas et même, ils semblent converger sur vous de toutes les directions à la fois. Puis un jaillissement de flammes se produit devant vous, suivi par d'autres à votre droite et à votre gauche, qui éclairent l'endroit où vous êtes : c'est une sorte de grand temple souterrain dont les nombreuses colonnes ne soutiennent plus le plafond et créent de gigantesques ombres portées de place en place. Les pas sont ceux d'un détachement d'orques conduit par deux elfes noirs vêtus de bleu. Ils vous suivaient en se repérant sur votre Source de Lumière et, maintenant, ils vous voient nettement. La chasse est ouverte. C'est vous qui êtes le gibier. A une trentaine de mètres devant vous s'ouvre un passage qui conduit à un escalier. Mais il est gardé par une douzaine d'orques armés d'arbalètes. A quinze mètres, sur la droite, un autre passage est gardé par deux ogres vêtus de cuirasses, qui brandissent des piques de quatre mètres de long qu'ils manient comme le faisaient les Antioches à l'âge



172 *La chasse est ouverte !*

d'or de la Mer Intérieure. Enfin, à une douzaine de mètres, sur la gauche, les orques et les elfes vous attendent. Quelle direction allez-vous prendre : courir sus aux ogres (rendez-vous au [192](#)) ou vers la galerie qui est face à vous (rendez-vous au [212](#))? Vous pouvez aussi rester sur place (rendez-vous au [232](#)).

173

Et Cassandra d'expliquer :

— J'ai emmené Foxglove avec moi pour pouvoir entrer dans la cité sans encombre. Je me moque de ce que vous ferez d'elle. Mais je la ramènerais volontiers dans les profondeurs du Rift pour témoigner, si vous le voulez. Depuis que vous avez tué Shadazar, c'est la Veuve Noire qui règne sur les elfes... Foxglove semble lui plaire beaucoup. N'est-ce pas ma belle ? ajoute-t-elle en se tournant vers Foxglove. Celle-ci se jette à genoux, en suppliant qu'on ne la ramène pas dans le Rift. Gwyneth a une idée précise de ce qu'il faut faire de Foxglove la traîtresse : la passer par les armes sans autre forme de procès. Et vous, que décidez-vous ? Que Foxglove soit exécutée pour avoir aidé les ennemis d'Irsmun (rendez-vous au [133](#)), ou bien de la renvoyer vers les abîmes du Rift avec Cassandra, dans l'espoir de gagner du temps pour sauver votre ami Glaivas (rendez-vous au [143](#))? Vous pouvez aussi la libérer (rendez-vous au [153](#)) ou, enfin, la garder pour qu'elle vous accompagne dans le Rift au cas où vous décideriez d'y aller (rendez-vous au [175](#)).

174

Au moment même où vous bougez, Cassandra en fait autant. Mais elle ne vient pas vers vous, elle se dirige droit sur Foxglove qui est recroquevillée dans son coin, essayant de passer inaperçue. Cassandra tire l'épée, prête au combat. Si vous décidez de vous interposer pour protéger Foxglove, rendez-vous au [94](#). Si vous préférez attaquer Tyutcheff qui se rue dans votre direction, rendez-vous au [254](#).

175

Gwyneth emmène Foxglove sans ménagement vers les souterrains de la tour aveugle du nord-est du Palais. C'est là qu'elle devra attendre votre décision de partir ou pas au secours de Glaivas. Rendez-vous au [195](#).

176

Vous mettez plus d'une journée pour trouver enfin un passage qui évite l'escalier des Géants du Feu. Pour y parvenir, vous écoutez tous les propos tenus par les voleurs de ce monde ténébreux — orques et elfes — qui, comme tous les voleurs du monde parlent un argot totalement incompréhensible. Enfin, vous arrivez quand même à découvrir le passage dans la roche. Il faudra encore un bon bout de temps avant d'en actionner l'ouverture pour vous engager dans la descente vers le niveau inférieur. Rendez-vous au [296](#).

177

Foxglove reprend connaissance au moment où vous la relevez et vous prenez la fuite, juste à temps. La chaîne qui relie les nains-trolls au rocher arrive en bout de course juste avant qu'ils ne vous attrapent. Ils se mettent à hurler de déception, alertant tout le monde alentour. Foxglove sort une fiole dissimulée dans une de ses bottes et elle avale la potion de guérison qu'elle contenait. Là voilà de nouveau sur pied, courant à vos côtés sans aide. Vous remontez à toutes jambes vers le bord de la faille en reprenant la route principale avec l'espoir que vous ne serez pas découvert par des ennemis plus intelligents avant de vous mettre à l'abri. Arrivé en haut, vous jetez un coup d'œil en arrière pour découvrir une silhouette debout près de la première arcade, sans doute un elfe noir à en juger par son vêtement vert et pourpre, peut-être même une sœur de Nullaque. La créature se protège les yeux avec la main en visière et regarde droit dans votre direction. Notez que vous venez d'être repéré sur la route principale. Vous vous

précipitez vers un des escaliers taillés dans la roche qui vous met hors de vue pour redescendre. Rendez-vous au [415](#).

178

L'épée s'enfonce dans votre poitrine et le guerrier prononce une étrange formule en laissant tomber le parchemin. C'est comme si la main du châtiment venait de s'abattre sur vous. Vous vous écroulez et vous perdez 7 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous n'avez pas le choix : vous devez vous soumettre au guerrier qui est maintenant flanqué de deux autres personnages, l'un vêtu de blanc, l'autre de vert. Le magicien atterrit doucement sur le sol. Rendez-vous au [258](#).

179

Vous entrez en action, vif comme l'éclair. La moindre erreur serait fatale : vos ennemis arrivent de toutes parts. Vous pouvez encore changer d'avis et partir en courant vers les sombres profondeurs de la faille. Si vous choisissez cette solution, rendez-vous au [219](#). Sinon, le combat doit suivre son cours. Vous vous redressez pour porter le premier coup de pied, un Cheval Ailé, sans laisser au nain-troll la moindre chance de lancer son énorme hache. La puissance de votre coup le fait tomber sur les genoux. Vous enchaînez avec un coup de Patte de Tigre qui le déséquilibre au moment où il essaie de se remettre sur ses pieds. Sa hache tombe par terre. Vous avancez d'un pas pour le mettre définitivement hors de combat par une mise à terre en Tourbillon. La lourde créature est étendue pour le compte. Le passage est maintenant dégagé. Vous dépassez le poste de garde et vous reprenez votre course sur la route vers le sommet de la faille, en espérant arriver en haut pour prendre un chemin de descente moins dangereux que celui-ci. Les dragons sans ailes commencent à ralentir et vous les distancez. Notez que vous avez été repéré sur la route principale et rendez-vous au [375](#).



180

La fille de Nullaque vous laisse le temps de prendre le corps sans connaissance de Foxglove et de la porter vers la galerie. Elle ne vous poursuit pas. Au contraire même, elle bat des mains et elle rit. Brusquement, les flammes jaillissent derrière vous, fermant le fond du passage. Allez-vous repartir vers le mur de pierres chauffées à blanc (rendez-vous au [60](#)) ou continuer droit devant vous (rendez-vous au [80](#))?

181

Cassandra réplique qu'elle ne craint rien et que les pires dangers ne lui font pas peur depuis qu'elle a affronté les lions. Si vous possédez la discipline de l'Entraînement de l'Ame, rendez-vous au [113](#). Sinon, rendez-vous au [123](#).

182

Les orques arrêtent le chariot sans qu'un mot ait été prononcé par aucun d'entre vous.

— A genoux va-nu-pieds ! Incline-toi devant Lord Sile du second niveau ! Que viens-tu faire aussi loin du niveau réservé aux va-nu-pieds? Allez-vous vous incliner très bas et expliquer que vous emmenez votre esclave au troisième niveau où vous pourrez en tirer un bon prix (rendez-vous au [82](#)) ou bien prétendre qu'il

s'agit de la favorite de la Veuve Noire en les regardant droit dans les yeux et en conseillant à Lord Sile et aux orques de s'écarter pour libérer le passage (rendez-vous au [102](#)) ?

183

La réponse de Cassandra claque :

— Glaivas est prisonnier au-delà du septième niveau dans un endroit qu'on appelle le Sanctuaire Interdit, solidement fermé par les toiles de la Veuve Noire.

Vous pouvez encore poser une question à Cassandra. Qu'allez-vous lui demander? Combien il y a d'elfes noirs dans le Rift (rendez-vous au [213](#)) ou bien l'endroit où se trouvent ses amis Tyutcheff et Thaum (rendez-vous au [223](#)).

184

Le passage étroit continue en ligne droite pendant des centaines de mètres sans aboutir à la moindre ouverture et sans recevoir la moindre lumière. Au bout de ce temps, le tunnel remonte doucement et, à mi-pente de cette remontée, le sol s'ouvre brusquement. Vous êtes projeté en avant dans une petite pièce brillamment éclairée, aux murs tendus de splendides tapisseries. Quand vous reprenez l'équilibre pour regarder autour de vous, vous recevez un choc provoqué par le spectacle qui s'offre à vous. Rendez-vous au [224](#).

185

Avant de partir, Foxglove emballe une partie de ses vêtements et vous êtes obligé d'intervenir pour l'empêcher d'emporter tout son trousseau... Elie se met en selle sur une jument blanche dont vous tenez la bride d'une main ferme. Elle vous suit donc, vêtue de noir et d'écarlate, chaudement enveloppée par une cape de zibeline. Vous quittez la ville à la faveur de la nuit et vous marchez jusqu'au soir suivant. Foxglove se plaint d'être exténuée bien qu'elle ait été à cheval et vous à pied. Vous n'êtes pas loin de

la Rivière des Monstres. Vous installez votre camp. Mais qu'allez-vous faire ? Rester éveillé toute la nuit pour surveiller Foxglove (rendez-vous au [205](#)) ou dormir profondément en faisant confiance à votre instinct pour vous avertir du moindre danger (rendez-vous au [225](#))?

186

C'est juste à ce moment qu'un grincement aigu se produit et la trappe qui conduit dans le passage se met de nouveau en branle. Vous faites tous les deux un bond en arrière pour voir quatre créatures atterrir dans la pièce près de vous. Elles se remettent rapidement sur leurs pieds et vous comprenez qu'elles connaissent les trois semeurs de chaos contre lesquels vous vous êtes battu. Si vous avez vécu l'aventure du tome 2 de *La Voie du Tigre, Les Parchemins de Kettsuin*, vous avez rencontré des aventuriers prisonniers des Vapeurs Nocives à la suite d'un sortilège déclenché par leur propre magicien, Éris, et vous avez vaincu le Seigneur de Guerre mort vivant qui les attaquait. Rendez-vous au [144](#) dans ce cas. Sinon, rendez-vous au [394](#).

187

Vous essayez d'esquiver, mais il est trop tard. La hache de guerre se plante dans votre corps avec une telle force que vous tombez à genoux. Vous perdez 7 points d'ENDURANCE. Vous vous laissez aller face contre terre pour éviter un petit boulet lancé vers votre tête, et il va heurter la roche derrière vous. Vous pouvez maintenant identifier le bruit métallique qui vous avait alerté, c'est le frottement des chaînes qui attachent vos assaillants à l'arcade. Il s'agit de cinq métis de trolls et de nains, gras mais puissants, aux vilaines faces épatées. Ils barrent la route au-delà de la deuxième arche. Ils sont enchaînés comme des chiens à leur poste de garde et ils tirent de toutes leurs forces sur leurs liens pour vous atteindre. Vous vous remettez sur vos pieds mais le plus proche est sur vous, avant que vous n'ayez pu battre en retraite. Rendez-vous au [247](#).



187 *Vos assaillants tirent de toutes leurs forces sur leurs liens pour vous atteindre.*

188

Vous courez si vite que vous apercevez trop tard une sorte de creux dans le plafond de la galerie. Vous êtes juste en dessous quand vous levez les yeux et vous recevez une minuscule araignée sur le visage. Vous essayez de la chasser, mais elle disparaît dans vos cheveux, puis elle se glisse dans votre oreille, si vite que vous n'arrivez pas à l'arrêter. Si vous avez une épingle d'or à tête ouvragée, rendez-vous au [8](#). Sinon, rendez-vous au [28](#).

189

A l'instant précis où le soldat libère l'espace entre vous et la sorcière, elle vous voit et elle écarquille grand les yeux de surprise. La fléchette se plante dans sa joue. Le soldat fait un brusque demi-tour vers vous, tandis que la sorcière s'écroule. Votre deuxième fléchette se plante dans la lèvre du soldat. Ils meurent en quelques secondes et vous raflez leurs vêtements, leurs ceintures et leurs sandales, sans oublier deux capuchons que vous trouvez dans un coffre et une épingle à tête ouvragée en or qui se trouve dans une boîte d'ivoire. Notez que vous possédez maintenant une épingle à tête ouvragée. Rendez-vous au [249](#).



190

Les elfes se moquent ouvertement de vous en affirmant qu'il est impossible qu'un esclave puisse avoir l'oreille de la divinité. Les orques reniflent avec mépris et vous renvoient brutalement vers le quatrième niveau auquel vous appartenez. La sorcière vous désigne la galerie. Vous ne perdez pas de temps : vous lui obéissez le plus vite possible. Le Caveau Sacré est maintenant loin derrière vous. Rendez-vous au [372](#).

191

Cassandra est vainqueur, mais elle retient son dernier coup, celui qui vous aurait achevé. Elle vous épargne. Vous êtes cependant très faible, bien près de la mort : votre **ENDURANCE** est de 2. Sa lame touche votre poitrine, vous glaçant de son givre, tandis qu'elle vous lie les mains dans le dos. Puis elle vous pousse sur les éboulis pour vous faire descendre jusqu'au camp des orques. Si vous possédez la discipline de l'Évasion, rendez-vous au 21. Sinon, rendez-vous au [171](#).

192

Quand vous arrivez à six mètres des ogres, les elfes noirs lancent un ordre dans leur langue mélodieuse. Si Foxglove vous accompagne, rendez-vous au [392](#). Sinon, rendez-vous au [10](#).

193

Cassandra réplique qu'ils sont bien trop nombreux pour que vous puissiez leur échapper, avec un rien de désinvolture dans le ton. Vous avez le droit de lui poser encore une autre question. Laquelle ? Voulez-vous connaître l'endroit précis où Glaivas est enfermé dans les profondeurs du Rift (rendez-vous au [233](#)) ou bien où se trouvent ses deux compagnons, Tyutcheff et Thaum (rendez-vous au [223](#))?

194

Vous regardez dans la même direction qu'eux, au moment précis où un éclair éblouissant explose dans les airs. La lumière est si vive que vous êtes paralysé de stupeur. Vous clignez des yeux et, à ce moment-là, vous réalisez que Cassandra et Tyutcheff s'attendaient à cet éclair : ils avaient détourné leurs yeux simplement pour se protéger des effets de la magie de Thaum. Ils sont maintenant prêts à passer à l'attaque. La cape noire de Tyutcheff rend l'obscurité alentour encore plus profonde et Cassandra se déplace, comme toujours, avec la grâce et la force d'une panthère. Heureusement pour vous, vous n'avez pas été atteint par la pleine puissance de la lumière magique et vous pouvez encore bouger. Mais les quatre aventuriers ne sont pas en aussi bonne posture que vous. Si Vespers et Thybault ont réagi assez vite pour se protéger les yeux de la main et n'ont donc pas été atteints, Éris le magicien et Talfur vacillent, en état de choc. Vous pouvez lancer un Shuriken à Thaum qui commence une nouvelle série de passes magiques, si toutefois vous en possédez un (rendez-vous au [294](#)) ou vous déplacer vers la gauche pour que Cassandra et Tyutcheff fassent écran entre vous et le maître en illusions (rendez-vous au [314](#)).

195

Il vous faut plus de renseignements, mais qu'allez-vous demander à Cassandra ? De vous révéler l'endroit exact des profondeurs du Rift où Glaivas est enfermé (rendez-vous au [215](#)), combien il y a d'elfes noirs dans ces abîmes (rendez-vous au [235](#)), ou bien de vous dire où sont ses compagnons Tyutcheff et Thaum (rendez-vous au [255](#))?

196

Vous prenez mille précautions pour traverser la place, mais vous auriez pu vous en dispenser. Deux elfes noirs qui sortent de derrière un tronc de gouroutier se trouvent par hasard nez à nez avec vous : ils ne vous remarquent même pas. Pendant tout le



196 *Ces silhouettes ressemblent à des reproductions de cire de Géants du Feu.*

temps que vous mettez à atteindre l'escalier, vous côtoyez une foule de gens et personne n'a l'air de vouloir donner l'alarme ou même, simplement, de faire le moindre commentaire. Ils descendent l'escalier d'une douzaine de mètres de large, brillamment éclairé de chaque côté par la lueur rougeoyante de bordures de flammes. A mi-chemin, il y a des silhouettes qui ressemblent à des reproductions de cire de Géants du Feu. Leur corps, couvert de poils, luit dans la lumière des flammes. Tous les six sont immobiles comme des statues et personne ne leur prête la moindre attention. Qu'allez-vous faire? Rebrousser chemin (rendez-vous au [376](#)) ou continuer à descendre (rendez-vous au [336](#)) ?

197

Les nains-trolls n'ont pas donné l'alarme. Ils craignent peut-être d'être châtiés si on apprend que vous avez réussi à franchir leur poste de garde. La route descend vers les ténèbres du Rift avec de nombreux virages. Un tunnel la quitte pour s'enfoncer dans les rochers. Allez-vous l'emprunter (rendez-vous au [217](#)) ou continuer sur la route sans avoir le moyen de voir ce qui est au-delà du prochain virage (rendez-vous au [237](#))

198

Les quatre aventuriers ne sont pas dans le Rift pour participer à l'extermination des créatures diaboliques. Ils poursuivent un but précis : régler un compte avec des ennemis qui sont, d'ailleurs, également les vôtres. Ils poursuivent des suppôts d'Anarchil, un des dieux du Chaos, qui ont assassiné la grande prêtresse du temple d'Illustra à Harith-sur-la-Crow. Tal-fur a persuadé ses compagnons de partir à la recherche de Tyutcheff, Thaum et Cassandra et de les tuer. Ce sont précisément ceux-là même qui veulent votre perte. Thybault fait le récit du crime commis par les trois démons s'introduisant dans le temple pour tuer la grande prêtresse devant son autel. Ils sont sur leur piste et ils savent qu'ils se sont réfugiés quelque part dans le quatrième niveau ou plus bas encore. Ils semblent haïr le trio diabolique. Il y a peut-

être même entre eux un compte encore plus ancien à régler. Rendez-vous au [386](#).

199

Vous entrez en action à la vitesse de l'éclair. La moindre erreur vous serait fatale puisque vos adversaires s'approchent de chaque côté. Il est encore temps, si vous le souhaitez, de changer d'avis et de quitter les abords de la faille pour descendre en courant à toutes jambes dans les profondeurs insondables du Rift. Dans ce cas, rendez-vous au [219](#). Sinon, vous êtes contraint à la lutte. Il faut approcher très près de votre adversaire pour porter le premier coup, ce qui est d'autant plus risqué qu'il va essayer de vous fendre le crâne d'un coup de hache. Votre DÉFENSE est de 7. Si le coup vous atteint, vous tombez par terre. Rendez-vous au [259](#). S'il vous manque, vous pourrez doubler les DOMMAGES que vous causerez à votre adversaire pour l'Assaut suivant. Si vous possédez la discipline du Brise-Nerfs, rendez-vous au [239](#). Sinon, vous prenez votre élan pour lancer un fulgurant coup de pied de Tigre Bondissant. Vous avez droit à deux essais pour mettre le nain-troll hors de combat. Sa DÉFENSE est de 8. Si vous ne réussissez pas, c'est un des autres nains-trolls qui va vous envoyer par terre. Rendez-vous au [259](#). Si vous réussissez, vous bondissez par-dessus le nain-troll que vous avez renversé et vous prenez votre course pour dépasser le poste de garde, remonter vers le haut de la faille et essayer de trouver un chemin un peu moins fréquenté. Notez que vous avez été repéré sur la route principale et rendez-vous au [375](#).

200

Si vous êtes sous l'effet d'un enchantement de Foxglove, rendez-vous au [380](#). Sinon, rendez-vous au [20](#).

201

Quand les prisonnières sont amenées dans la salle du Trône, la surprise est double. La première surprise, c'est Foxglove. Elle porte la même robe de plumes de paon qu'elle avait au moment



201 *Quand les prisonnières sont amenées dans la Salle du Trône, la surprise est double.*

où elle voulait faire partie de votre conseil privé. Mais cette robe éblouissante à l'époque est maintenant toute fripée, comme si elle ne l'avait pas quittée. La longue traîne en queue de paon est maintenant arrachée. Foxglove est toujours belle, mais sa fragile beauté fait penser à une pauvre enfant abandonnée, plutôt qu'à la splendide courtisane que vous aviez connue. La seconde surprise est provoquée par la guerrière que vous avez à peine regardée au camp. Dès qu'elle entre dans la salle du Trône, vous reconnaissez la morgue de Cassandra. Elle est recherchée par les prêtresses d'Illustra de Harith-sur-la-Crow pour le meurtre de leur supérieure, meurtre qu'elle a perpétré avec la complicité d'autres suppôts d'Anarchil, un des dieux du Chaos. Vous avez d'ailleurs vous-même été attaqué par trois d'entre eux pour avoir vaincu leur barbare compagnon dans un combat régulier. Plus que tout, Cassandra demeure pour vous une combattante infatigable et une fine lame. Son épée magique couverte de givre a été confisquée et elle est bien à l'abri dans le Palais. Notez que vous avez pris l'épée de Cassandra et rendez-vous au [71](#).

202

Les galeries tournent et virent et vous pouvez entendre les orques qui vous poursuivent, tous à pied maintenant. Ils font tant de bruit qu'ils sont obligés de vous pister à l'odeur, et vous arrivez donc à les semer. Mais Foxglove se tord la cheville et ne peut continuer. Si vous avez une potion de guérison, vous pouvez la lui faire boire (rendez-vous au [222](#)) ou attendre que les orques vous rattrapent et essayer de les bluffer sur votre présence ici (rendez-vous au [242](#)).

203

Cassandra répond très vite :

— La dernière fois que j'ai vu Thaum, il souffrait d'une grave indisposition. Il était même si malade que nous avons dû faire appel à un guérisseur expert, à grands frais d'ailleurs. Thaum est toujours très mal en point.

Cassandra peut aussi bien vouloir dire que Thaum a été ressuscité ou que vous l'aviez atteint d'une blessure quasi mortelle. Elle poursuit :

— Il y a bon nombre d'endroits sombres où l'on peut se cacher dans le Rift. Et personne ne peut prévoir à l'avance qui vous risquez de rencontrer dans ces ténèbres éternelles, Ninja !

Vous avez le droit de lui poser une autre question. Laquelle ? Vous pouvez lui demander dans quel endroit du Rift est gardé Glaivas (rendez-vous au [233](#)) ou combien il y a d'elfes noirs dans les profondeurs du Rift (rendez-vous au [213](#)).

204

Le passage étroit se poursuit en ligne droite pendant plusieurs centaines de mètres sans laisser voir la moindre ouverture, ni recevoir de galeries. Vers la fin, il monte légèrement et, quand vous atteignez la mi-pente, le plan incliné s'ouvre avec bruit et vous vous retrouvez, face contre terre, dans une petite salle brillamment éclairée et décorée de splendides tapisseries. Quand vous vous relevez pour observer les alentours, vous recevez un terrible choc. Rendez-vous au [244](#).

205

Foxglove dort profondément tandis que vous restez éveillé. Le manque de sommeil n'est pas sans conséquences et vous traînez lourdement les pieds un peu après l'aube. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [245](#).

206

Le guerrier utilise son épée magique, le Maître des Humains, pour vous soumettre à un enchantement. Mais le charme sous lequel Foxglove vous tient est autrement plus puissant et il empêche l'épée d'agir. Vous êtes furieux qu'on puisse essayer de prendre la place que Foxglove tient dans votre cœur, et Foxglove voudrait bien vous voir leur donner une bonne leçon. S'il vous

reste au minimum 2 points de Force Intérieure, vous serez capable de résister, de vous dominer et d'arriver à rester calme : vous ne les attaquez pas. Vous perdez 2 points de Force Intérieure. Rendez-vous au [406](#). Mais si vous voulez attaquer une fois de plus, ou si vous n'avez pas assez de Force Intérieure pour résister aux désirs de Foxglove, rendez-vous au [238](#).

207

Les nains-trolls sont armés de grandes haches qu'ils font tournoyer avec une redoutable précision. Chacune de ces haches doit peser, au bas mot, le poids d'un homme. Vous devez essayer d'esquiver le premier coup. Vous avez l'avantage de la vitesse. Ils n'ont pas pris l'initiative, ignorant votre rapidité de réaction. C'est donc à vous d'attaquer. Que choisissez-vous? Reculer en envoyant un coup de poing contre quiconque s'approchera de vous (rendez-vous au [17](#)), charger au pied (rendez-vous au [37](#)) ou tenter une mise à terre (rendez-vous au [57](#)) ?

208

Vous atteignez enfin les grandes cavernes du troisième niveau. L'atmosphère enfumée vous irrite la gorge jusqu'à ce que vous y soyez habitué. Les nombreux foyers qui éclairent ce niveau vont vous permettre de ranger la Source de Lumière pour le moment. Un bourdonnement permanent semble régner ici. Cela vous préoccupe jusqu'à ce que vous compreniez qu'il s'agit simplement des bruits habituels produits par les milliers de démons qui habitent ce niveau, vaquent à leurs occupations quotidiennes, parlent, et se déplacent en traînant les pieds. Si Foxglove vous accompagne, rendez-vous au [228](#). Sinon, rendez-vous au [248](#).

209

Vous vous rappelez brusquement, mais un peu tard, ce que disait le grand maître Najishi de l'Ile des Songes Paisibles : « Si vous êtes attaqué en même temps par un homme d'armes et par un magicien, il faut s'occuper d'abord du jeteur de sorts... » Tandis

que vous repoussez l'assaut du soldat elfe noir, une explosion magique se produit qui vous fait perdre conscience. Vous tombez et vous roulez au sol, à portée du poignard de la sorcière qui trouve le chemin de votre cœur sans avoir à le chercher. Votre aventure se termine ici, loin de votre patrie, dans les ténèbres éternelles.

210

La galerie que vous suivez fait une courbe assez douce pendant cinq cents mètres environ, sans que vous rencontriez âme qui vive. La Source de Lumière a pris l'aspect d'une simple torche, sous le couvert d'un sortilège lancé par un des très puissants magiciens de votre père. Dans sa lumière, vous découvrez un petit orque disgracieux qui avance vers vous, courbé sous la charge de fagots qu'il porte sur le dos. Il vous regarde un bref instant et se met à reculer en laissant tomber ses fagots. Si vous avez un Shuriken et si vous voulez le lancer, rendez-vous au [230](#). Sinon, rendez-vous au [250](#).



211

Cassandra s'est déjà battue contre vous, elle connaît donc la plupart de vos prises et ses réactions sont très vives. Au moment où vous glissez vos pieds sous elle pour la faire basculer sur le sol d'un ciseau puissant, elle bondit comme si elle était montée sur un ressort et elle atterrit derrière vous. Vous tournez sur vous-

même pour lui faire face, mais la lame givrée de son épée vous égratigne le bras. Un froid surnaturel vous pénètre jusqu'à l'os. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si votre ENDURANCE est tombée à 3 ou moins, rendez-vous au [191](#). Dans le cas contraire, vous pouvez continuer le combat. Que choisissez-vous : le poing (rendez-vous au [221](#)), le coup de pied (rendez-vous au [231](#)) ou une autre mise à terre (rendez-vous au [241](#))?

212

Les elfes noirs donnent un ordre dans leur langue mélodieuse et, quand vous êtes à une dizaine de mètres du passage, les flèches pleuvent sur vous. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [312](#). Sinon, rendez-vous au [332](#).

213

Cassandra répond d'un ton grinçant : — Beaucoup plus que vous ne pourrez en éviter, Ninja ! Et elle ajoute : je ne répondrai plus à la moindre question. Mais je vais vous dire ceci : quand vous atteindrez le troisième niveau, empruntez le passage étroit. L'Allée des Trônes est un leurre qui vous ferait tomber dans un piège préparé tout exprès pour vous, Ninja. Et dont vous ne sortiriez pas vivant ! Rendez-vous au [243](#).

214

Vous avez les yeux fixés sur Thaum, guettant le moindre de ses mouvements. Brusquement, un éclair éblouissant explose dans les airs, si brillant qu'il vous aveugle et vous paralyse. Cassandra et Tyutcheff s'y attendaient. En réalité, ils ne regardaient rien de précis, ils avaient simplement détourné le regard pour se mettre à l'abri de la magie de Thaum. Ils sont maintenant prêts à passer à l'attaque. La cape noire de Tyutcheff rend l'obscurité encore plus profonde alentour et Cassandra se déplace, comme toujours, avec la grâce et la force d'une panthère. Vous reculez, aveugle et sans défense, sans savoir si vos amis, les aventuriers, ont été atteints, eux aussi. La réponse à votre question arrive sous la forme de Pépée de Cassandra qui vous atteint juste sous la taille.

Si vous lui aviez pris son épée magique auparavant vous perdez seulement 4 points d'ENDURANCE car la lame qu'elle utilise n'a pas les mêmes pouvoirs. Mais si c'est l'Épée de Glace qui vient de vous frapper, vous êtes gelé jusqu'au fond de l'être et la blessure vous brûle comme l'enfer. Vous perdez 7 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous avez une chance de vous en sortir car Thybault heurte Cassandra, l'obligeant à reculer. Cela vous donne le temps de récupérer. Rendez-vous au [414](#).

215

Cassandra réplique :

— Glaivas est prisonnier au septième niveau, en un lieu appelé le Sanctuaire Interdit, qui est fermé par les toiles de la Veuve Noire. Vous avez le droit de lui poser encore une question. Laquelle ? Vous pouvez lui demander combien il y a d'elfes noirs dans le Rift (rendez-vous au [295](#)) ou bien dans quel endroit se cachent ses deux compagnons Tyutcheff et Thaum (rendez-vous au [315](#)).

216

Vous prenez mille précautions pour traverser la place mais vous auriez pu vous en dispenser. Deux elfes noirs qui sortent de derrière le tronc d'un gouroutier se trouvent par hasard nez à nez avec vous ; ils ne vous remarquent même pas. Pendant tout le temps que vous mettez à atteindre l'escalier, vous côtoyez une foule de gens et personne n'a l'air de vouloir donner l'alarme ou même, simplement, de faire le moindre commentaire. Les quatre aventuriers ont légèrement modifié leur apparence en utilisant leurs pouvoirs magiques, c'est suffisant pour qu'on les prenne pour des créatures du troisième niveau. Ils s'engagent dans l'escalier large de douze mètres qui rougeoit comme la descente aux enfers, éclairé de chaque côté par des bordures de flammes. A mi-chemin, il y a des silhouettes qui ressemblent à des reproductions de cire des Géants du Feu. Leur corps couvert de poils luit dans la lumière des flammes. Tous les six sont immobiles comme des statues et personne ne leur prête la

moindre attention. Qu'allez-vous faire? Rebrousser chemin (rendez-vous au [316](#)) ou continuer à descendre (rendez-vous au [336](#))?

217

Le passage étroit tourne en s'enfonçant de plus en plus profondément jusqu'à rejoindre un autre passage près du deuxième niveau. Il fait maintenant très sombre et vous touchez légèrement la pointe de votre Source de Lumière en avançant prudemment dans la faible lueur qu'elle émet. Rendez-vous au [417](#).

218

Dès le premier mot, ils s'aperçoivent que vous êtes un humain et leur attitude change immédiatement. Certes, ils sont toujours menaçants, mais ils ne se préparent pas à vous faire un mauvais sort. Vous allez donc pouvoir les examiner de plus près. Celui qui est armé d'une épée porte en travers de la poitrine un vêtement gris orné d'un parchemin déroulé, rehaussé de fil blanc. Vous savez, grâce à votre fréquentation assidue de la bibliothèque du Palais qu'il s'agit du signe distinctif des servants du dieu Gauss, l'Enchanteur des Armes, patron de la sagesse. Il a été contraint de prendre les armes au moment de la chute du Panthéon. L'homme de blanc vêtu est un prêtre et il porte la croix d'Avatar sur la poitrine. Le troisième, tout en vert habillé, est également un prêtre, bien qu'il porte une cotte de mailles. C'est un adepte d'Illustra déesse de la Vie. Quant au quatrième, le magicien, c'est un émule de Béatan, dieu du Chaos. Il porte l'insigne de la roue aux cinq rayons, symbole des Possibilités Infinies de choisir les bonnes directions de préférence aux conduites dictées par les démons. Vous avez vraiment eu tort de les attaquer : malgré leur déguisement, ce sont sans doute des personnes de bonne compagnie. Si vous possédez la discipline de l'Entraînement de l'Ame, rendez-vous au [278](#). Ils vous demandent qui vous êtes, ce que vous faites ici et le nom du dieu que vous honorez. Si vous décidez de leur répondre, rendez-vous au [298](#). Mais si vous

préférez leur lancer une Fléchette Empoisonnée, si vous possédez cette discipline bien entendu, rendez-vous au [318](#).



219

Vous êtes pris entre deux feux. D'un côté les haches géantes des nains-trolls, de l'autre le souffle de feu des dragons sans ailes et les épées des elfes qui les montent. Vous vous laissez tomber par-dessus le bord de la route dans la nuit profonde... Il ne vous reste qu'à prier pour atterrir sain et sauf! Mais vous tombez sans fin pour arriver, loin de la lumière du jour, sur un éperon rocheux où vous vous écrasez. C'est ici que votre aventure se termine, loin de votre patrie, dans les ténèbres éternelles.

220

Allez-vous tenter de vous glisser entre les statues qui portent toutes l'épée (rendez-vous au [128](#)) ou avancer avec prudence pour disparaître dans le passage (rendez-vous au [148](#)) ?



220 *Allez-vous tenter de vous glisser entre les statues ou avancer avec prudence pour disparaître dans le passage ?*

221

Cassandra guette sur votre visage le moindre frémissement qui la préviendrait de votre attaque. Vous feintez en prenant votre élan pour frapper en hauteur et, au dernier moment, vous lancez votre poing sous sa garde. Mais elle est d'une agilité peu commune et sa lame s'abaisse, prête à vous trancher le bras.

CASSANDRA

DÉFENSE contre la Morsure du Cobra : 8

ENDURANCE: 18

DOMMAGES : 1 D + 3

Si vous avez réussi à la frapper et que son **ENDURANCE** soit tombée à 12, ou moins, rendez-vous au [261](#). Sinon, votre **DÉFENSE** contre sa riposte éclair est de 8. Si votre **ENDURANCE** se trouve réduite à 3, ou moins, rendez-vous au [191](#). Sinon, vous continuez le combat. Vous pouvez de nouveau utiliser vos poings (reprenez le combat au début de ce paragraphe) ou tenter une mise à terre en Tourbillon, qui la désarmerait (rendez-vous au [241](#)) ou bien un coup de pied (rendez-vous au [231](#)) ou encore, une mise à terre en forme de Queue du Dragon (rendez-vous au [211](#)).

222

Foxglove boit la potion de guérison qui agit très vite. Rayez cette potion de votre Feuille d'Aventure. Vous prenez votre course et vous semez les orques. Malheureusement, vous ne savez plus du tout dans quelle direction vous courez. Rendez-vous au [409](#).

223

Cassandra répond très vite :

— La dernière fois que j'ai vu Thaum, il souffrait d'une grave indisposition. Il était même si malade que nous avons dû faire appel à un guérisseur expert, à grands frais d'ailleurs. Thaum est toujours très mal en point.

Cassandra peut aussi bien vouloir dire que Thaum a été ressuscité ou que vous l'avez atteint d'une blessure quasi mortelle. Elle poursuit :

— Il y a bon nombre d'endroits sombres où l'on peut se cacher dans le Rift. Et personne ne peut prévoir à l'avance qui vous risquez de rencontrer dans ces ténèbres éternelles, Ninja ! Maintenant, je ne répondrai plus à aucune question. Mais je tiens à vous dire que, quand vous atteindrez le troisième niveau, il faudra prendre le passage étroit. L'Allée des Trônes est un piège préparé à votre intention et dont vous ne sortiriez pas vivant, Ninja !

Rendez-vous au [243](#).

224

Vous êtes tombé droit dans les bras d'un comité d'accueil composé de trois individus qui vous font face, et que vous ne connaissez que trop bien. Juste en face de vous, un grand homme maigre, drapé dans un manteau noir. La seule note de couleur de ce personnage est sa chevelure blonde comme les blés. Il tient avec désinvolture une lourde épée. A sa droite, un homme aux amples vêtements gris couverts de caractères runiques porte une grande boucle d'oreille en or. Il a un air intelligent et rusé et, sur les lèvres, un sourire avenant. De l'autre côté, Cassandra, l'épée hors du fourreau et son éternelle morgue affichée sur le visage. Ses cheveux frisés sont aussi peu soignés que son armure faite de mille pièces de métal. Les deux autres sont ses très chers amis et vos ennemis mortels : Tyutcheff, voleur et expert au maniement de l'arme blanche, et Thaum, maître en illusions et magicien de première force. Ils ont dû prévoir que vous arriveriez par cette route. Tyutcheff a, comme vous, trouvé le passage secret ; ils vous ont donc attendus, certains que vous n'emprunteriez pas l'escalier des Géants du Feu. Ils ont bien fait de descendre aussi avant dans les profondeurs du Rift puisqu'ils vous tiennent. Rendez-vous au [264](#).



224 *Le comité d'accueil est composé de trois individus que vous connaissez bien.*

225

Vous vous éveillez une fois dans la nuit pour trouver Foxglove qui vous fixe sans ciller. Dès qu'elle s'aperçoit que vous l'avez vue, elle se retourne de l'autre côté et s'enveloppe la tête dans sa cape de zibeline. Vous vous laissez de nouveau emporter par le sommeil et vous vous réveillez à l'aube, bien avant elle. Rendez-vous au [245](#).

226

Les quatre aventuriers ne sont pas dans le Rift pour participer à l'extermination des créatures démoniaques. Ils poursuivent un but précis : régler un compte avec des ennemis qui sont, d'ailleurs, également les vôtres, les suppôts d'Anarchil, dieu du Chaos, qui ont assassiné la grande prêtresse du temple d'Illustra à Harith-sur-la-Crow. Talfur a réussi à persuader ses compagnons de partir à la recherche de Tyutcheff, Thaum et Cassandra pour les tuer. Et c'est précisément eux qui veulent votre perte. Thybault fait le récit du crime commis par les trois démons s'introduisant dans le temple pour tuer la grande prêtresse devant l'autel consacré à Illustra. Ils sont sur les traces de ces démons qui se sont réfugiés au quatrième niveau, ou plus bas encore. Ils ont l'air de haïr profondément le diabolique trio. Ils vous demandent d'abandonner vos propres recherches pour un temps et de vous joindre à eux. Si vous acceptez, rendez-vous au [386](#). Si vous ne voulez pas et si vous avez au moins 2 points de Force Intérieure, vous pouvez refuser et leur souhaiter bonne chance au moment de les quitter. Rendez-vous au [326](#). Mais vous venez de perdre 2 points de Force Intérieure, pour arriver à exercer cette volonté.

227

Vous prenez la fuite à temps. La chaîne qui relie les nains-trolls au rocher arrive en bout de course juste avant qu'ils ne vous attrapent et ils se mettent à hurler de déception, alertant tout le monde alentour. Vous remontez à toutes jambes vers le bord de

la faille par la route principale, en espérant que vous ne serez pas découvert par une créature plus intelligente avant d'avoir pu vous mettre à l'abri. En haut, vous jetez un coup d'œil en arrière pour découvrir une silhouette debout à côté de la première arche. C'est sûrement un elfe noir à en juger par son vêtement vert et pourpre, et peut-être même une fille de Nullaque. La créature se protège les yeux de la main, et elle regarde droit dans votre direction. Notez que vous venez d'être repéré sur la route principale. Vous vous précipitez vers un des escaliers taillés dans la roche pour redescendre hors de sa vue, à l'abri d'un éperon rocheux. Rendez-vous au [375](#).

228

Foxglove continue à vous suivre. Elle fait très peu de bruit, mais vous entendez sa démarche légère au rythme de vos pas. Si vous portez tous les deux les vêtements des elfes noirs, rendez-vous au [268](#). Si vous êtes déguisé en va-nu-pieds et Foxglove sous les traits de votre esclave, rendez-vous au [288](#). Si vous n'êtes pas déguisé et si vous faites confiance à vos facultés de dissimulation pour descendre vers les niveaux inférieurs, rendez-vous au [308](#).

229

La sorcière est prise sous une nuée de coups avant d'avoir pu rassembler ses esprits et prononcer le moindre enchantement. Au moment où vous lui portez le dernier coup, vous sentez une brûlure à votre côté. C'est le soldat qui vient de vous frapper d'un coup d'épée. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous vous retournez tout d'une pièce et vous le désarmez avant qu'il ne recommence. Et vous l'achevez avec sa propre épée. Dans le combat, leurs vêtements n'ont pas été abîmés. Vous les leur enlevez, y compris leurs ceintures et leurs sandales. Vous trouvez également deux capuchons dans une malle et une petite épingle ouvragée à tête d'or dans un coffret en ivoire. Notez que vous êtes en possession de l'épingle à tête ouvragée. Si Foxglove n'est pas avec vous, vous enfiler le vêtement vert qui est un excellent déguisement. Notez-le avant

de vous rendre au [289](#). Si Foxglove vous attend, rendez-vous au [249](#).

230

Lancez les dés pour le Shuriken. Sa DÉFENSE est de 5. Si vous atteignez votre cible, rendez-vous au [270](#). Si vous le manquez, l'orque aura le temps de ramasser votre Shuriken avant de se sauver. Rayez-le de votre Feuille d'Aventure avant de vous rendre au [250](#).

231

Cassandra guette dans vos yeux le moindre signe qui l'alertera de l'imminence de votre attaque. Vous levez la jambe pointée à hauteur de sa rotule, puis vous balayez l'air en remontant vers sa tête. Elle comprend dans l'instant que votre premier mouvement n'est pas une feinte. Son épée se déplace sur la même trajectoire que votre pied et, à la vitesse de la panthère, elle pare le coup vous entaillant profondément la jambe qui est, de plus, paralysée par le froid glaçant de sa lame. Vous perdez 7 points d'ENDURANCE. Et elle attaque de nouveau. Si votre ENDURANCE est tombée à 3 ou moins, rendez-vous au [191](#). Sinon, comment allez-vous riposter ? Par un coup de poing (rendez-vous au [221](#)) ou tenter la mise à terre de la Queue de Dragon (rendez-vous au [211](#)), ou encore, essayer de la désarmer par un fulgurant Tourbillon (rendez-vous au [241](#)) ?

232

Les elfes noirs lancent une série d'ordres dans leur langue mélodieuse et les ogres et les orques vous encerclent, se rapprochant toujours plus. L'un des elfes vous interpelle :

— De quel droit osez-vous profaner le Caveau Sacré par votre présence ?

La seule chose que vous puissiez faire, c'est de tenter de deviner le nom de la divinité qui est honorée ici, dont vous n'avez pas la

moindre idée. Allez-vous prétendre que vous vivez au quatrième niveau (on prétend qu'il y a eu, et qu'il y a même peut-être encore, des humains en ces lieux), et que vous êtes venu ici pour vous recueillir et pour prier ? Dans ce cas. rendez-vous au [70](#). Ou allez-vous choisir de imposer les armes et de vous soumettre (rendez-vous au [90](#)) ?

233

Cassandra répond, très vite :

— Glaivas est prisonnier au quatrième niveau, dans

le secteur du Sanctuaire Interdit. Les toiles de la Veuve Noire en obstruent l'entrée. Et maintenant Je ne répondrai plus à aucune question. Mais je tiens cependant à vous dire que, lorsque vous arriverez au troisième niveau, vous devez prendre le passage étroit. L'Allée des Trônes est un piège mortel préparé à votre intention, Ninja ! Vous ne pourriez y échapper !

Rendez-vous au [243](#).



234

Un éclair éblouissant explose dans les airs. La lumière est si vive que vous êtes paralysé de stupeur. Vous clignez des yeux et, à ce moment-là, vous réalisez que Cassandra et Tyutcheff ne regardaient pas la tapisserie. Tous deux s'attendaient à cet éclair et ils ont tourné la tête pour se protéger des effets de la magie de Thaum. Ils sont maintenant prêts à passer à l'attaque. La cape

noire de Tyutcheff rend l'obscurité alentour encore plus profonde et Cassandra se déplace, comme toujours, avec la grâce et la force d'une panthère. Heureusement pour vous, vous n'avez pas été atteint par la pleine puissance de la lumière magique et vous pouvez encore bouger. Vous pouvez lancer un Shuriken à Thaum qui commence une nouvelle série de passes magiques, si toutefois vous en possédez un (rendez-vous au [154](#)) ou vous déplacer vers la gauche pour que Cassandra et Tyutcheff fassent écran entre vous et le maître en illusions (rendez-vous au [174](#)).

235

La réponse de Cassandra claque : — Il y en a tant que vous ne pouvez espérer les éviter, Ninja !

Vous avez le droit de lui poser encore une question. Laquelle ? Voulez-vous connaître l'endroit précis où Glaivas est détenu (rendez-vous au [275](#)) ou savoir où se cachent ses amis Tyutcheff et Thaum (rendez-vous au [315](#)) ?

236

Vous allez mettre plus d'une journée pour trouver ~~rr~~.fin un autre passage qui évite l'escalier des Géants du Feu. Et vous êtes obligé d'écouter les conversations des voleurs qui hantent ces lieux — orques et elfes — et qui, comme tous les voleurs du monde, utilisent un argot incompréhensible au commun. Vous apprenez enfin l'existence d'un passage dans la paroi rocheuse. Il faut encore un certain temps pour actionner le mécanisme qui le ferme et reprendre votre descente. Rendez-vous au [276](#).

237

Vous avancez pas à pas, prudemment, en longeant la muraille jusqu'au virage. Un simple coup d'œil au-delà confirme toutes vos craintes : la route est barrée par une forteresse de pierre bâtie sur un éperon rocheux qui domine la route. Il s'agit du château qui garde le premier niveau. La route passe sous la forteresse et il y a des gardes postés sur chacune des tours. De



237 *La route est barrée par une forteresse de pierre
bâtie sur un éperon rocheux.*

plus, un groupe de créatures hétéroclites travaillent à réparer la chaussée juste devant les bâtiments. S: vous possédez la discipline de l'Escalade, et si vous voulez vous en servir, vous pouvez essayer de descendre vers le niveau suivant en rappel le long de la paroi (rendez-vous au [79](#)), sinon, vous pouvez tenter de traverser cette foule en profitant de toutes les ombres (rendez-vous au [99](#)).

238

Ce n'est sûrement pas la meilleure chose à faire ! Le magicien s'élève au-dessus de vous et, d'en haut, il jette un sort qui ralentit la vitesse de votre attaque. Le guerrier a donc le temps de lire un parchemin qui, par magie, lui permet de se mouvoir à une vitesse folle avant même que vous n'ayez pu finir le premier geste de votre attaque. Son épée magique fend l'air comme l'éclair. Vous ne pouvez pas éviter la lame, vous êtes beaucoup trop lent, et votre aventure s'achève ici, dans les ténèbres éternelles.

239

Votre coup atteint le nain-troll au-dessous du cœur, bloquant un des centres nerveux vitaux. Il est mort avant même de tomber. Un coup a suffi. Vous dépassez à toutes jambes le poste de garde en remontant par la route principale, espérant arriver au bord de la faille et redescendre par un chemin moins fréquenté. Les dragons sans ailes n'arrivent pas à vous suivre. Vous êtes sauvé. Notez que vous avez été repéré sur la route principale et rendez-vous au [375](#).

240

Les torches qui sont fichées dans des porte-flambeaux sur le mur voisin semblent s'embraser d'elles-mêmes, jetant tous leurs feux et animant un relief sur la gravure qui occupe une bonne partie du plancher de la salle où vous vous trouvez. Le sol a été recouvert de métal sur lequel on a gravé une grosse araignée. Elle n'a que quatre pattes pointées vers les angles de la pièce, occupés par les ouvertures de quatre tunnels. Celui par lequel vous êtes

arrivé est dans la direction de la patte arrière droite. Brusquement, un rideau de flammes en obstrue l'entrée, vous obligeant à avancer vers le centre, le milieu du corps de l'araignée. Juste à l'opposé, une silhouette effrayante vient d'apparaître. C'est un elfe noir vêtu de vert et de pourpre. Mais au lieu du beau visage noir de jais, le sien est terriblement convulsé. Tout le bas de sa figure est occupé par le corps d'une grosse araignée et huit pattes s'étalent sur son cou comme si on lui avait greffé la moitié inférieure d'une bête en place du menton. C'est une fille de Nullaque. Elles descendent de puissantes magiciennes dont les mères se sont alliées avec une des trois Araignées-Mères dans les cavernes les plus profondes du Rift. Elle vous fait signe de quitter la pièce en empruntant le tunnel qui est désigné par la patte avant droite. Foxglove tombe sur le sol en gémissant, évanouie de terreur. Qu'allez-vous faire ? Quitter la pièce seul par le tunnel que l'on vient de vous montrer (rendez-vous au [160](#)) ou prendre Foxglove dans vos bras avant d'emprunter ce tunnel (rendez-vous au [180](#))? Vous pouvez aussi essayer de tuer la fille de Nullaque (rendez-vous au [200](#)) ou encore, quitter la pièce par l'autre tunnel qui est libre, c'est-à-dire celui qui est vers la patte arrière gauche (rendez-vous au [168](#)).



241

Vous vous approchez pour rattraper et la faire basculer en la déséquilibrant. Pendant ce temps, elle vise votre ventre avec son épée.

CASSANDRA DÉFENSE contre le Tourbillon : 8

ENDURANCE: 18 DOMMAGES : 1 D + 3

Si votre mise à terre est réussie, vous parvenez à lui arracher son épée. Rendez-vous au [261](#). Sinon, votre **DÉFENSE** contre sa terrible épée est de 6 seulement car vous vous êtes épuisé en tentant ce coup difficile et vous ne pourrez pas parer son attaque. Si votre **ENDURANCE** tombe à 3, ou moins, rendez-vous au [191](#).

242

Vous attendez, tendu, en prévision de l'arrivée des orques. A votre grand déplaisir, Foxglove choisit précisément le moment où ils apparaissent pour tirer une potion de guérison de sa cape et la boire. Vous n'avez plus le temps de vous enfuir, il va falloir se battre. Rendez-vous au [162](#).

243

Si vous gardiez Cassandra prisonnière, cela signifierait une mort certaine pour Glaivas, à supposer qu'il soit encore en vie. Vous décidez donc de la laisser partir en lui interdisant de remettre les pieds à Irsmun sous peine de mort. Elle vous prévient que vous vous reverrez. Maintenant il faut prendre une décision à propos de Glaivas. Rendez-vous au [253](#).

244

Vous êtes tombé droit dans les bras d'un comité d'accueil : trois individus, en demi-cercle, que vous connaissez. Juste en face de vous, un grand homme maigre, drapé dans un manteau noir. La seule note de couleur de ce personnage est constituée par une

chevelure blonde comme les blés. Il tient à la main avec désinvolture une lourde épée. A sa droite se trouve un homme aux amples vêtements gris couverts de caractères runiques. Il porte une grande boucle d'oreille en or. Il a un air intelligent et rusé et, sur les lèvres, un sourire fourbe. De l'autre côté, Cassandra, l'épée hors du fourreau et son éternelle morgue affichée sur le visage. Ses cheveux sont aussi peu soignés que son armure faite de mille pièces de métal. Les deux autres sont ses très chers amis et vos ennemis mortels : Tyutcheff, voleur et expert au maniement de l'arme blanche, et Thaum, maître en illusions et magicien de première force. Ils ont dû prévoir que vous arriveriez par cette route. Tyutcheff a comme vous, trouvé le passage secret ; ils vous ont donc attendus, certains que vous n'emprunteriez pas l'escalier des Géants du Feu. Ils ont bien fait de descendre aussi avant dans les profondeurs du Rift puisqu'ils vous tiennent. Rendez-vous au [284](#).

245

Foxglove est maussade et elle refuse de vous parler. Demain, vous apercevrez les dernières collines et les dernières forêts avant le Rift. Il faudra laisser le cheval et continuer à pied. Mais pour ce soir, quand vous installez le campement, elle vient tout près de vous, les yeux brillants de larmes et elle vous dit qu'elle se sent effrayée et trop seule pour continuer. — Ninja ! supplie-t-elle, personne ne m'a montré le moindre signe de gentillesse depuis longtemps. Je n'en peux plus. Bien sûr, je suis obligée de vous accompagner dans le Rift... Mais je vais devenir complètement folle si vous ne me prenez pas dans vos bras maintenant...

Allez-vous accepter ce que Foxglove vous demande pour la rassurer (rendez-vous au [265](#)) ou refuser (rendez-vous au [285](#))?



245 « Je vais devenir complètement folle si vous ne me prenez pas dans vos bras... »

246

Les quatre aventuriers ne sont pas dans le Rift pour participer à l'extermination des créatures démoniaques. Ils poursuivent un but précis : régler un compte avec des ennemis qui sont, d'ailleurs, également les vôtres. Ils sont à la poursuite des suppôts d'Anarchil, dieu du Chaos, qui ont assassiné la grande prêtresse du temple d'Illustra à Harith-sur-la-Crow. Talfur a réussi à persuader ses compagnons de partir à la recherche de Tyutcheff, Thaum et Cassandra pour les tuer. Et c'est précisément eux qui veulent votre perte. Thybault vous fait le récit du crime commis par les trois démons s'introduisant dans le temple pour tuer la grande prêtresse devant l'autel consacré à Illustra. Ils sont sur leurs traces et ils savent qu'ils se sont réfugiés au quatrième niveau, ou plus bas encore. Ils ont l'air de haïr profondément le diabolique trio. Ils vous demandent d'abandonner vos propres recherches pour un temps et de vous joindre à eux. Vous êtes sous l'effet de l'enchantement de l'épée du guerrier, le Maître des Humains, et il vous est donc difficile de refuser. Si vous acceptez, rendez-vous au [306](#). Si vous ne voulez pas vous joindre à eux, et si vous possédez au moins 2 points de Force Intérieure, vous pouvez imposer votre volonté, leur souhaiter bonne chance et les quitter. Rendez-vous au [326](#), mais vous venez de perdre 2 points de Force Intérieure.

247

Les nains-trolls sont armés de grandes haches qu'ils manient avec une redoutable dextérité. Chacune de ces haches pèse environ le poids d'un homme. Vous devez essayer d'esquiver le premier coup, ou de le parer. Votre DÉFENSE est de 7. Si vous êtes blessé, vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Après ce premier coup, vous avez le temps, si vous êtes encore en vie, de prendre l'initiative. Vous pouvez riposter par un coup de poing (rendez-vous au [17](#)), un coup de pied (rendez-vous au [37](#)) ou une mise à terre (rendez-vous au [57](#)).

248

Si vous portez le déguisement pris à un elfe noir, rendez-vous au [328](#). Si c'est celui d'un va-nu-pieds, rendez-vous au [348](#). Et si vous comptez uniquement sur vos aptitudes naturelles à vous faufiler partout sans avoir besoin de déguisement, rendez-vous au [368](#).

249

Vous choisissez pour vous-même le vêtement rouge et vert du soldat. La robe bleue de sorcière revient de droit à Foxglove puisque les elfes noirs femelles peuvent seules acquérir la maîtrise de la magie. De toute manière, Foxglove ne s'occupe de rien et elle vous laisse décider de son sort, bien consciente que sa seule possibilité de sortir vivante du Rift dépend de vous. Elle recule, effrayée, quand elle vous voit avancer vers elle dans l'uniforme et le capuchon de l'elfe noir, mais elle se calme en reconnaissant votre choix. Elle enfle le vêtement bleu et vous voilà prêts tous les deux à affronter votre descente dans le Rift. Rendez-vous au [402](#).

250

L'orque prend la fuite, disparaît derrière le virage suivant en hurlant de toutes ses forces : « Un homme du Soleil ! » Un fracas retentit, comme si un wagon déboulait les rails devant vous, puis des hurlements de nombreux orques. C'est après vous qu'on en a. Vous disparaissiez à toute vitesse dans un tunnel secondaire dans un effort désespéré pour les semer. Bien vite, vous ne savez plus du tout où vous vous trouvez dans ce dédale de passages mais, pour finir, vous rejoignez une petite galerie qui descend. Rendez-vous au [339](#).

251

Un peu plus tard, vous donnez l'ordre qu'on vous amène Cassandra et Foxglove dans la salle du Trône. Foxglove porte toujours la robe de plumes de paon qu'elle avait le jour où elle

voulait obtenir une place dans votre conseil privé, mais elle est froissée comme si elle avait dormi avec. La traîne extravagante de queue de paon est maintenant déchirée. Elle est toujours aussi belle mais elle ressemble plus à une enfant perdue qu'à la splendide courtisane que vous connaissiez. Elle a l'air effrayée autant par Cassandra que par vous. Cassandra demande qu'on lui redonne son épée, et comme elle a volontairement déposé les armes, vous acceptez de la lui restituer au moment où elle quittera la cité. Rendez-vous au [71](#).

252

Vous vous déplacez en prenant mille précautions et, malgré cela, l'écho de vos pas est multiplié à l'infini par les parois des cavernes. L'impression d'être confiné à une telle profondeur, entouré d'ennemis de toutes parts, commence à vous peser. Vous avez l'impression d'être à la merci de n'importe quoi ; il vous semble même entendre des pas qui n'existent pas ! La panique commence à vous submerger et vous ne vous contrôlez plus. Mais, au moment où vous arrivez à mi-parcours de la voûte, en vous repérant sur les échos que vous recevez, vous réalisez que les pas que vous entendez sont bien réels, vous n'êtes pas seul et même, ils semblent converger sur vous de toutes les directions à la fois. Puis un jaillissement de flammes se produit devant vous, suivi par d'autres à votre droite et à votre gauche qui éclairent l'endroit où vous êtes : c'est une sorte de grand temple souterrain dont les nombreuses colonnes ne soutiennent plus le plafond et créent de gigantesques ombres portées de place en place. Les pas sont ceux d'un détachement d'orques conduits par deux elfes noirs vêtus de bleu. Ils vous suivaient en se repérant sur votre Source de Lumière et, maintenant, ils vous voient nettement. La chasse est ouverte. C'est vous qui êtes le gibier. A une trentaine de mètres, un passage conduit à un escalier. Mais il est gardé par une douzaine d'orques armés d'arbalètes. A quinze mètres, sur la droite, un autre passage est gardé par deux ogres vêtus de cuirasses qui brandissent des pics de quatre mètres de long; qu'ils manient comme le faisaient les Antioches à l'âge d'or de la Mer Intérieure. Et, à une douzaine de mètres, à gauche, se

trouvent les orques et les elfes. Quelle direction allez-vous prendre : courir sus aux ogres (rendez-vous au [272](#)) ou vers la galerie qui est face à vous (rendez-vous au [212](#))? Vous pouvez aussi rester sur place (rendez-vous au [292](#)).

253

Vous ne devez pas perdre de temps car Cassandra est sûrement déjà en train de vous préparer des pièges dans le Rift. Dès votre retour à Irsmun, il faudra décider, et vite. N'oubliez pas que, sans Glaivas, vous ne seriez pas Seigneur d'Irsmun à l'heure actuelle. Mais si vous emportez le Sceptre dans les profondeurs du Rift, non seulement vous courez un grave danger, mais vous risquez de vous faire prendre cet instrument indispensable pour régner sur la cité. Si vous décidez d'essayer de sauver Glaivas, rendez-vous au [353](#). Si vous l'abandonnez à son sort, rendez-vous au [373](#).

254

Tyutcheff a un sourire diabolique en se préparant à l'attaque. Vous utilisez une combinaison de coups de poing et de coups de pied, mais vous êtes déconcerté car la cape noire de votre adversaire, nimbée de magie, vous empêche d'évaluer la distance qui vous sépare de lui. Et il manie sa lourde épée à une vitesse que vous n'aviez pas imaginée.

TYUTCHEFF

DÉFENSE contre la Voie du Tigre : 8

ENDURANCE ! 20

DOMMAGES : 2D + 2

Votre **DÉFENSE** contre Tyutcheff est de 8. Vous pouvez mener trois Assauts contre Tyutcheff. Si vous êtes encore en vie au bout du troisième Assaut, rendez-vous au [396](#). Si vous arrivez à blesser Tyutcheff deux fois, rendez-vous au [401](#) dès la deuxième blessure.

255

Cassandra réplique aussitôt :

— La dernière fois que j'ai vu Thaum, il souffrait d'une grave indisposition. Il était même si malade que nous avons dû faire appel à un guérisseur expert, à grands frais d'ailleurs. Thaum est toujours très mal en point.

Cassandra peut aussi bien vouloir dire que Thaum a été ressuscité ou que vous l'aviez atteint d'une blessure quasi mortelle. Elle poursuit :

— Il y a bon nombre d'endroits sombres où l'on peut se cacher dans le Rift. Et personne ne peut prévoir à l'avance qui vous risquez de rencontrer dans ces ténèbres éternelles, Ninja î

Vous avez le droit de lui poser encore une question. Laquelle ? Allez-vous lui demander l'endroit précis où Glaivas est retenu prisonnier (rendez-vous au [275](#)) ou bien qu'elle vous révèle combien il y a d'elfes noirs dans le Rift (rendez-vous au [295](#)).

256

Vous auriez bien fait d'écouter les avertissements de Cassandra : elle disait la vérité ! La Veuve Noire vous a préparé un piège dont vous ne pourrez sortir. Dès que vous avancez devant les stèles, une énorme roche tombe à chaque bout de l'Allée des Trônes et vous y êtes enfermé à jamais. Votre aventure s'achève ici, devant les effigies de quelques-uns des pires démons du monde de la nuit.

257

Si vous avez été repéré sur la route principale qui descend dans les profondeurs du Rift, rendez-vous au [297](#). Sinon, rendez-vous au [277](#).

258

Il ne vous reste plus qu'à déposer les armes. Foxglove vous maudit de toutes ses forces. Puis elle explique que vous êtes son garde du corps et que vous vous êtes déguisé pour pouvoir voyager plus commodément dans les profondeurs du Rift. Elle essaie de jouer la séduction auprès du soldat qui a l'air de la trouver tout à fait à son goût. Pendant qu'elle y est, elle les avertit de ne pas croire un mot de ce que vous pourriez dire, que vous êtes une sorte de fou mégalomane qui se prend pour le Seigneur d'Irsmun à certains moments. Allez-vous affirmer que vous êtes effectivement le Seigneur d'Irsmun (rendez-vous au [266](#)) ou attendre pour voir ce qui va se passer (rendez-vous au [286](#)) ?

259

Les dragons sans ailes et leurs cavaliers sont sur vous avant que vous n'ayez réussi à vous relever. Leurs gueules vous arrosent de flammes et l'un d'eux vous saisit même dans ses griffes puissantes. Votre aventure se termine ici, dévoré par le feu dans les ténèbres éternelles.

260

A travers l'Orbe d'émeraude de votre front, vous voyez les choses invisibles de cette grotte qui apparaît dans une lueur verte. Et dans cette lueur vous distinguez clairement la sœur de Nullaque qui a reculé de deux pas environ. Allez-vous faire semblant de ne pas la voir (rendez-vous au [300](#)) ou continuer à la combattre (rendez-vous au [423](#)) ?

261

Vos manches armées passent sous la garde de l'épée de Cassandra et l'envoient valser en bas de la pente, vers la rivière. La seule arme avec laquelle elle soit habile, c'est l'épée. Sans elle, elle ne peut rien contre vous, et elle le sait. Elle tente donc de fuir, mais vous la rattrapez et elle doit se soumettre. A votre grande surprise, elle n'offre pas la moindre résistance quand

vous lui liez les mains derrière le dos. Vous ramassez son épée qui est un trésor inestimable. Notez que vous la possédez sur votre Feuille d'Aventure. Puis Cassandra, avec sa morgue habituelle, vous interpelle :

— Tyutcheff, Thaum et moi avons été bien près de vous tuer Harith-sur-la-Crow, Ninja ! Pourquoi me laisser en vie ? Nous sommes ennemis jurés !

Allez-vous changer d'avis et lui donner une dose de poisson-araignée pour la tuer (rendez-vous au [43](#)) ou la ramener prisonnière à Irsmun (rendez-vous au [93](#))?

262

Foxglove se tourne vers vous et dans la langue commune du Manmarch, elle vous demande comment vous pouvez oser l'abandonner au milieu de ces affreuses créatures. Vous êtes saisi de honte, sans voix devant votre propre abjection. La simple idée de ce que vous avez fait vous perturbe au point que vous perdez confiance en vous-même. Car en fait, Foxglove vous est beaucoup plus chère que n'importe qui dans tout le pays, et vous venez de la trahir ! Le chef des orques identifie la langue employée par Foxglove et il lui demande qui vous êtes au moment où elle s'installe sur le chariot, près de lui. Il en profite pour poser la main sur elle. A votre surprise, elle n'y prête pas la moindre attention. Au contraire, elle se penche vers lui pour lui dire quelques mots à l'oreille. Vous ignoriez qu'elle parlait la langue des orques. C'est sans doute quand elle a organisé l'ordre du Lotus Jaune pour l'Usurpateur qu'elle l'a apprise. Foxglove vous dit de déposer les armes. Vous frissonnez en attendant ces mots, mais vous lui obéissez. On vous emmène dans une prison infecte du domaine de Lord Sile, au second niveau. Si vous possédez la discipline de l'Evasion, rendez-vous au [302](#). Sinon, rendez-vous au [322](#).



263 *Gwyneth attaque immanquablement
Foxglove...*

263

Gwyneth attaque immanquablement Foxglove, même quand celle-ci ne la provoque pas. Et elle explose :

— Eh bien, traîtresse, vous voilà de retour à Irsmun après nous avoir quittés pour les rebus des profondeurs du Rift ! Pourquoi avez-vous ouvert nos portes aux ennemis ?

— Je vous en prie, croyez-moi, ce n'est pas moi qui leur ai ouvert les portes ! répond Foxglove.

— Vous avez livré notre cité puis, quand il a été évident que l'ennemi était battu, vous vous êtes enfuie lâchement dans leurs repaires souterrains !

— Non ! Je me suis enfuie car j'étais sûre qu'on ne me croirait pas ! proteste Foxglove. Dès que le bruit que j'avais trahi a commencé à se répandre, je n'avais pas d'autre solution !

Vous décidez de demander à Foxglove pourquoi elle est revenue à Irsmun. Rendez-vous au [283](#).

264

Vos ennemis vous tiennent. El Tyutcheff prend la parole :

— Finalement, vous voici, Ninja ! Le jour de la revanche est venu. Et vous apportez le Sceptre qui me permettra de régner sur Irsmun !

— Vous ! hurle Cassandra, le visage convulsé de colère en s'adressant à Tyutcheff.

Thaum calme tout le monde en ajoutant :

— Nous régnerons ensemble pour la plus grande gloire d'Anarchil. Et nous détruirons Irsmun pierre à pierre. Même son souvenir disparaîtra de la mémoire des hommes.

Si Foxglove vous accompagne, rendez-vous au [304](#). Sinon, rendez-vous au [324](#).

265

Foxglove vient entre vos bras et elle pose la tête sur votre épaule. Tout de suite, vous êtes enveloppé par un parfum entêtant, celui de la fleur de la passion de File de la Déesse. Elle vous embrasse avant que vous n'ayez réagi. Rendez-vous au [365](#).

266

A peine avez-vous prononcé ces mots qu'ils éclatent tous de rire. Foxglove propose qu'on vous attache pour que vous ne vous blessiez pas en vous tapant la tête contre les murs de la grotte. Ils vous disent de vous laisser faire et vous obéissez en cherchant fiévreusement comment retourner la situation contre Foxglove. Mais vous n'en aurez pas le temps. Un poignard apparaît dans sa main et elle vous l'enfonce dans la poitrine sans que vous puissiez rien faire. Votre dernière pensée sera pour votre peuple qui est maintenant à la merci de tous les démons, mais votre aventure est terminée.

267

Vous ordonnez à Foxglove de vous suivre à une vingtaine de pas. Elle a l'air aussi effrayée par vous que par les démons du Rift. Elle obéit donc scrupuleusement. Vous vous retournez de temps en temps pour vérifier que tout va bien. Notez que Foxglove vous suit et rendez-vous au [27](#).

268

Vous arrivez dans une grotte sombre où des colonnettes en arc brisé se rejoignent sur la voûte. Vous attendez que Foxglove arrive. A chaque point où les arcs se croisent pend un squelette qui est comme le rappel du destin de chacun dans les ténèbres éternelles. Un sinistre craquement se fait entendre et, brusquement, une vive lumière bleue embrase la grotte. Puis un



268 *Un craquement se fait entendre et une vive lumière bleue embrase la grotte !*

éclair tombe du ciel en grésillant près de vous, il atteint Foxglove avant de rebondir sur le mur derrière et de frapper le sol à vos pieds. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous constatez que Foxglove, elle, a succombé à la foudre qui l'a frappée en pleine poitrine. Pendant que l'éclair illuminait la grotte, vos sens en éveil vous ont permis de repérer quatre hommes dont l'un porte une robe blanche à croix rouge. Allez-vous passer tout de suite à l'attaque (rendez-vous au [358](#)) ou vous mettre à l'abri sous une arcade (rendez-vous au [378](#))?

269

La première fléchette s'enfonce dans la nuque du soldat qui s'écroule juste devant vous et la seconde, lancée à toute force, se fiche dans l'œil de la sorcière qui commençait une incantation magique. Elle tombe aussi. Le poisson-araignée a achevé son œuvre. Vous ramassez leurs vêtements, ceintures et sandales, sans oublier deux capuchons qui se trouvent dans un coffre. Vous découvrez aussi une fine épingle en or, à la tête ouvragée, dans un coffret d'ivoire. Notez-la sur votre Feuille d'Aventure avant de vous rendre au [249](#).

270

Le Shuriken atteint l'orque. Vous le ramassez pour pouvoir vous en servir de nouveau. Vous vous remettez en route : la voie est désormais libre. Rendez-vous au [52](#).

271

Des orques sont postés en sentinelle sur les levées de terre. Il est bien possible que leur vision de nuit soit meilleure que la vôtre, il ne sera donc pas facile de les dépasser sans vous faire repérer. Vous pourriez utiliser une pierre que vous lanceriez pour détourner leur attention (rendez-vous au [291](#)) ou les aveugler en lançant votre poudre éclair (rendez-vous au [301](#)).

272

Quand vous arrivez à six mètres des ogres, les elfes lancent un ordre dans leur langue mélodieuse. Mais les ogres ne sont pas assez rapides à réagir, d'autant que votre déguisement les trompe encore. Vous vous faufilez entre eux avant même que leurs piques n'aient bougé d'un centimètre. Notez que vous avez été repéré dans le Caveau Sacré et rendez-vous au [372](#).

273

Cassandra vérifie que vous êtes solidement attaché et elle s'éloigne pour examiner à loisir l'Orbe d'émeraude qu'elle vient de vous arracher. Si vous possédez la discipline de l'Évasion, rendez-vous au [331](#). Sinon, rendez-vous au [63](#).



274

Les mains de Thaum dessinent d'étranges arabesques dans les airs. Vous êtes sur le point de l'attaquer, au moment précis où un éclair éblouissant explose dans les airs. La lumière est si vive que vous êtes paralysé de stupeur. Vous clignez des yeux et vous réalisez que Cassandra et Tyutcheff s'attendaient à cet éclair, et ils ont tourné la tête vers la tenture pour se protéger des effets de la magie de Thaum. Ils sont maintenant prêts à passer à l'attaque. La cape noire de Tyutcheff rend l'obscurité alentour encore plus profonde et Cassandra se déplace, comme toujours,

avec la grâce et la force d'une panthère. Vous avez été atteint par la pleine puissance de la lumière magique, vous ne pouvez rien voir. Vous devez imaginer ce qui se passe d'après les bruits qui vous parviennent. Vous reculez précipitamment, mais les épées de Cassandra et de Tyutcheff vous atteignent. Votre aventure se termine ici, loin de votre patrie, dans les ténèbres éternelles.

275

La réponse de Cassandra fuse : — Glaivas est prisonnier au septième niveau dans un endroit qu'on appelle le Sanctuaire Interdit. La Veuve Noire en barre l'entrée par ses énormes toiles. Je ne répondrai plus à aucune question. Mais je liens à vous avertir d'une chose : quand vous arriverez au quatrième niveau, empruntez le passage étroit. L'Allée des Trônes est un piège préparé à votre intention et vous ne pourriez en sortir vivant, Ninja ! Rendez-vous au [335](#).

276

La galerie tourne constamment. Bientôt, elle se divise en quantité de galeries et de grottes. Heureusement, cela vous permettra d'éviter les voleurs de ce monde des ténèbres. Vous repartez en voyant une ombre étrange qui se déplace sur un mur proche. Quand vous regardez de nouveau dans cette direction, il n'y a plus rien. Vous écoutez attentivement. Mais la seule chose que vous entendez est votre respiration. Rendez-vous au [4](#).

277

Vous vous glissez dans le passage avant que quiconque ne vous ait remarqué et vous vous faufilez en ayant soin de descendre vers le deuxième niveau. Rendez-vous au [417](#).

278

La discipline de l'Entraînement de l'Ame vous apprend que ces quatre personnes sont bonnes et braves, à l'exception peut-être du magicien qui est sans doute un peu fantasque et capricieux,

mais pas foncièrement mauvais non plus, d'ailleurs. Vous pouvez leur faire confiance : ils n'ont pas l'intention de vous mentir. Vous leur dites que vous êtes le Seigneur d'Irsmun et que vous êtes à la recherche de votre ami Glaivas le Ranger. Si vous avez vécu l'aventure des *Parchemins de Kettsuin* (tome 2 de *La Voie du Tigre*) vous avez déjà rencontré ces aventuriers qui avaient été pris dans les Vapeurs Nocives mises en activité par leur propre magicien, Éris, et vous avez vaincu le Seigneur de Guerre mort vivant qui les attaquait. Dans ce cas, rendez-vous au 18. Celui qui est armé d'une épée la fait tournoyer dans votre direction en prononçant ces mots : « Maître des hommes et des femmes. » Si vous êtes sous l'effet d'un enchantement prononcé par Foxglove, rendez-vous au [206](#). Sinon, vous sentez que vous êtes sous le charme des quatre aventuriers. Rendez-vous au [226](#).

279

Le cri terrible s'est à peine éteint que vous apercevez l'ombre d'un des énormes monstres volants qui ont emporté le malheureux orque. Il s'agit d'une des espèces les plus grandes des dragons de feu qui régissent en maître sur les régions du nord-est de la Mer Intérieure. C'est certainement le plus grand et le mieux armé de tous les dragons de feu. Mais il est incapable de se reproduire car il provient d'un croisement entre le dragon de feu et un vautour. On l'appelle midragon. Les elfes noirs ont dû voler des œufs de midragon à une femelle dragon de feu et les faire éclore ici. Dans les ténèbres éternelles, ils chassent à l'odorat uniquement. Les ailes énormes battent et vous le voyez piquer vers vous. Il vous faut l'usage de vos deux jambes et d'un bras pour vous accrocher à la paroi rocheuse. Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez lâcher prise et plonger vers les profondeurs insondables (rendez-vous au [329](#)), lancer votre grappin vers la bête (rendez-vous au [349](#)) ou essayer de grimper en espérant que le monstre ne vous attrapera pas (rendez-vous au [369](#)).

280

Quand Cassandra vous a arraché l'Orbe du front, elle ne vous a pas seulement causé une terrible douleur, elle vous a aussi privé de la vision des choses surnaturelles. Qu'allez-vous faire maintenant ? Foncer sur l'endroit où vous avez aperçu la sœur de Nullaque (rendez-vous au [340](#)), vous précipiter hors de la grotte en prenant le passage qui est face à vous, vers la gauche (rendez-vous au [352](#)) ou encore, essayer d'atteindre l'autre voie libre, derrière vous à gauche (rendez-vous au [220](#)) ?

281

Vous grimpez pendant une heure, avec la patience et la souplesse du puma sur la piste d'une biche. Vous arrivez au sommet de la face nord de la pente d'éboulis qui descend presque à la verticale vers la vallée. Même le plus petit et le plus habile des mulots ne pourrait pas s'y déplacer sans faire de bruit. Vous priez Kwon pour qu'il empêche les orques, dont la vision nocturne est excellente, de vous apercevoir. Et c'est gonflé à bloc que vous entreprenez la descente périlleuse. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [351](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [361](#).

282

Foxglove se tourne vers vous et, dans la langue commune du Manmarch, elle vous prévient que vous n'allez pas tarder à vous revoir. Le chef des orques identifie la langue employée par Foxglove. Il lui demande qui vous êtes au moment où elle s'installe sur le chariot, près de lui. Il en profite pour poser la main sur elle et, à votre surprise, elle n'y prête pas la moindre attention. Au contraire, elle se penche vers lui pour lui dire quelques mots à l'oreille. Vous faites semblant de ne pas avoir compris ce qu'elle lui dit. Vous êtes surpris de voir qu'elle connaît la langue des orques. C'est sans doute quand elle a organisé l'ordre du Lotus Jaune pour l'Usurpateur qu'elle l'a apprise. De toute manière, Lord Sile est beaucoup plus intéressé par

Foxglove que par vous. Et vous disparaissiez sans qu'on vous arrête. Rendez-vous au [52](#).

283

Foxglove prend alors la parole :

— Cassandra la guerrière m'a fait prisonnière et elle m'a amenée ici pour que je lui serve de sauf-conduit à l'entrée de la cité d'Irsmun et pour obtenir une audience.

Vous demandez alors à Foxglove de vous parler de Cassandra. Elle ne se fait pas prier :

— C'est une femme sans cœur. Elle est cruelle. Je n'ai jamais rencontré quelqu'un qui manie l'épée avec un tel art. Même Gwyneth est moins habile qu'elle. De plus, elle a la vivacité du guépard.

— Et comment est-elle ? demandez-vous encore.

— Elle porte toujours une étrange armure faite de milliers d'écaillés de métal. Ses cheveux en épi la font ressembler à un hérisson. Certains peuvent peut-être la trouver séduisante. Mais elle est froide comme un glaçon et son épée l'est aussi. Vous en avez assez entendu pour reconnaître cette Cassandra. C'est elle qui est recherchée pour l'assassinat de la grande prêtresse d'Illustra à Harith-sur-la-Crow. Elle a d'ailleurs accompli son forfait avec d'autres dangereux suppôts d'Anarchil, dieu du Chaos, et trois de ces démons vous ont attaqué lâchement parce que vous aviez vaincu leur ami barbare en un combat parfaitement régulier. Mais ce que vous vous rappelez encore mieux, c'est la virtuosité incomparable avec laquelle elle manie l'épée. Rendez-vous au [303](#).

Si ces démons s'attendaient à votre arrivée, ils n'avaient pas prévu celle des quatre aventuriers et la jubilation s'estompe vite de leurs visages tandis que, les uns après les autres, ils atterrissent et se redressent sur leurs pieds. La surprise des aventuriers tourne vite à la rage quand Tyutcheff prend la parole :

— Je suis sûr que vous ne nous valez pas ! Cassandra et moi ne ferons qu'une bouchée de vous. Quant à vous, Eris, pauvre petit magicien derrien...Thaum est bien plus fort que vous !

Talfur commence une invocation à la déesse Illustra et Thaum essaie de le déconcentrer en l'interpellant vertement. Quant à Cassandra, elle proteste, puis que la grande prêtresse est morte, et qu'on ne peut pas revenir en arrière, il vaudrait mieux enterrer la hache de guerre. Elle affirme n'avoir aucun compte à régler avec les servants de la déesse de la Vie. Mais Thybault ne s'en laisse pas compter :

— Allons donc, démons d'Anarchil ! Vous êtes incapables de garder une idée en tête pendant plus d'une minute. Nous refusons de vous pardonner ! Nous nous vengeons sur tous les émules d'Anarchil ! Visiblement, personne ne s'occupe de vous. Les guerres qui existent entre eux sont si anciennes et les rancunes si tenaces que cela surpasse tout pour eux. Tyutcheff essaie de mettre Eris de son côté en lui rappelant que, lui aussi, obéit aux lois d'un dieu du Chaos :

— Allons, revenez parmi nous, comme vous l'avez déjà fait par le passé. Sinon, votre vie ne vaudra pas cher : vous n'êtes pas de force ! Si Foxglove est avec vous, rendez-vous au [344](#). Sinon, rendez-vous au [364](#).

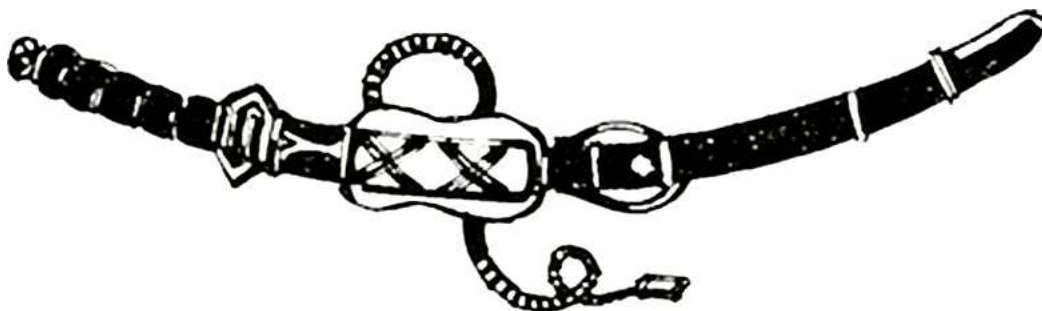
285

Vous déclarez à Foxglove qu'il n'est pas question qu'un Ninja embrasse une femme du commun et elle menace de se suicider, ne pouvant supporter d'être ainsi repoussée par tout le monde. Elle se met à sangloter à fendre l'âme. On dirait qu'elle n'a plus la moindre envie de vivre. Elle est angoissée, effrayée, et vous allez l'emmener affronter de nouveaux dangers. Qu'allez-vous faire ? La prendre dans vos bras pour la consoler (rendez-vous au [305](#)), l'envoyer dormir pour reprendre des forces avant la descente dans le Rift (rendez-vous au [325](#)) ou, enfin, lui annoncer que vous allez la soumettre à une fouille en règle avant de l'autoriser à s'approcher de vous (rendez-vous au [345](#)) ?

286

Foxglove propose que vous descendiez tous ensemble dans les abîmes du Rift. Elle se met au milieu de vous sous la protection du guerrier Vespers et de son épée. Vous l'entendez couvrir le jeune homme de compliments. Il ne s'écoule guère de temps avant qu'ils n'échappent à votre vue derrière un rocher pour s'embrasser. Thybault, le prêtre d'Avatar, se précipite pour les séparer. Il fait la leçon à Vespers.

Mais Foxglove le traite de vieil animal à sang froid, incapable de profiter de la vie. Foxglove est si séduisante et sûre d'elle que Thybault se demande alors si ce n'est pas elle qui a raison. Quant à Vespers, flatté d'avoir été remarqué et choisi par la belle Foxglove, il affirme à Thybault qu'il n'y a pas de raisons de s'inquiéter. Notez que Vespers est soumis à un enchantement de Foxglove. Foxglove essaie de l'utiliser au mieux et elle lui affirme qu'il devrait bien la débarrasser de votre présence car, d'après elle, vous les mettez tous en grand danger. Vespers, subjugué, essaie le fil de sa lame magique d'un doigt impatient et il fait un pas vers vous. Il faut l'arrêter, mais comment ? Vous pouvez passer à l'attaque (rendez-vous au [238](#)), appeler les prêtres à la rescousse (rendez-vous au [36](#)) ou leur dire que vous êtes le Seigneur d'Irsmun (rendez-vous au [266](#)).



287

Vous reprenez la route principale en sens inverse quand une hache de guerre siffle à vos oreilles et va s'écraser avec fracas sur la roche près de vous. Vous prenez vos jambes à votre cou, non sans jeter un coup d'oeil par-dessus votre épaule. Vous découvrez alors cinq nains-trolls, gras mais puissants, aux vilaines figures épatées, qui barrent toute la largeur de la route au-delà de la deuxième arcade. Ils sont enchaînés comme des chiens au poste de garde. Si vous aviez continué à descendre, ils vous auraient attaqué. Maintenant, ils hurlent de rage et vous reprenez votre course vers le haut, en espérant ne pas vous faire repérer par des ennemis plus intelligents. Foxglove vous suit sans effort. Elle est beaucoup plus résistante qu'il n'y paraît. Rendez-vous au [327](#).

288

Vous attendez que Foxglove vous rejoigne dans une grotte sombre où des colonnettes en arceau se croisent sur la voûte. A chaque point de jonction, un squelette est pendu, terrible témoin qui rappelle à chacun le destin qui les attend dans les ténèbres éternelles. Un coup de tonnerre éclate soudain et la caverne est illuminée d'une éblouissante lueur bleue. Puis la foudre tombe du plafond en grésillant près de vous. Vous plongez pour l'éviter et elle ne vous atteint pas de plein fouet. Mais vous avez été choqué et vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous avez pu apercevoir quatre silhouettes dont l'une porte une robe blanche à croix rouge. Qu'allez-vous faire ? Passer immédiatement à l'attaque (rendez-vous au [388](#)) ou plonger pour vous mettre à l'abri sous une arche (rendez-vous au [408](#))?

289

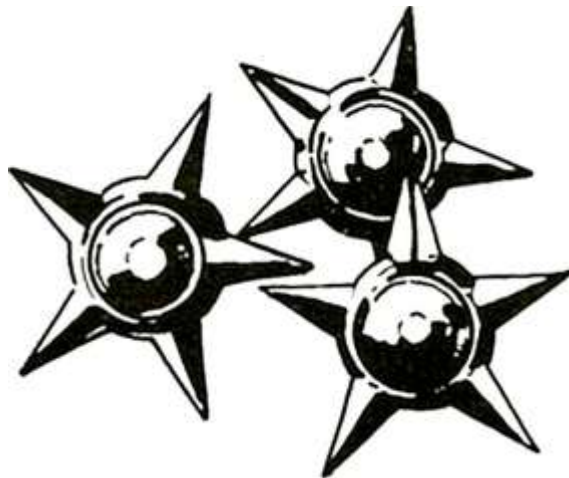
Il y a un grand nombre de passages ouverts devant vous. L'un d'eux est une petite galerie qui descend en pente raide dans la roche en s'éloignant de la grotte. Si vous la choisissez, rendez-vous au [409](#). Un autre, beaucoup plus large, a le sol occupé par des rails rouillés sur un côté et il conduit en pente douce, droit devant vous. Si vous préférez cette galerie, rendez-vous au [359](#).

290

Foxglove est emmenée dans un autre cachot. Vous ne la reverrez plus mais des bruits vous parviennent qu'elle a été libérée, avant même que vous ne vous soyez évadé après avoir constaté que la voie était libre. Au moment où l'on vient vous chercher pour vous soumettre à la question, vous êtes en train de vous faufiler hors de la prison que vous laissez loin derrière vous. Vous découvrez un passage qui peut vous ramener vers le Caveau Sacré où vous aviez été obligé de déposer les armes. Rendez-vous au [372](#).

291

Un des orques quitte son poste pour voir ce qui se passe en entendant rouler une pierre sur la pente d'éboulis. Vous en profitez et vous vous glissez en utilisant tous vos talents, sur la levée de terre. Si vous possédez la discipline de la Détection des pièges, rendez-vous au [311](#). Sinon, rendez-vous au [321](#).



292

Les elfes noirs sont abusés par votre déguisement et ils vous prennent pour l'un des leurs. Ils donnent un ordre aux orques dans leur langue mélodieuse et ceux-ci s'éloignent. Vous voilà donc libre de quitter les lieux après leur départ. Rendez-vous au [372](#).

293

Quelques heures plus tard, un groupe d'éclaireuses appartenant à vos armées passe là par hasard et vous découvre pieds et poings liés. Elles sont gênées de vous trouver dans cette pénible situation, à laquelle elles vont mettre fin. Et vous voici sur le chemin du retour vers votre ville. D'autres cavalières arrivent au même moment que vous, pour raconter que Cassandra et les orques repartent vers le Rift, en compagnie de Foxglove. Notez que Foxglove est toujours détenue par Cassandra et rendez-vous au [313](#).



294

Le Shuriken fend l'air et va se planter dans l'épaule de Thaum, l'empêchant de poursuivre ses passes magiques. Mais Tyutcheff et Cassandra s'approchent de vous. Thybault et Vespers entrent bravement dans la bagarre. Ce sont des combattants habiles. Le fléau de Thybault siffle dans les airs et va tomber sur l'armure de

Cassandra dont la riposte fulgurante le blesse. Quant à vous, vous êtes très occupé à vous battre contre Tyutcheff qui attaque simultanément Vespers et vous. Vous utilisez une combinaison en succession rapide de coups de pied et de coups de poing. Mais vous manquez souvent la cible car le vêtement de Tyutcheff est comme nimbé de magie uni vous gêne pour évaluer la distance exacte qui nous sépare de lui. Il doit se défendre contre Vespers aussi, mais de toute évidence, il souhaite en finir d'abord avec vous. Et son énorme épée à deux mains virevolte devant vous à une vitesse incroyable.

TYUTCHEFF

DÉFENSE contre la Voie du Tigre : 8

ENDURANCE : 20

DOMMAGES I 2D + 2

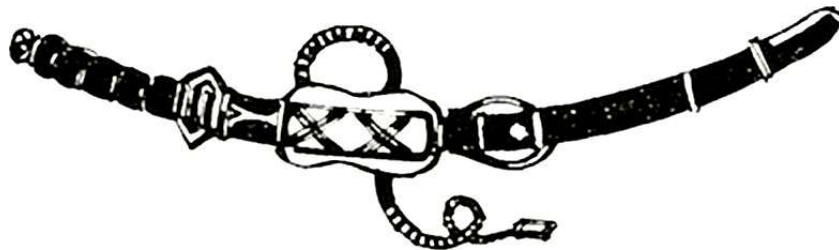
Votre **DÉFENSE** contre Tyutcheff est de 8. Vous avez droit à trois Assauts. Si vous êtes encore en vie à ce moment-là, rendez-vous au [360](#). Si vous infligez deux blessures à Tyutcheff, rendez-vous aussitôt au [309](#).

295

Cassandra réplique sans hésiter : — Beaucoup plus que vous ne pourriez jamais éviter. Ninja ! Et maintenant, je ne répondrai plus à aucune question. Mais je tiens à vous dire que, quand vous atteindrez le troisième niveau, il faudra prendre le passage étroit. L'Allée des Trônes est un piège préparé à votre intention, Ninja. Et c'est un piège dont vous ne sortirez pas vivant. Rendez-vous au [335](#).



La galerie tourne et vire en tous sens, se sépare en nombreuses galeries et aboutit dans des grottes. Cela vous permet d'échapper aux voleurs de ce monde des ténèbres. Une ombre aperçue sur un mur proche vous fait repartir. Elle disparaît. Vous écoutez attentivement, mais vous entendez seulement votre propre respiration. Si vous avez été repéré dans l'escalier des Géants du Feu, rendez-vous au [356](#). Sinon, rendez-vous au [416](#).



Au moment où vous allez vous engager dans l'une des galeries, une terrible apparition surgit devant vous. C'est un elfe noir vêtu de vert et de pourpre. Mais au lieu du beau visage noir de jais, le sien est terriblement convulsé. Tout le bas de sa figure est occupé par le corps d'une grosse araignée et huit pat-:es s'étalent sur son cou, comme si on lui avait greffé a moitié inférieure d'une bête en place du menton. C'est une fille de Nullaque, de puissantes magiciennes dont les mères se sont alliées avec une des trois - saignées-Mères dans les cavernes les plus profondes du Rift. Elle se met à bouger en vous voyant et l'air bouillonne comme agité par une brume de chaleur. Puis elle projette un nuage de poussière verte *qui* descend peu à peu sur vous. Un coup d'œil vers le bas de la galerie qui est la seule voie par laquelle vous pourrez vous enfuir, vous montre une toile d'araignée et rien d'autre. Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez prendre la fuite par la galerie (rendez-vous au [317](#)) ou vous diriger vers le centre du nuage brillant (rendez-vous au [337](#)). Vous pouvez aussi vous saisir d'un Shuriken, si vous en avez un, pour le lancer sur l'elfe noir (rendez-vous au [357](#)) ou, si vous n'en possédez pas, attendre sur place pour voir ce qui va se passer (rendez-vous au [377](#)).



297 *Le bas de la figure de l'elfe est occupé par le corps d'une araignée.*

298

Vous leur dites que vous êtes le Seigneur d'Irsmun et que vous êtes à la recherche de votre ami Glaivas le Ranger. Si vous avez vécu l'aventure des *Parchemins de Kettsuin* (tome 2 de *La Voie du Tigre*) vous avez déjà rencontré ces aventuriers qui avaient été pris dans les Vapeurs Nocives à la suite d'un sortilège déclenché par leur propre magicien, Éris, et vous avez vaincu le Seigneur de Guerre mort vivant qui les attaquait, rendez-vous au 18 dans ce cas. Le guerrier tire son épée magique et la pointe vers vous en murmurant : « Maître des hommes et des femmes. » Si vous êtes sous le coup d'un enchantement de Foxglove, rendez-vous au 206. Sinon, vous sentez que vous êtes en train de tomber sous le charme des quatre aventuriers. Rendez-vous au [226](#).

299

Si vous avez donné l'ordre à Foxglove de vous suivre à vingt pas, rendez-vous au [379](#). Sinon, rendez-vous au [399](#).

300

Vous restez immobile comme si vous demandiez ce que vous allez faire. Mais en réalité, vous guettez le moindre bruit qui vous permettra de savoir où elle est. Quand vous pouvez la localiser, vous bondissez d'une formidable détente et vous achevez le mouvement par un coup de pied fulgurant. Vous perdez 1 point de Force Intérieure car vous êtes obligé de pousser un cri strident pour libérer toute l'énergie que vous avez emmagasinée pour ce coup. Si votre Force Intérieure était nulle, rendez-vous au [340](#). Sinon, poursuivez votre lecture. La sœur de Nullaque est par terre, sans connaissance. Elle est redevenue visible. Vous pouvez peut-être choisir ce moment pour vous enfuir. Mais, dans ce cas, par quel chemin allez-vous quitter la grotte? En descendant par le tunnel qui est devant vous à gauche (rendez-vous au [352](#)) ou par l'autre passage libre, derrière vous à gauche (rendez-vous au [220](#)) ? Mais vous pouvez également choisir de lui porter le coup de grâce. Rendez-vous alors au [400](#).

301

La poudre éclair explose et un grand tapage lui succède. Vous comprenez tout de suite que les orques vous ont repéré. Mais ils ne sont pas assez rapides pour vous attraper. Vous pouvez donc retourner à Irsmun. Le temps passe, vous devez vous décider. Qu'allez-vous faire ? Décréter l'amnistie plénière pour Foxglove et sa compagne (rendez-vous au [41](#)) ou prendre avec Gwyneth la tête de vos cavalières pour aller les débusquer dans leur campement (rendez-vous au [31](#)) ?

302

Pendant cinq jours, vous restez sous la garde des orques de Lord Sile en espérant toujours que Foxglove va venir vous rendre visite au nom de l'amitié que vous lui portez. Puis, en les écoutant parler, vous apprenez que Sile semble être devenu complètement fou de Foxglove qui vient de lui dire de vous envoyer dans le repaire de la Veuve Noire, au septième niveau. Et c'est à ce moment-là seulement que vous vous rendez compte que vous avez été victime de la magie de Foxglove qui vous a, une fois encore, trahi. De plus, on ne vous a rien donné à manger depuis cinq jours et vous êtes très affaibli. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, le désir de vous enfuir vous revient et vous allez utiliser la discipline de l'Évasion pour rompre vos chaînes. Rendez-vous au [342](#).

303

Vous demandez pourquoi Cassandra veut vous rencontrer.

— Elle veut vous emmener dans les profondeurs du Rift. Les elfes noirs ont capturé Glaivas et ils menacent de le faire périr dans les pires tortures si vous ne leur apportez pas le Sceptre qui est l'instrument indispensable de votre règne. Si vous leur apportez le Sceptre, Glaivas et vous serez libres de repartir à la surface. Cassandra espérait bien vous tuer avant que vous ne trouviez Glaivas, elle est toujours animée d'un terrible désir de vengeance.

Voilà, je vous ai dit tout ce que je sais. Laissez-moi partir maintenant, je vous en supplie !

— Non, proteste Gwyneth. Non, nous devons la mettre à mort cette traîtresse !

Qu'allez-vous faire ? Laisseriez-vous Gwyneth exécuter Foxglove pour la part qu'elle a prise jadis dans la mise à sac de votre ville (rendez-vous au [323](#)) ou bien la laisseriez-vous partir, comme elle vous en prie, à condition qu'elle ne remette jamais les pieds à Irsmun, sous peine de mort (rendez-vous au [343](#)) ? Vous pouvez également décider de l'obliger à vous accompagner dans le Rift, si vous décidez d'y aller. Rendez-vous au [363](#) dans ce cas.

304

Si vous êtes sous l'effet d'un enchantement de Foxglove, rendez-vous au [54](#). Sinon, rendez-vous au [74](#).

305

Foxglove vient dans vos bras et elle pose la tête sur votre épaule. Un parfum entêtant vous enveloppe, celui des fleurs de la passion de l'Ile de la Déesse. Vous plongez dans ses yeux et vous êtes sous le charme de sa beauté. Avant que vous n'ayez réagi, elle vous embrasse. Rendez-vous au [365](#).

306

Les aventuriers sont persuadés que Cassandra, Thaum et Tyutcheff sont quelque part au quatrième niveau. La route est longue entre les troisième et quatrième niveaux et elle n'est pas facile à trouver car il y a très peu de galeries ou d'escaliers pour les relier, ce qui facilite la défense contre les éventuelles attaques des habitants du soleil. Vous ne rencontrez pas d'obstacle, et personne ne vous repère jusqu'à ce que vous trouviez la descente vers le quatrième niveau. Rendez-vous au [76](#).



305 *Foxglove* vient dans vos bras et elle pose la tête sur votre épaule.

307

Au moment où vous atteignez la deuxième arche naturelle qui enjambe la route, vos oreilles en alerte enregistrent deux bruits : l'un est un heurt de roches, l'autre un crissement de métal. Si c'est le son produit par les pierres qui attire votre attention, rendez-vous au [347](#). Si vous préférez savoir d'où vient le bruit métallique, rendez-vous au [367](#).

308

Vous traversez une grotte où de très nombreuses colonnades en arc se croisent sous la voûte. A chacun de ces points de jonction, un squelette est pendu, triste rappel du devenir de tous ceux qui entrent dans les ténèbres éternelles. Si vous avez vécu l'aventure des *Parchemins de Ketsuin* (tome 2 de *La Voie du Tigre*) et rencontré des aventuriers pris au piège des Vapeurs Nocives à cause d'un enchantement provoqué par leur propre magicien, Éris, vous avez vaincu le Seigneur de Guerre mort vivant qui les attaquait. Dans ce cas, rendez-vous au [18](#). Sinon, rendez-vous au [38](#).

309

Vous êtes sur le point d'achever Tyutcheff quand Thybault vous bouscule, poursuivi par Cassandra qui a une lueur de meurtre dans les yeux. Il est en très mauvaise posture. Éris et Talfur commencent à récupérer, mais Thaum est sur le point de lancer une autre de ses incantations magiques. Quand vous avez renversé Tyutcheff, une sacoche s'est détachée de sa ceinture. Vous la ramassez vivement. Notez-la sur votre Feuille d'Aventure. Brusquement, vous remarquez que la tapisserie qui pend sur une des parois de la galerie est agitée comme si le vent la soulevait. Rendez-vous au [34](#).

310

Vous pouvez maintenant utiliser toute votre habileté pour rompre les chaînes qui vous lient et vous enfuir de prison juste avant qu'on ne vous soumette à la question. Vous êtes déjà en train de vous faufiler au loin quand vos tortionnaires arrivent. Finalement, vous découvrez rentrée d'un passage qui peut vous ramener vers la zone du Caveau Sacré où vous vous étiez livré à vos ennemis. Rendez-vous au [372](#).

311

Au moment où vous vous préparez à un bond prodigieux pour franchir la levée de terre, vous sentez que le sol est étrangement meuble sous vos pas. Vous ramassez une branche pour le sonder et vous vous rendez compte que vous êtes juste au bord d'une trappe. Vous la franchissez d'un saut pour grimper sur la levée de terre puis la redescendre pour pénétrer dans le campement avec l'agilité du chat, sans que quiconque vous remarque. Rendez-vous au [341](#).

312

Les orques laissent tomber leurs arcs, incrédules et ahuris par votre façon de balayer trois de leurs flèches d'un seul geste et d'en attraper une dans chaque main. Vous descendez les marches vers la galerie avec une impétuosité telle que vous renversez deux orques qui tentaient de vous barrer la route. Les elfes lancent des ordres de poursuite, mais vous êtes déjà loin dans l'escalier qui est le plus éloigné d'eux dans la galerie. Notez que vous avez été repéré dans le Caveau Sacré et rendez-vous au [372](#).

313

Vous devez décider très vite après votre retour à Irsmun de ce que vous allez faire. N'oubliez pas que c'est grâce à Glaivas si vous réglez maintenant sur la cité. Mais il est très dangereux pour vous et pour le Sceptre d'aller dans les profondeurs du Rift.

Si vous décidez de partir au secours de Glaivas, rendez-vous au **353**. Si vous l'abandonnez à son sort, rendez-vous au **373**.

314

Cassandra se met en mouvement en même temps que vous. Elle se dirige vers Foxglove, recroquevillée de peur sur elle-même et elle pointe sur elle sa terrible épée. Si vous voulez protéger Foxglove, rendez-vous au **94**. Si vous trouvez plus urgent d'attaquer Tyutcheff qui se rue sur vous, rendez-vous au **334**.

315

La réponse de Cassandra claque :

— La dernière fois que j'ai vu Thaum, il souffrait d'une grave indisposition. Il était même si malade que nous avons dû faire appel à un guérisseur expert, à grands frais d'ailleurs. Thaum est toujours très mal en point.

Cassandra peut aussi bien vouloir dire que Thaum a été ressuscité ou que vous l'aviez atteint d'une blessure quasi mortelle. Elle poursuit :

— Il y a bon nombre d'endroits sombres où l'on peut se cacher dans le Rift. Et personne ne peut prévoir à l'avance qui vous risquez de rencontrer dans ces ténèbres éternelles, Ninja ! Et maintenant, je ne répondrai plus à aucune question. Mais je tiens à vous dire que, quand vous atteindrez le quatrième niveau, il faudra prendre le passage étroit. L'Allée des Trônes est un piège préparé à votre intention, Ninja. Et c'est un piège dont vous ne sortiriez pas vivant.

Rendez-vous au **335**.

316

Au moment où vous tournez le dos, toutes les créatures, qui avaient eu l'air de ne pas vous remarquer auparavant, se mettent à crier et à vouloir vous attraper. Vous êtes obligé d'ouvrir la route brutalement. Vous parvenez au sommet sans avoir été blessé. Votre habileté et celle de vos compagnons vous permettent de regagner la grande place et de vous fondre dans la foule. Notez que vous avez été repéré dans l'escalier des Géants du Feu, avant de vous rendre au [236](#).

317

Vous descendez la galerie en courant. La sœur de Nullaque ne vous poursuit pas. A votre étonnement, elle applaudit même en riant. Si vous décidez de revenir sur vos pas dans le nuage de poussière verte, rendez-vous au [377](#). Sinon, vous continuez votre descente en vous rendant au [397](#).

318

Les Fléchettes Empoisonnées fusent de vos lèvres. Le soldat est touché et il s'abat dans les bras du prêtre vêtu de blanc. Celui-ci retire le dard empoisonné du cou de son compagnon et prononce une courte phrase magique. Le guerrier chancelle sous l'effet du poison, mais il récupère à toute allure, comme s'il avait simplement été incommodé par une mauvaise odeur. Il vous attaque de nouveau, plus leste que jamais et le prêtre continue ses pratiques magiques. Les deux réunis sont imparables. Vous allez donc mourir sous leurs coups dans les ténèbres éternelles, où votre aventure s'achève.

319

Plusieurs galeries s'ouvrent devant vous. Un passage étroit descend à travers la roche, s'éloignant de la caverne. Si vous voulez l'emprunter, rendez-vous au [339](#). Une autre galerie, plus large, et avec des rails rouilles sur une partie de la largeur,

descend en pente douce dans la direction où vous êtes déjà. Vous pouvez la prendre en vous rendant au [210](#).

320

Vous avancez. Le rideau de flammes qui fermait la voie derrière vous s'éteint et Foxglove a le temps de passer pour vous rejoindre. Elle est en pleine crise de panique et ne se contrôle plus du tout. Pendant que vous essayez de la calmer, les flammes renaissent et une minuscule araignée tombe du plafond sur votre visage. Vous la chassez d'un geste vif, mais elle est trop rapide. Elle disparaît dans votre chevelure, puis droit dans l'oreille. Si vous possédez une épingle à tête d'orfèvrerie, rendez-vous au [8](#). Sinon, rendez-vous au [28](#).

321

Tout va bien jusqu'à ce que vous soyez assez proche de la levée de terre pour la franchir d'un bond. Vous prenez votre élan et vous retombez sur le sol qui se dérobe : vous voici au fond d'une fosse toute hérissée de piques. Vous n'êtes pas grièvement blessé mais vous n'aurez pas le temps de ressortir avant que les lances des orques ne plongent dans votre direction. Dans la lumière blafarde, vous reconnaissez celle qui les commande. Elle sourit d'un air hautain et cruel en pointant vers vous une épée tout environnée de givre. Elle vous oblige à sortir de la trappe sous la menace du froid mortel qui se dégage de la lame. C'est Cassandra, recherchée par tout le clergé de la déesse Illustra de Harith-sur-la-Crow pour l'assassinat de la grande prêtresse. Elle n'a pas agi seule. D'autres suppôts du dieu du Chaos, Anarchil, sont ses complices. Vous avez d'ailleurs été attaqué par trois d'entre eux pour avoir vaincu leur ami barbare en un combat parfaitement régulier. Mais ce que vous vous rappelez surtout, c'est son habileté inégalable à l'épée. Vous voici pieds et poings liés, incapable de bouger. Si vous possédez la discipline de l'Évasion, rendez-vous au [331](#). Sinon, rendez-vous au [33](#).

322

Le lendemain, Foxglove vient vous voir dans votre cachot. Votre cœur tressaute de joie et d'espoir. Vous aviez peur qu'elle n'ait oublié l'amitié que vous lui vouez. La déception est grande quand elle vous prend le Sceptre en vous faisant remarquer que votre idée de vous déguiser en va-nu-pieds et de la faire passer pour votre esclave prouve votre stupidité. Cela Ta convaincue que vous étiez incapable de la mener saine et sauve vers la Veuve Noire. Elle a un sourire de triomphe ironique dans les yeux. Il est évident, son regard vous le dit assez, qu'elle va utiliser le Sceptre pour conduire une armée des démons du Rift à la conquête d'Trsmun et prendre votre place sur le trône pendant que vous gémirez dans les geôles des ténèbres éternelles. Votre aventure se termine ici.

323

Gwyneth fait un pas en avant et elle saisit Foxglove de sa poigne de fer. Foxglove hurle de terreur, mais Gwyneth reste ferme. Elle emmène la femme qui continue à gémir lamentablement pendant qu'elle lui fait parcourir le couloir de sortie. Puis, brusquement, les pleurs s'interrompent. Gwyneth revient seule dans la salle du Trône. Rendez-vous au [383](#).

324

Les mains de Thaum dessinent d'étranges arabesques dans les airs, tandis que Tyutcheff et Cassandra ont les yeux fixés sur un point éloigné de la galerie. Allez-vous regarder, vous aussi, la tenture qui retient leur attention (rendez-vous au [234](#)) ou ne pas quitter Thaum des yeux (rendez-vous au [274](#)) ?

325

Une lueur de colère traverse le regard de Foxglove, mais elle obéit, s'éloigne vers l'autre côté du feu de camp, s'enveloppe dans sa cape de zibeline et s'endort en vous tournant le dos. Maintenant, qu'allez-vous faire? Rester éveillé pour l'empêcher

de vous tuer ou de se sauver (rendez-vous au [385](#)) ou vous rendormir pour être frais et dispos avant la dure descente qui vous attend demain dans les ténèbres du Rift (rendez-vous au [405](#)) ?

326

Vous vous souhaitez mutuellement bonne chance avant de vous quitter. Ils ne seront bientôt plus qu'un souvenir, loin derrière vous dans le labyrinthe de galeries et de cavernes qui troue la roche toujours plus loin de la lumière du soleil. Le chemin est long entre les troisième et quatrième niveaux. Il y a très peu de voies pour les relier, ce qui rend la défense des profondeurs plus facile en cas d'attaque de la part des habitants du soleil. Vous ne rencontrez personne et, dans les heures qui suivent, rien ne vient troubler votre cheminement. Rendez-vous au [56](#).

327

Vous arrivez au bord de la faille avant que vos poursuivants n'atteignent la route principale, en dessous de vous. Vous vous engagez dans le passage aux marches taillées dans la roche qui est le plus proche de vous. Il vous cache bien vite entre ses parois rocheuses. Rendez-vous au [415](#).

328

Vous traversez une vaste grotte où des colonnades en arc brisé se croisent sur la voûte. A chaque point de jonction pend un squelette qui rappelle à tous le destin commun à ceux qui s'aventurent dans les ténèbres insondables. Un coup de tonnerre éclate et la grotte s'illumine d'une brillante lumière bleue. La foudre s'abat droit sur vous. Vous plongez, juste à temps pour n'être pas atteint de plein fouet, mais vous êtes projeté en l'air et vous recevez un choc qui vous ébranle fortement. Vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous avez eu le temps de repérer quatre silhouettes dont l'une est vêtue d'une robe blanche à croix rouge. Qu'allez-vous faire ? Passer à

l'attaque (rendez-vous au [358](#)) ou vous mettre à l'abri d'une arche pour ne pas être vu (rendez-vous au [378](#)) ?

329

Vous vous arrachez à la paroi rocheuse pour échapper aux griffes du dragon de feu. Vous tombez pendant ce qui semble être une éternité. Une arête stoppe votre chute dans les ténèbres insondables et votre corps est disloqué sous le choc. Votre aventure se termine ici... seul, loin de votre patrie.

330

Vous atteignez enfin les grandes cavernes du troisième niveau. L'air est rempli d'une fumée acre qui vous irrite la gorge jusqu'à ce que vous puissiez vous y habituer. Les nombreux foyers allumés un peu partout vont vous permettre d'éteindre votre Source de Lumière. Vous êtes environné non seulement par la fumée, mais par un bruit constant. Il vous faudra un moment pour réaliser que ce bruit est provoqué par !a foule de démons qui vaquent ici à leurs occupations habituelles, sons des voix, râclément des pas traînants, sans compter une multitude d'autres activités qui créent ce bourdonnement continu. Vous êtes brusquement rappelé à la réalité par des pas qui s'approchent de vous. Si Foxglove vous accompagne, rendez-vous au [140](#). Dans le cas contraire, poursuivez votre lecture. Si vous avez été repéré pendant que TOUS approchiez du Caveau Sacré, au deuxième niveau, rendez-vous au [350](#). Sinon, rendez-vous au [370](#).

331

Pendant qu'ils vous attachaient, certains voulaient vous lier le plus solidement possible, d'autres étaient plutôt partisans de laisser un peu de jeu pour avoir le plaisir de vous abattre en cas de tentative de fuite. Vous en avez profité pour gonfler vos muscles au maximum. C'est un jeu d'enfant ensuite de vous détendre et de vous glisser hors des cordes, avant même qu'ils aient compris ce qui se passait. Aucun orque n'est capable de

vous rattraper à la course et vous entendez nettement la voix rageuse de Cassandra qui hurle qu'on lui apporte le chat à neuf queues. Les responsables de votre évasion vont passer un bien mauvais quart d'heure. Quelques heures plus tard, vous êtes de retour à Irsmun. Le temps passe et ni Doré le Jeune ni Glaivas ne sont revenus des profondeurs du Rift. Vous devez prendre une décision. Qu'allez-vous faire ? Décréter l'amnistie plénière pour Foxglove et votre mortelle ennemie Cassandra (rendez-vous au [41](#)) ou bien, avec Gwyneth à la tête d'un détachement de vingt cavalières, allez-vous conduire une attaque éclair contre leur campement (rendez-vous au [91](#)) ?



332

Trois des flèches atteignent leur but. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous les retirez tout en prenant la fuite. D'un seul bond, vous gagnez la galerie, renversant deux orques au passage. Les elfes sont encore en train de hurler des ordres que vous avez disparu dans l'escalier qui descend vers le bout de la galerie. Notez que vous avez été repéré dans le Caveau Sacré avant de vous rendre au [372](#).

333

Foxglove et Cassandra échangent des regards peu amènes. Foxglove va quand même vous répondre : — Les elfes noirs ont pris Glaivas deux jours avant notre départ du Rift. Ils veulent le Sceptre. Quant à Doré le Jeune, je ne sais pas ce qu'il est devenu. Elle hésite puis, devant votre insistance, elle se laisse aller à un flot de paroles rapides : Ils vont vous tuer, Ninja ! La Faille est un endroit où même les dieux ne pourraient survivre. L'air est empoisonné, la mort rôde, des monstres vivent là qui sont plus grands que tout ce que vous pouvez imaginer, plus grands qu'une ville... Elle reprend son souffle et poursuit : Les elfes noirs sont des êtres sans morale, cruels au-delà de tout ce qu'on peut imaginer. Je vous en supplie, ne me renvoyez pas là-bas avec cette femme, Seigneur !

Et, en disant ces mots, elle désigne Cassandra d'un doigt tremblant. Cassandra ricane pour exprimer son mépris. Rendez-vous au [123](#).

334

Cassandra se détourne bien vite de Foxglove. En fait, elle faisait semblant de s'en prendre à elle pour vous surprendre. Tyutcheff et Cassandra se rapprochent de vous. Thybault et Vespers entrent dans la lutte courageusement. Ce sont des combattants habiles. Le fléau d'armes de Thybault siffle dans les airs pour aller frapper l'armure de Cassandra qui riposte, rapide comme l'éclair, et blesse le prêtre. Vous êtes très occupé à vous battre contre Tyutcheff qui attaque Vespers en même temps que vous. Vous utilisez une combinaison rapide de coups de pied et de coups de poing contre lui. Mais vous avez du mal à l'atteindre car sa cape noire est entourée d'une aura magique qui rend l'appréciation des distances difficiles. Il doit faire front à Vespers aussi, mais il veut visiblement en finir d'abord avec vous. Son énorme épée à deux mains fend l'air à une vitesse folle.

TYUTCHEFF
DÉFENSE contre la Voie du Tigre : 7
ENDURANCE : 20
DOMMAGES : 2 D + 2

Votre **DÉFENSE** contre Tyutcheff est de 9. Vous avez droit à trois Assauts. Si vous êtes toujours en vie à l'issue du troisième Assaut, rendez-vous au [360](#). Mais si vous lui infligez deux blessures, rendez-vous immédiatement au [309](#).

335

Si Glaivas est toujours en vie, vous le condamnez à une mort certaine en gardant Cassandra prisonnière. Vous la libérez donc en lui interdisant, sous peine de mort, de jamais revenir à Irsmun. Mais avant de partir, elle vous interpelle d'un air moqueur pour affirmer que si vous n'êtes pas trop couard pour partir à la recherche de votre ami, il y a des chances que vous vous revoyez... Maintenant, vous devez décider très vite de ce que vous allez faire pour votre ami Glaivas. Rendez-vous au [355](#).

336

Au moment où vous vous engagez dans l'escalier des Géants du Feu, les autres créatures pressent le pas ou traînent en arrière. Vous êtes complètement encerclé quand les Géants se réveillent soudain. Leurs orbites aveugles semblables à de grosses pierres fixent quelque chose au-delà de vous. Mais leurs mouvements sont parfaitement synchronisés et bien dirigés quand ils commencent à abattre leurs lourdes matraques. Ils n'ont pas besoin d'yeux, ils possèdent une vue intérieure, un sixième sens, qui les guide en toute certitude. Leurs massues détachent d'énormes blocs de la paroi rocheuse et, en peu de temps, vous êtes enseveli sous la roche, irrémédiablement. Votre aventure s'achève ici.

Vous vous précipitez donc dans la brume chatoyante, prêt au combat. Mais vous êtes saisi de suffocation. Vous avez l'impression d'être depuis longtemps en plein désert, privé d'eau et vous avez une envie folle de boire votre propre sang pour éteindre cette soif. Il faut un terrible effort de volonté pour ne pas vous déchirer la poitrine et en faire jaillir le sang. Si vous possédez la discipline de l'Entraînement de L'Ame, vous perdez seulement 1 point de Force Intérieure. Si vous ne possédez pas cette discipline, c'est 2 points de Force Intérieure que vous perdez. Finalement, vous parvenez à résister à la tentation et à échapper à ces vapeurs. Dans l'instant, l'illusion de soif inexorable disparaît. La sœur de Nullaque se transforme en une énorme corneille noire avant que vous ne passiez à l'attaque, et elle prend son vol du rebord de la saillie rocheuse vers l'extérieur de l'entrepôt, plongeant en piqué vers les profondeurs ténébreuses. Vous avancez de quelques mètres avant de choisir l'une des galeries. Rendez-vous au [9](#).



Quand vous leur dites que vous êtes le Seigneur d'Irsmun, à la recherche de Glaivas le Ranger, ils vous laissent approcher. Si vous avez vécu l'aventure des *Parchemins de Kettsuin* (tome 2 de *La Voie du Tigre*), vous avez rencontré un groupe d'aventuriers prisonniers des Vapeurs Nocives à la suite d'un enchantement lancé par leur propre magicien, Éris, et vous avez vaincu le Seigneur de Guerre mort vivant qui les attaquait. Rendez-vous au 18. Sinon, poursuivez votre lecture. Leur attitude change du tout

au tout quand ils réalisent que vous êtes un être humain, dès les premiers mots que vous prononcez. Ils sont sur leurs gardes, mais ils ne sont plus disposés à vous faire un mauvais sort. Vous allez donc pouvoir les examiner de plus près. Celui qui est armé d'une épée porte un vêtement gris avec, en travers de la poitrine, un parchemin déroulé, rehaussé de fil blanc. Vous savez, grâce à votre fréquentation assidue de la bibliothèque du Palais d'Irsmun, qu'il s'agit du signe distinctif des servants du dieu Gauss, l'Enchanteur des Armes, patron de la sagesse. Il a été contraint de prendre les armes au moment de la chute du Panthéon. L'homme de blanc vêtu est un prêtre et il a la croix d'Avatar sur la poitrine. Le troisième, tout de vert habillé, est également un prêtre, bien qu'il porte une cote de mailles. C'est un adepte d'Illustra, déesse de la Vie. Quant au quatrième, le magicien, c'est un émule d'un des dieux du Chaos. Il a l'insigne de la roue aux cinq rayons, symbole des Possibilités Infinies de choisir les bonnes directions de préférence aux conduites dictées par les démons. Il s'était élevé dans les airs. Maintenant, il redescend doucement vers le sol. Ce sont des gens de bonne compagnie, cela semble certain. Si vous possédez la discipline de l'Entraînement de l'Ame, rendez-vous au [278](#). Le guerrier tire son épée et la dirige vers vous en prononçant quelques mots : « Maître des hommes et des femmes. » Si vous êtes sous le coup d'un enchantement de Foxglove, rendez-vous au [206](#). Sinon, vous commencez à être subjugué par les quatre aventuriers. Rendez-vous au [226](#).

339

La galerie étroite s'achève brutalement par un escalier de pierre qui plonge en pente raide vers les profondeurs. Puisque Glaiivas est détenu plusieurs niveaux plus bas, vous décidez de prendre cet escalier. Après une longue descente, vous arrivez en vue d'une grande grotte. Elle est beaucoup trop vaste pour que la lueur de la Source de Lumière puisse vous montrer la paroi opposée. Vous vous engagez sous l'immense voûte, l'oreille dressée pour détecter le moindre bruit. Rendez-vous au [172](#).

340

Vous foncez, mais vos pieds et vos poings n'atteignent que le vide. Puis vous recevez un coup qui provoque une terrible brûlure et fait jaillir le sang sur vos vêtements. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous comprenez que vous ne pouvez vaincre cet elfe noir invisible. Il a eu le temps de lancer un autre enchantement pendant que vous récupérez votre souffle. Il est maintenant parfaitement silencieux et vous ne pouvez pas le repérer.

Qu'allez-vous faire ? Vous enfuir par le passage qui est devant vous sur la gauche (rendez-vous au [352](#)) ou prendre l'autre entrée libre, derrière vous sur la gauche (rendez-vous au [220](#)) ?

341

Un peu à l'écart des orques malodorants, vous pouvez voir deux silhouettes endormies. L'une d'elle a presque défait son armure et, près de sa main ouverte, la garde d'une épée luit au clair de lune. L'autre est certainement Foxglove. Ses cheveux noirs brillent et elle est enveloppée d'un manteau de voyage élimé. Vous pouvez essayer d'en réduire une à votre merci en lui administrant une dose de poisson-araignée. Mais laquelle allez-vous choisir ? Foxglove (rendez-vous au [371](#)) ou la guerrière (rendez-vous au [381](#))?

342

Avant même qu'ils ne se soient aperçus de votre fuite, vous avez quitté les domaines de Sile où ils vous avaient capturé. Rendez-vous au [52](#).

343

Foxglove quitte la salle du Trône à la hâte. Vous la faites accompagner jusqu'aux portes de la cité par une escouade d'écuyères pour qu'il ne lui arrive rien. Gwvneth est pleine de rancune à votre égard et elle vous reproche vertement d'avoir

perdu l'esprit. Pour elle, Foxglove va intriguer jusqu'à ce qu'elle ait réussi à revenir dans les murs d'Irsmun avec une bande de démons du Rift pour leur livrer votre ville. Qu'allez-vous répondre? Vous pouvez relever Gwvneht de son commandement (rendez-vous au [413](#)) ou, tout en l'approuvant, lui faire remarquer qu'il est impossible de faire arrêter l'ancien chef du Lotus Jaune, la police secrète de l'Usurpateur, sans preuves inattaquables (rendez-vous au [5](#)).

344

Si vous êtes sous l'effet d'un enchantement de Foxglove, rendez-vous au [384](#). Si Vespers est pris dans les filets magiques de Foxglove, rendez-vous au [404](#). Si c'est Talfur qui est dans ce cas, rendez-vous au [14](#). Sinon, poursuivez votre lecture. Les pouvoirs magiques de Foxglove sont limités. Elle se laisse tomber par terre et essaye de se faire le plus petit possible pour ne pas être atteinte par les formules magiques qui ne vont pas tarder à pleuvoir. Rendez-vous au [364](#).

345

Foxglove vous arrête d'un geste, affirmant que ce ne sera pas nécessaire. Elle sort un petit stylet dissimulé dans la doublure de sa cape et vous en présente la lame. La pointe est enduite d'un venin qui la colore de vert. Elle remet la gaine et lance son arme dans le sable, près de vous. Elle ajoute que c'était sa seule défense contre les démons du Rift. Puis elle vous tend les bras. Vous êtes certain qu'elle ne va pas vous tuer, vous lui tendez les bras à votre tour. Rendez-vous au [265](#).

346

Ils tiennent compte de votre avertissement à propos de Foxglove et lui ordonnent de ne pas parler sans y avoir été autorisée. Thybault l'avertit que tous ses actes seront jugés par Avatar l'Unique. Foxglove est suffisamment effrayée par cette menace pour se tenir tranquille. Elle les supplie de la défendre en cas de danger. Et maintenant, qu'allez-vous faire ? Continuer votre

route en leur compagnie (rendez-vous au [306](#)) ou emmener Foxglove avec vous et les laisser en leur souhaitant bonne chance (rendez-vous au [326](#))?

347

Un morceau de roche s'est détaché de la paroi et il tombe sur la route à vos pieds. Au même instant, le sifflement d'une hache de guerre qui file droit sur vous vous parvient. Si vous possédez la discipline de l'Œil d'Aigle, rendez-vous au [367](#). Sinon, poursuivez votre lecture. Vous vous retournez, mais il est trop tard : Foxglove s'écroule, la hache plantée dans son dos. Vous vous laissez tomber à votre tour pour éviter un boulet qui vous frôle la tête. Vous pouvez maintenant identifier le bruit métallique qui vous avait alerté, c'est le frottement des chaînes qui attachent vos assaillants à l'arcade rocheuse. Il s'agit de cinq métis de trolls et de nains, gras mais puissants, aux vilaines faces épatées. Ils barrent la route au-delà de la deuxième arche. Ils sont enchaînés comme des chiens à leur poste de garde et ils tirent de toutes leurs forces sur leurs laisses pour vous atteindre. Qu'allez-vous faire ? Vous interposer entre Foxglove et vos assaillants et livrer bataille pour la protéger (rendez-vous au [387](#)) ou prendre la fuite (rendez-vous au [407](#))?

348

Vous traversez une grande caverne où des colonnades en arceau se croisent sur la voûte. A chaque point de jonction, un squelette est accroché, triste rappel du terrible sort qui attend ceux qui s'engagent dans les ténèbres éternelles. Une exclamation étouffée parvient à vos oreilles tendues : « Qu'est-ce que c'est que cet Orbe ? » Cette phrase sibylline vous prouve qu'il y a dans les parages au moins deux personnes qui parlent la langue commune du pays d'Orb. Ils sont à une douzaine de mètres de vous. Qu'allez-vous faire ? Les attaquer (rendez-vous au [358](#)) ou leur demander qui ils sont (rendez-vous au [58](#)) ?

349

Le grappin s'accroche à l'énorme dragon de feu et la corde s'enroule autour de lui. Au dernier moment, le dragon de feu prend la fuite, emportant votre corde et votre grappin. Vous êtes obligé de les lui laisser car, si vous ne lâchez pas, vous serez déséquilibré et entraîné dans une chute mortelle. Le midragon prend son vol dans le noir pour retrouver son perchoir et se débarrasser de la corde. Vous êtes maintenant coincé sans elle. Il ne vous reste plus qu'à remonter : vous êtes bien trop fatigué pour prendre le risque de descendre pour avoir à faire demi-tour au cas où il vous faudrait absolument une corde. Rendez-vous au [389](#).

350

Les torches fichées dans les porte-flambeaux sur le mur voisin semblent s'embraser d'elles-mêmes, jetant tous leurs feux et animant un relief sur la gravure qui occupe une bonne partie du plancher de la salle où vous vous trouvez. Le sol a été recouvert de métal sur lequel on a gravé une grosse araignée. Elle n'a que quatre pattes, étendues vers les angles de la pièce, occupés par les ouvertures de quatre tunnels. Celui par lequel vous êtes arrivé est dans la direction de la patte arrière droite. Brusquement, un rideau de flammes en obstrue l'entrée, vous obligeant à avancer vers le centre de la pièce, au milieu du corps de l'araignée. Juste à l'opposé, une silhouette effrayante vient d'apparaître. C'est un elfe noir vêtu de vert et de pourpre. Mais au lieu du beau visage noir de jais, le sien est terriblement convulsé. Le bas de son visage est occupé par le corps d'une grosse araignée et huit pattes s'étalent sur son cou comme si on lui avait greffé la moitié inférieure d'une bête en place du menton. C'est une fille de Nullaque, puissantes magiciennes dont les mères se sont alliées avec une des trois Araignées-Mères dans les cavernes les plus profondes du Rift. Elle vous fait signe de quitter la pièce par le tunnel qui prolonge la patte avant droite. Qu'allez-vous faire?



350 *Le sol a été recouvert de métal sur lequel on a gravé une grosse araignée.*

Emprunter le tunnel que l'on vient de vous désigner (rendez-vous au [352](#)), essayer de tuer la fille de Nullaque (rendez-vous au [20](#)) ou quitter la pièce par l'autre sortie libre, c'est-à-dire celle qui est vers la patte arrière gauche (rendez-vous au [40](#)).

351

Votre descente tient du miracle. Il va vous falloir une bonne heure pour franchir la quinzaine de mètres d'éboulis, les muscles tendus par l'effort de ne pas faire le moindre bruit. Vous arrivez enfin sans avoir été remarqué dans le campement ennemi. Rendez-vous au [341](#).

352

Vous prenez votre course pour descendre dans la galerie. La sœur de Nullaque ne vous poursuit pas et même, à votre grand étonnement, elle applaudit et elle rit. Un jaillissement de flammes se produit de nouveau derrière vous et un mur de feu barre le bout du tunnel. Qu'allez-vous faire ? Retourner en arrière vers le mur aux pierres chauffées à blanc (rendez-vous au [60](#)) ou continuer droit devant vous (rendez-vous au [188](#))?

353

Le souvenir de l'aide que Glaivas et ses gardes montés vous ont apportée pour vaincre la Légion de l'Épée de Damnation va, au bout du compte, déterminer votre décision. Vous êtes prêt à tout pour sauver votre ami. Rendez-vous au [393](#).

354

Cassandra bouge au même moment que vous. Mais ce n'est pas après vous qu'elle en a : elle se dirige vers Foxglove qui se recroqueville dans son coin autant qu'elle le peut. L'épée de Cassandra est prête pour attaquer. Foxglove supplie Vespers de venir à son secours et il s'interpose galamment. Tyutcheff court sur vous pour vous donner l'assaut. Rendez-vous au [334](#).

355

Vous ne devez pas perdre de temps car Cassandra est sûrement déjà en train de vous préparer des pièges dans le Rift. Dès votre retour à Irsmun, vous devez donc choisir très vite. N'oubliez pas que, sans Glaivas, vous ne seriez pas Seigneur d'Irsmun à l'heure actuelle. Mais, si vous emportez le Sceptre dans les profondeurs du Rift, vous courez un grave danger, et vous risquez de vous faire prendre cet instrument indispensable pour régner sur la cité. Si vous décidez d'essayer de sauver Glaivas, rendez-vous au [65](#). Si vous l'abandonnez à son sort, rendez-vous au [85](#).

356

Vous remarquez un étrange samovar orné de saphirs en passant devant une petite niche. Il mesure environ soixante centimètres de haut et il est en or massif. Allez-vous le prendre pour l'examiner (rendez-vous au [44](#)) ou continuer votre chemin sans vous en occuper (rendez-vous au [24](#)) ?

357

Lancez les dés pour le Shuriken. La sœur de Nullaque essaie d'esquiver le coup, mais sa DÉFENSE est de 6 seulement car elle est prise par surprise. Si vous l'atteignez, rendez-vous au [19](#). Si vous la manquez, rendez-vous au [59](#).

358

Vous passez à l'attaque avec la force et la souplesse du tigre. L'homme en blanc recule devant vous. Il est armé d'un fléau d'armes aux chaînes d'or. Vous êtes en position d'attaque bien avant lui mais, au moment où vous allez frapper, vous vous apercevez qu'il n'est pas seul. D'abord un guerrier, qui fait tournoyer sa lame dans la main gauche tandis que la droite tient un rouleau de parchemin, apparaît sous une arcade, à votre gauche. Vous découvrez ensuite, flottant dans les airs au-dessus de votre tête, un homme vêtu d'une cape noire avec, brodée sur la poitrine, une roue en or aux cinq rayons. C'est un magicien. Il

est en train de prononcer une autre formule. Car c'est lui, il n'y a pas le moindre doute, qui a envoyé la foudre il y a quelques instants. Des qu'il a énoncé la formule magique, une lance en argent apparaît dans sa main. Il la lance sur vous. Au cours de sa trajectoire, sa pointe devient la tête d'un serpent argenté qui darde vers vous ses crocs à venin. Vous devez essayer de l'esquiver. Votre DÉFENSE est de 6. Si vous y réussissez, rendez-vous au [418](#). Sinon, rendez-vous au [6](#).

359

Vous avancez pendant plus de cinq cents mètres sans rencontrer âme qui vive. Votre Source de Lumière ressemble maintenant à une simple torche par la grâce d'un puissant magicien de votre père. Vous découvrez un petit orque disgracieux, courbé en deux sous le poids de fagots qu'il porte sur le dos. Il est pétrifié par la beauté de Foxglove et il vous dévisage longuement avant de laisser tomber sa charge et de repartir à toute vitesse par où il est venu. Vous accélérez le pas dans l'espoir que vous arriverez à une bifurcation qui vous permettra d'abandonner la galerie où vous êtes. Rendez-vous au [22](#).

360

Vous êtes engagé dans la lutte contre Tyutcheff quand Thybault vous heurte en reculant. Il est en train de perdre le combat qui l'oppose à Cassandra dont le regard brille d'une lueur de meurtre. Vous le remettez sur pieds avant de vous précipiter au-devant de Cassandra. Éris et Talfur commencent à reprendre des forces, mais Thaum se prépare à lancer un nouveau sortilège. Tyutcheff vient de faire volte-face pour affronter Éris le magicien qui fut, autrefois, son allié. C'est à ce moment que vous remarquez que la tapisserie qui pend sur une des parois de la galerie est agitée comme si le vent la soulevait. Rendez-vous au [34](#).

361

Un pas maladroit va déclencher un glissement dans les éboulis. Bientôt, c'est une véritable avalanche. Inutile de dire que votre arrivée dans le campement ennemi n'est pas passée inaperçue. Pour finir, vous plongez dans la rivière avec des masses de pierres. Très vite, les lances pointées vous entourent ; les orques sont arrivés avant que vous ne puissiez sortir de là. Dans la lumière d'un feu de camp, vous reconnaissez un visage familier. Ce personnage au sourire arrogant vous oblige à vous relever sous la menace d'une épée environnée de givre, dont la seule vue vous glace le sang. C'est Cassandra, recherchée par les prêtresses d'Illustra pour avoir assassiné leur supérieure devant l'autel de la déesse. Elle a accompli son forfait avec des complices, suppôts d'un des dieux du Chaos. Anarchil. Vous avez été attaqué par trois d'entre eux qui vous reprochaient d'avoir tué leur ami barbare en un combat parfaitement régulier. Vous vous rappelez son histoire, certes, mais ce qui est au premier rang de vos souvenirs, c'est son incomparable habileté au maniement de l'épée. Elle vous fait lier si solidement que vous êtes dans l'incapacité de faire le moindre geste de résistance. Si vous possédez la discipline de l'Évasion, rendez-vous au [331](#). Sinon, rendez-vous au [33](#).

362

Lord Sile est très vif et il ne se laisse pas avoir par votre ruse. Il vous attrape le pied au moment où vous alliez lui porter un coup, et vous voilà sur le dos. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Il revient à la charge sous les applaudissements des orques et fait semblant de vous donner un coup de pied à l'aine. Mais au dernier moment, il se prépare en fait à vous expédier son poing dans la figure. Votre seule possibilité est d'essayer de rouler sur le côté pour échapper au coup. Votre DÉFENSE est de 4 seulement. S'il vous atteint, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous faites un saut périlleux arrière qui vous amène d'abord droit sur les mains, puis un autre saut vous remet sur pieds. Les orques cessent de rire et Lord Sile

semble très surpris. Mais il n'est pas effrayé pour autant. Qu'allez-vous faire maintenant ? Tenter de lui ajuster un coup de poing rendez-vous au [382](#)) ou, si vous vous rappelez encore les enseignements de Togowa le Pieux, un de vos fameux Fléau de Kwon (rendez-vous au [12](#)) ou encore, la mise à terre des Dents du Tigre (rendez-vous au [32](#)) ?

363

En attendant, vous faites accompagner Foxglove jusqu'au souterrain de la tour du Palais. Gwyneth a dû s'acquitter de cette tâche sans gentillesse excessive, vous en êtes sûr. Maintenant, il faut prendre une décision. La situation n'est pas simple. D'un côté, vous ne seriez pas sur le trône d'Irsmun si Glaivas ne vous y avait pas aidé. D'autre part, si vous emportez le Sceptre dans les profondeurs du Rift, vous courez un danger certain et, surtout, vous risquez de laisser cet instrument indispensable du règne sur la cité dans des mains ennemies. Qu'allez-vous faire ? Partir au secours de Glaivas (rendez-vous au [353](#)) ou l'abandonner à son sort (rendez-vous au [373](#)) ?

364

Les mains de Thaum tracent d'étranges arabesques dans les airs. Cassandra et Tyutcheff ont les yeux fixés sur un point éloigné de la galerie. Qu'allez-vous faire ? Allez-vous, comme eux, vous tourner vers la tenture (rendez-vous au [194](#)) ou garder les yeux rivés sur Thaum (rendez-vous au [214](#)) ?

365

Si vous possédez la discipline de l'Entraînement de l'Ame, rendez-vous au [15](#). Sinon, rendez-vous au [35](#).

366

Foxglove propose que vous descendiez tous ensemble vers les profondeurs du Rift. Elle se met près du jeune prêtre Talfur, et lui demande sa protection. Elle lui raconte une histoire tellement

triste qu'il en a les larmes aux yeux, elle arrive même à lui faire croire qu'il doit la convertir au culte d'Illustra, déesse de la Vie. Et il ne faudra pas longtemps pour qu'on les retrouve enlacés derrière un pilier. Thybault, le prêtre d'Avatar, n'est pas très content quand il comprend ce qui est en train de se passer. Il fait des remontrances véhémentes à Talfur. Mais c'est pour s'entendre dire par Foxglove qu'il n'est qu'un vieux rabat-joie glacé qui ignore tout des plaisirs de la vie. Foxglove est si belle et sûre d'elle-même qu'il commence à avoir de très sérieux doutes quant à son propre comportement. Talfur est ravi d'avoir été distingué par Foxglove, il demande donc à Tyutcheff de le laisser tranquille. Notez que Talfur est sous le charme de Foxglove. Thybault n'a pas confiance en Foxglove, mais il ne fait rien de plus et vous continuez votre route ensemble. Rendez-vous au [306](#).

367

Votre bras balaie l'air, rapide comme l'éclair et un son clair se fait entendre quand vos manches armées envoient la hache de guerre loin dans les profondeurs de la faille. Vous venez de sauver la vie de Foxglove. Un petit boulet arrive dans votre direction, vous vous baissez et il fait éclater la roche derrière vous. Le bruit métallique que vous aviez entendu provient des chaînes qui lient vos assaillants à la paroi de l'arcade rocheuse. Il s'agit de cinq nains-trolls, gras mais puissants, à la vilaine tête épatée. Ils sont déployés sur toute la largeur de la route sous la deuxième arche, enchaînés comme des chiens à leur poste de garde. Ils tirent autant qu'ils le peuvent sur leur laisse pour essayer de vous atteindre. Vous criez **a** Foxglove de prendre la fuite et vous prenez votre élan derrière elle pour remonter vers les bords de la faille. Les nains-trolls hurlent pour donner l'alarme.

Vous devez faire vite avant qu'un adversaire plus intelligent ne vous voie. Foxglove se comporte bien dans cette fuite, elle est beaucoup plus solide qu'il n'y paraît. Rendez-vous au [327](#).

368

Vous traversez une grotte où des colonnades en arceaux se croisent sur la voûte. A chaque point de jonction, un squelette est pendu, qui rappelle à tous le destin qui les attend dans les ténèbres éternelles. Si vous avez vécu l'aventure des *Parchemins de Kettsuin* (tome 2 de *La Voie du Tigre*), vous avez déjà rencontré un groupe d'aventuriers prisonniers des Vapeurs Nocives à la suite d'un sort lancé par leur propre magicien, Éris, et vous avez vaincu le Seigneur de Guerre mort vivant qui les attaquait. Rendez-vous au [78](#) dans ce cas. Sinon, rendez-vous au [98](#).

369

Vous grimpez le plus vite que vous pouvez pour tenter d'échapper aux griffes du dragon de feu. Il vous lacère le dos, mais vous vous accrochez à la paroi rocheuse. Vous perdez cependant 4 points d'ENDURANCE. Il coupe votre corde d'un coup de griffe. Et le dragon de feu qui perd de son élan s'éloigne de vous à la recherche d'une autre proie, dans un lourd battement d'ailes. Vous avez eu bien de la chance de vous en tirer, mais vous n'avez plus de corde et la seule issue est de grimper de nouveau. Vous ne pouvez pas, en effet, prendre le risque de descendre sans elle : vous êtes bien trop fatigué pour être capable de remonter vers la surface si vous rencontriez un passage où la corde est indispensable. Rendez-vous au [389](#).

370

Vous cherchez le passage qui vous permettra de descendre vers les profondeurs. Aucun bruit de poursuite ne vous parvient, mais vous avez la pénible impression qu'on vous surveille et un picotement sur la nuque vous tient en alerte. Rendez-vous au [52](#).

371

Foxglove frissonne de terreur quand elle se réveille à votre approche. Mais, avant qu'elle ait pu réagir, vous l'avez immobilisée par une piqûre de votre poisson-araignée. Vous attendez quelques minutes puis, profitant d'un nuage qui passe devant la lune, vous la chargez sur votre épaule et vous repartez vers la levée de terre. Foxglove est bien légère à porter, elle est peut-être même sous-alimentée. A l'aube, vous êtes à deux kilomètres du camp et un fermier que vous rencontrez accepte avec plaisir de vous ramener à Irsmun dans son char à bœufs. Rendez-vous au [391](#).

372

Vous descendez pendant plusieurs heures vers le troisième niveau à travers un réseau compliqué d'escaliers et de galeries. La tension et la fatigue sont très fortes : vous avez gardé tous les sens aux aguets pour essayer de savoir si on vous poursuivait. Vous êtes maintenant incapable de savoir si les bruits assourdis qui vous parviennent sont réels ou imaginaires. Rendez-vous au [330](#).

373

Pendant votre prière du soir, vous vous adressez à Kwon le Rédempteur et vous sentez très nettement qu'il n'est vraiment pas content de vous. Votre désir de faire le bien en son nom semble s'être atténué.

Tout se passe comme si la décision d'abandonner Glaivas vous avait réduit au rang de ses geôliers. Vous perdez 3 points de Force Intérieure. Si vous ne voulez pas que Kwon vous laisse définitivement tomber, il faut vous décider à partir au secours de votre ami. Rendez-vous au [393](#).

374

Cassandra se met en mouvement en même temps que vous, mais c'est Foxglove qui l'intéresse, pas vous. Celle-ci se recroqueville du mieux qu'elle peut devant Cassandra qui brandit son épée devant elle. Foxglove appelle Talfur au secours, de toutes ses forces. Mais il ne peut rien pour elle, aveuglé comme il l'est. Si vous voulez vous porter à son aide, rendez-vous au [94](#). Si vous préférez vous occuper de Tyutcheff qui vous attaque, rendez-vous au [334](#).

375

L'escalier le plus proche de vous est en très mauvais état et il semble inutilisé. Les marches sont à demi érodées. Vous pouvez cependant descendre dans la pénombre. Au bout d'une demi-heure pendant laquelle vous n'avez rencontré personne, vous arrivez à une succession de grottes desservies par nombre de galeries et de passages qui entaillent la paroi rocheuse. Vous êtes au premier niveau de ce monde des ténèbres. Vous touchez la pointe de votre Source de Lumière qui émet une lumière douce. A partir de maintenant, son éclairage est indispensable. Rendez-vous au [27](#).

376

Au moment où vous faites demi-tour, toutes les créatures qui avaient l'air de ne pas vous voir se mettent à hurler et tentent de vous attraper. Vous êtes obligé de vous battre pour passer et atteindre le sommet. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vos connaissances dans les arts martiaux vous permettent cependant d'arriver, une fois de plus, sur la grande place et vous pouvez semer vos poursuivants dans le labyrinthe de passages et de galeries qui en partent. Notez que vous avez été repéré sur l'escalier des Géants du Feu, avant de vous rendre au [176](#).

377

La poudre verte se dépose sur vous et provoque des brûlures terribles, comme si on vous avait arrosé d'acide. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous voyez la sœur de Nullaque se changer en corneille noire et prendre son vol sur le rebord rocheux pour quitter l'entrepôt et plonger dans les ténèbres de la faille. Vous décidez de faire quelques pas avant de vous engager dans l'un des passages. Rendez-vous au [9](#).

378

Vous vous mettez à couvert juste au moment où un autre éclair jaillit. La foudre tombe à côté, ricochant de roche en roche dans un fracas épouvantable. Qu'allez-vous faire maintenant ? Leur dire qui vous êtes (rendez-vous au [16](#)), utiliser une Fléchette Empoisonnée si vous possédez cette discipline (rendez-vous au [318](#)) ou foncer dans le tas pour attaquer (rendez-vous au [358](#)) ?

379

Foxglove continue à vous suivre, pas à pas. Vous ne pouvez pas déchiffrer l'expression de son visage dans la faible lueur de la Source de Lumière mais elle n'a fait aucune tentative pour fuir et elle n'a exigé aucune preuve supplémentaire de votre soumission à ses charmes. Si vous trouvez un déguisement pour vous seul, cela ne vous servira à rien. Il faut un costume pour Foxglove également. Vous lui dites donc de se mettre à l'abri et de vous attendre. Vous panez à la recherche de deux déguisements pour pouvoir continuer votre route en paix. Rendez-vous au [419](#).

380

Foxglove sort de son évanouissement. Pour une raison qui vous échappe, elle vous demande d'emprunter le passage que la sœur de Nullaque vous a indiqué. Elle parle d'une voix si douce et assurée que vous avez envie de lui obéir. Rendez-vous au [352](#).

381

La guerrière a l'air profondément endormi. Vous la piquez d'une aiguille empoisonnée. Elle a un sursaut puis elle devient raide. Mais ses yeux sont ouverts et elle essaie de toutes ses forces de vous dire quelque chose. Vous vous penchez sur elle pour l'entendre :

— Ne me tuez pas ! Si je meurs, quelqu'un d'autre mourra que le Seigneur d'Irsmun aime tendrement.

— De qui s'agit-il ?

— Guérissez-moi de ce poison qui me brûle, et je vous dirai tout !

Qu'allez-vous faire ? Lui donner immédiatement l'antidote (rendez-vous au [3](#)) ou l'emporter hors du campement (rendez-vous au [13](#)) ?

382

Lord Sile est beaucoup plus vif que vous ne le supposiez. Il vous attaque le premier : il compte vous mettre hors de combat d'un puissant coup de pied pour éviter de vous affronter dans un round de boxe. Votre DÉFENSE est de 7. S'il vous atteint, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous survivez, vous allez riposter d'un coup de poing bien assené.

LORD SILE CHEF DES ORQUES DÉFENSE contre la Patte de Tigre : 7

ENDURANCE:18 DOMMAGES : 1 D + 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [72](#). L'un des orques vous lance une pierre. Vous l'évitez, mais Lord Sile a eu le temps de vous envoyer un coup de pied. Si vous survivez, qu'allez-vous faire ? Riposter du pied (rendez-vous au [362](#)), du poing (reprenez le combat au début de ce paragraphe) ou, si vous vous rappelez encore les enseignements de Togowa le Pieux, tenter

votre fameux Fléau de Kwon (rendez-vous au [12](#)) ou encore, la mise à terre des Dents du Tigre (rendez-vous au [32](#)).

383

Vous remerciez Gwyneth de s'être acquittée du pénible devoir d'exécuter Foxglove. Elle vous répond, très simplement, que cela fait partie de ses attributions de commandant des armées d'Irsmun. Puis elle retourne à ses occupations. Il vous reste maintenant à décider de ce que vous allez faire à propos de Glaivas. N'oubliez pas que, sans lui, vous ne seriez certainement pas sur le trône d'Irsmun. Mais d'un autre côté, le danger est grand de perdre la vie si vous descendez dans les ténèbres du Rift et, surtout, vous exposeriez le Sceptre qui est l'instrument du pouvoir de votre cité... Mais il faut décider quand même ! Qu'allez-vous faire ? Partir au secours de Glaivas (rendez-vous au [353](#)) ou l'abandonner à son sort (rendez-vous au [373](#)) ?

384

Les mains de Thaum dessinent d'étranges arabesques dans les airs. Pendant ce temps, Tyutcheff et Cassandra ont les yeux fixés sur Foxglove qui vous appelle pour la protéger. Vous vous retournez donc pour aller vers elle au moment précis où un éclair éblouissant explose dans les airs. La lumière est si vive que vous êtes paralysé de stupeur. Vous clignez des yeux et, à ce moment-là, vous réalisez que ni Cassandra ni Tyutcheff ne regardaient vraiment Foxglove. Tous deux s'attendaient à cet éclair et ils ont tourné la tête pour se protéger des effets de la magie de Thaum. Ils sont maintenant prêts à passer à l'attaque. La cape noire de Tyutcheff rend l'obscurité alentour encore plus profonde et Cassandra se déplace, comme toujours, avec la grâce et la force d'une panthère. Heureusement pour vous, vous n'avez pas été atteint par la pleine puissance de la lumière magique et vous pouvez encore bouger. Mais les quatre aventuriers ne sont pas en aussi bonne posture que vous. Si Vespers et Thybault ont réagi assez vite pour se protéger les yeux de la main, et n'ont donc pas été atteints, Éris le magicien et Talfur vacillent, en état de choc.

Vous pouvez lancer un Shuriken à Thaum qui commence une nouvelle série de passes magiques, si toutefois vous en possédez un (rendez-vous au [294](#)) ou vous déplacer vers la gauche pour que Cassandra et Tyutcheff fassent écran entre vous et le maître en illusions (rendez-vous au [314](#)).



385

Foxglove dort profondément tandis que vous restez éveillé. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE à cause du manque de sommeil. Rendez-vous au [115](#).

386

Ils veulent savoir qui est Foxglove. Elle prend la parole avant vous pour répondre, et elle explique qu'elle a été élevée dans les rites de Némésis, le Principe Suprême du Mal, ce qui l'a amenée à se mettre au service de l'Usurpateur. Elle ajoute qu'elle a obéi au Ninja quand il est devenu roi de la cité d'Irsmun, mais que cela n'a servi à rien : on l'a chassée de la ville en l'accusant de l'avoir livrée. Elle conclut en affirmant vouloir abandonner le culte de Némésis. Tout son discours a été prononcé d'une voix enjôleuse, en regardant le jeune Talfur, prêtre d'Illustra. Vous voyez bien que le jeune homme est séduit. Qu'allez-vous faire ? Les mettre en garde contre les sortilèges de Foxglove (rendez-vous au [346](#)) ou laisser les événements suivre leur cours (rendez-vous au [366](#)) ? Si vous êtes vous-même sous l'effet du charme de Foxglove, vous n'avez pas le choix, elle vous fait taire

d'un seul coup d'œil, vous êtes donc obligé de la laisser faire et de vous rendre au [366](#).

387

Vous enjambez le corps de Foxglove, tous les muscles tendus, prêt à l'attaque. Les nains-trolls sont armés de lourdes haches qu'ils manient avec une dextérité étonnante quand on pense que chacune d'elle pèse au moins le poids d'un homme. Vous devez tenter d'esquiver le premier coup. Votre DÉFENSE est de 7. Si vous êtes atteint, vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous aurez le temps de reprendre l'initiative.

Qu'allez-vous faire : prendre votre élan pour assommer le premier qui se présente avec le poing (rendez-vous au [117](#)), tenter un coup de pied (rendez-vous au [137](#)) ou encore, une mise à terre (rendez-vous au [57](#))?

388

Vous passez à l'attaque avec la rapidité et la souplesse du tigre. L'homme en blanc recule. Il est armé d'un fléau d'armes à chaînes d'or. Vous êtes beaucoup plus rapide que lui et votre attaque va s'abattre sur lui. C'est à ce moment que vous prenez conscience qu'il n'est pas seul. A votre gauche, sortant de l'abri d'une arche, un soldat s'avance, l'épée brandie de la main gauche avec, dans la main droite, un rouleau de parchemin. Et au-dessus de votre tête, flottant dans les airs, près de la voûte, un homme en noir avec une roue d'or à cinq rayons sur la poitrine. C'est un magicien. Et il est en train de prononcer une nouvelle formule magique. Il n'y a en effet aucun doute que c'est lui qui, auparavant, a déclenché le terrible coup de foudre qui vient d'ébranler la grotte. Son nouveau tour fait apparaître un javelot qu'il vous expédie de toutes ses forces. Pendant que le javelot vole vers vous, la pointe se transforme en une tête de serpent argenté qui darde sur vous des crocs empoisonnés. Il faut esquiver ce coup. Votre DÉFENSE est de 6. Si vous réussissez, rendez-vous au [118](#). Si vous êtes touché, rendez-vous au [138](#).



388 *La pointe du javelot se transforme en une tête de serpent argenté.*

389

La remontée en coupant la pente pour regagner la route principale nécessite un terrible effort. Vous perdez de ce fait **2** points d'ENDURANCE. Enfin, vous arrivez sur la route mais, manque de chance, vous avez débouché juste devant le château qui barre l'entrée du premier niveau. La forteresse enjambe la route et elle est bien gardée : des hommes en armes sont postés sur chacune des tours et, en plus, une foule travaille à restaurer la chaussée juste devant. Un cri s'élève d'une des tours : vous venez malheureusement d'être repéré. Vous n'avez pas d'autre solution que de continuer en coupant les virages mais, à ce moment précis, quatre elfes noirs chevauchant des dragons sans ailes vous chargent, venant de l'entrée du château. Une flèche tirée d'une des tours vous atteint. Elle ne fait que vous érafler, mais vous perdez néanmoins **2** points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous vous retrouvez au-delà du virage suivant, près du poste de garde tenu par les nains-trolls. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, rendez-vous au [119](#). Dans le cas contraire, vous allez devoir vous ouvrir un passage en combattant. Rendez-vous au [139](#).

390

La galerie dans laquelle vous êtes est en pente, puis se transforme en escalier creusé dans les roches. Vous suivez tous les virages de cet escalier pendant des heures vers le troisième niveau. Vos nerfs sont tendus à l'extrême et votre tête bourdonne. Vous avez tellement tendu l'oreille pour savoir si on vous poursuivait que vous n'êtes plus capable de savoir si ce que vous entendez maintenant, les murmures et une sorte d'écho d'un gong qui résonne à chaque pas, a quelque chose à voir avec la réalité ou provient de votre imagination. Rendez-vous au [208](#).

391

Un peu plus tard dans la journée, Gwyneth est de retour au Palais. Les orques et celle qui les commande se sont repliés vers

le Rift. Gwyneth vous rejoint dans la salle du Trône pour procéder à l'interrogatoire de Foxglove. Au moment où on l'amène, vous avez l'impression de faire un bond dans le passé : elle porte en effet toujours l'extravagante robe de plumes de paon que vous lui avez vue le jour où elle vous a demandé de faire partie de votre conseil privé. On dirait même qu'elle ne l'a pas quittée depuis, tant elle est fripée. La traîne en queue de paon est maintenant arrachée. Foxglove est toujours très belle, mais elle ressemble plus à une pauvre enfant perdue qu'à la splendide courtisane que vous avez connue. Rendez-vous au [263](#).

392

Foxglove ne vous a pas emboîté le pas. Elle a renoncé à fuir le monde des ténèbres et elle est sur le point de se soumettre. Vous allez être obligé de poursuivre seul la mission que vous vous êtes fixée : sauver Glaivas. Si vous possédez la discipline de l'Acrobatie, et si vous voulez vous en servir, rendez-vous au [30](#). Sinon, rendez-vous au [50](#).

393

Vous ne pouvez demander à personne de partager avec vous les dangers que vous allez courir dans le Rift. De plus, votre meilleur atout est le silence et la discrétion, il vaut donc mieux partir seul. Vous prenez le Sceptre, vous l'enveloppez dans un morceau de toile noire que vous dissimulez sous vos vêtements de Ninja. Vous laissez à Gwyneth l'ordre de répandre la nouvelle que vous êtes parti à la rencontre de deux des sauveurs de la patrie, et vous voici en route vers les bas-fonds démoniaques du Rift. Vous emportez un accessoire pris dans l'armurerie royale : la Source de Lumière qui est un bâton d'ébène terminé par une pointe d'albâtre. Quand on effleure cette pointe, une lumière se diffuse qui ne peut être éteinte. Inutile de dire qu'elle sera indispensable pour voyager dans les ténèbres éternelles du Rift. Rendez-vous au [125](#).



394 *Le prêtre vêtu de vert commence une
bénédition au nom d'Ilustra.*

Tous les quatre sont des humains et on dirait bien des aventuriers. L'un d'eux porte un manteau gris avec, sur la poitrine, un parchemin déroulé rehaussé de fil blanc. C'est un homme d'armes. Un autre est un prêtre d'Avatar, le Suprême Principe du Bien. Il porte la robe blanche à croix rouge. Le second prêtre porte la robe verte à croix blanche des servants d'Illustra, déesse de la Vie et épouse d'Avatar. Le quatrième est un magicien dont la poitrine s'orne de la roue à cinq rayons qui symbolise les Possibilités Innombrables de choisir le Bien. C'est un adepte de Béatan le Libre. Tous sont des hommes de bien. La tête qu'ils font quand ils réalisent ce qu'ils ont fait est très comique. Ils s'alignent devant vous, prêts au combat. On peut lire la crainte sur leur visage. Mais elle est bien vite remplacée par la colère quand Tyutcheff prend la parole. Il affirme d'un ton moqueur que vous n'avez aucune chance de les vaincre, lui et Cassandra. Quant à Éris, il ne vaut rien, toujours d'après Tyutcheff, au regard des pouvoirs magiques de Thaum. Le prêtre vêtu de vert commence une bénédiction au nom d'Illustra. Thaum essaie de le déconcentrer en l'interpellant avec ironie. Cassandra prend la parole à son tour pour affirmer qu'il n'y a pas de raison de continuer une guerre vengeresse. Puisque la grande prêtresse d'Illustra est morte et qu'on ne peut revenir en arrière, elle affirme qu'il faut en rester là. Le prêtre à la robe blanche intervient brusquement :

— Allons, vous autres, les serviteurs d'Anarchil.

vous n'etes même pas capables de garder la même idée en tête pendant bien longtemps ! Mais, nous, nous ne pardonnons pas et nous nous vengerons de tous les suppôts d'Anarchil.

Personne ne s'adresse à vous et vous comprenez que la haine qui existe entre les deux groupes a des racines très profondes. Brusquement, vous voyez la tenture qui pend sur un côté de la galerie se mettre à bouger, comme soulevée par le vent. Rendez-vous au [34](#).

395

La route descend en entaillant la pente de la faille de nombreux virages en épingles à cheveux qui se succèdent tous les kilomètres. Elle disparaît souvent dans la roche où elle creuse des tunnels ou bien des encorbellements naturels qui couvrent la route de toits rocheux. Au premier de ces encorbellements, un poste de garde désaffecté. Si vous voulez revenir sur vos pas, pour emprunter le passage étroit, rendez-vous au [67](#). Sinon, rendez-vous au [87](#).

396

Vous êtes en plein assaut contre Tyutcheff, quand la trappe qui vous a amené ici claque de nouveau. Vous reculez vivement tous les deux en voyant quatre corps qui tombent lourdement dans l'espace que vous venez de quitter. Ils se relèvent très vite et vous réalisez qu'ils connaissent les trois semeurs de chaos contre lesquels vous vous battez. Si vous avez vécu l'aventure des *Parchemins de Kettsuin*, tome 2 de *La Voie du Tigre*, vous avez rencontré un groupe d'aventuriers prisonniers des Vapeurs Nocives à la suite d'un sortilège mis en activité par leur propre magicien, Éris, et vous avez vaincu le Seigneur de Guerre mort vivant qui les attaquait, rendez-vous au [144](#). Sinon, rendez-vous au [394](#).

397

Au moment où vous avancez, un très léger mouvement se produit sur la toile qui enjambe la galerie. Vous vous effacez, mais il est trop tard : une minuscule araignée vient de tomber dans la capuche de votre costume Ninja. Vous déroulez très vite l'étoffe noire pour la chasser, mais il n'est plus temps, l'araignée court de toute la vitesse de ses pattes sur votre visage pour s'engouffrer dans une narine. Vous éternuez, mais sans résultat. La minuscule bestiole s'est déjà fafilée jusqu'à la base de votre cerveau où vous la sentez grignoter pour s'ouvrir la route. Notez que vous avez une fille de Nullaque dans la tête. Rendez-vous au [417](#).

398

Ils refusent de vous dire qui ils sont mais, maintenant, vous pouvez distinguer très nettement trois d'entre eux : un homme d'armes, un prêtre qui porte une lourde armure et un autre prêtre à la robe blanche à croix rouge. Ce dernier vous demande, d'un ton autoritaire, qui vous êtes et ce que vous faites dans ces lieux. Si vous voulez le leur dire, rendez-vous au [338](#). Si vous choisissez de les attaquer, rendez-vous au [388](#).

399

Il ne devrait pas être difficile de vous procurer un déguisement dans le deuxième niveau. Vous vous arrêtez et vous écoutez soigneusement les bruits qui vous parviennent avant de décider de la route que vous allez choisir. Vous espérez qu'un des passages vous conduira en un lieu habité, mais pas dans les bras d'ennemis sur le pied de guerre. Rendez-vous au [419](#).

400

Cette fois, vous êtes beaucoup plus rapide que la sœur de Nullaque. Votre attaque lui rompt la nuque, la laissant raide morte sur le sol. Vous la fouillez rapidement et vous découvrez un flacon de potion de guérison. Vous pourrez l'utiliser n'importe quand, sauf pendant un combat, et elle vous redonnera votre total de départ d'ENDURANCE. Vous quittez la grotte car vous ne voulez pas qu'on puisse vous y découvrir. Rendez-vous au [370](#).

401

Vous êtes sur le point de porter le coup de grâce à Tyutcheff quand la trappe qui vous a amené jusqu'ici claque de nouveau. Vous sautez tous les deux en arrière, quatre silhouettes tombent dans la salle à l'endroit que vous venez de quitter. Ils se relèvent très vite, et vous réalisez qu'ils connaissent les trois porteurs de chaos que vous combattez. Si vous avez vécu l'aventure des *Parchemins de Ketsuin*, tome 2 de *La Voie du Tigre*, vous avez déjà rencontré un groupe d'aventuriers prisonniers des Vapeurs

Nocives à la suite d'un sortilège lancé par leur propre magicien, Éris, et vous avez vaincu le Seigneur de Guerre mort vivant qui les attaquait. Rendez-vous, dans ce cas, au [144](#). Sinon, rendez-vous au [394](#).

402

De nombreux passages s'ouvrent devant vous. Un petit tunnel plonge droit dans la roche en s'éloignant de la grotte. Si vous le choisissez, rendez-vous au [409](#). Si vous préférez une galerie plus large où une partie du sol est occupée par des rails rouillés et qui descend en pente douce dans la direction où vous avanciez, rendez-vous au [2](#).

403

Si vous laissez Gwyneth derrière vous à Irsmun tandis que vous partirez vers les abîmes du Rift, sa position sera encore plus forte que pendant la récente guerre. Si vous êtes pris, elle essaiera de se faire couronner sur le trône d'Irsmun. Mais, n'oubliez pas que, sans Glaivas, vous ne seriez pas en train de régner sur la cité. D'un autre côté, si vous emportez le Sceptre dans les profondeurs, vous courez le risque qu'on s'en empare et qu'il permette à des démons de gouverner Irsmun, sans compter le danger que vous courez vous-même. La décision n'est pas facile à prendre. Si vous choisissez de partir au secours de Glaivas, rendez-vous au [353](#). Si vous l'abandonnez à son sort, rendez-vous au [373](#).

404

Les mains de Thaum dessinent d'étranges arabesques dans les airs. Pendant ce temps, Tyutcheff et Cassandra ont les yeux fixés sur Foxglove qui vous appelle pour la protéger. Vous vous retournez donc pour aller vers elle au moment précis où un éclair éblouissant explose dans les airs. La lumière est si vive que vous êtes paralysé de stupeur. Vous clignez des yeux et, à ce moment-là, vous réalisez que ni Cassandra ni Tyutcheff ne regardaient vraiment Foxglove. Tous deux s'attendaient à cet éclair et ils ont

tourné la tête pour se protéger des effets de la magie de Thaum. Ils sont maintenant prêts à passer à l'attaque. La cape noire de Tyutcheff rend l'obscurité alentour encore plus profonde et Cassandra se déplace, comme toujours, avec la grâce et la force d'une panthère. Heureusement pour vous, vous n'avez pas été atteint par la pleine puissance de la lumière magique et vous pouvez encore bouger. Mais les quatre aventuriers ne sont pas en aussi bonne posture que vous.

Si Vespers et Thybault ont réagi assez vite pour se protéger les yeux de la main et n'ont donc pas été atteints, Éris le Magicien et Talfur vacillent, en état de choc. Vous pouvez lancer un Shuriken à Thaum qui commence une nouvelle série de passes magiques si toutefois vous en possédez un (rendez-vous au [294](#)) ou vous déplacer vers la gauche pour que Cassandra et Tyutcheff fassent écran entre vous et le maître en illusions (rendez-vous au [354](#)).

405

Tenez voire Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [135](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [155](#).



406

Foxglove propose de continuer le voyage vers les profondeurs du Rift tous ensemble. Elle se place au milieu du groupe et elle ne tarde pas à bavarder de façon très intime avec Vespers, l'homme

d'armes du groupe, auquel elle demande protection. Elle le complimente sur sa force et le flatte de toutes les manières possibles. Il ne leur faudra pas longtemps pour disparaître derrière une arche où vous les retrouvez enlacés. Thybault, le prêtre d'Avatar, est furieux quand il découvre ce qui se passe. Mais, quand il en fait le reproche à Vespers, c'est Foxglove qui intervient pour le traiter de vieille barbe, incapable de profiter des plaisirs de la vie. Foxglove est si belle et elle a tant d'assurance, que Thybault n'est plus aussi sûr d'avoir raison. Et Vespers, heureux d'avoir été choisi par Foxglove, assure qu'il n'a pas à s'inquiéter. Notez que Vespers est sous le charme de Foxglove avant de vous rendre au [306](#).

407

Vous vous écartez juste à temps. Les nains-trolls arrivent au bout de leurs chaînes à l'endroit que vous venez de quitter. Ils se mettent à hurler de rage et ils donnent l'alarme. L'un d'eux coince la tête de Foxglove sous son pied. Vous prenez votre course pour remonter par la route principale vers le bord de la faille avant d'être vu par des ennemis plus intelligents. Vous jetez un rapide coup d'œil par-dessus votre épaule pour découvrir une silhouette debout près de la première arche qui se protège les yeux de la main en visière, et regarde dans votre direction. C'est sans doute un elfe noir si vous en croyez son vêtement vert et pourpre, peut-être même une sœur de Nullaque. Notez que vous venez d'être repéré sur la route principale. Vous vous précipitez vers le premier escalier à vis qui creuse la roche pour disparaître aux regards le plus vite possible. Rendez-vous au [375](#).

408

Il était temps ! Un autre éclair zèbre la caverne et la foudre tombe juste à côté de vous, ricochant de roche en roche avec un fracas épouvantable. Qu'allez-vous faire maintenant ? Leur dire qui vous êtes (rendez-vous au [338](#)), utiliser une Fléchette Empoisonnée, si vous possédez cette discipline (rendez-vous au [318](#)) ou passer à l'attaque (rendez-vous au [388](#)) ?

409

Le passage étroit s'achève brusquement sur un escalier abrupt creusé dans la pierre. Glaivas est certainement gardé beaucoup plus bas. Vous décidez donc de prendre ce chemin. Vous arrivez, après une longue descente, à l'entrée d'une grande caverne, beaucoup trop grande pour que la faible lueur émise par votre Source de Lumière puisse en éclairer les parois. Vous avancez, tous les sens en alerte. Rendez-vous au [252](#).

410

La route est longue entre les troisième et quatrième niveaux et vous avez bien du mal à la découvrir. De toute évidence, il y a très peu de passages pour les relier l'un à l'autre, ce qui facilite la défense contre une éventuelle attaque des habitants du soleil contre le monde des ténèbres. Vous ne rencontrez personne dans les heures qui suivent et vous ne serez pas repéré avant d'avoir découvert le passage qui vous conduira vers le quatrième niveau. Rendez-vous au [56](#).

411

Le tunnel remonte en pente douce pour aboutir à une vaste cuvette illuminée. C'est l'entre du Ver du Monde. D'après les légendes, sa tête serait ici, dans le Rift, tandis que son corps serpenterait tout autour du pays d'Orb au pied des montagnes et dont la queue serait enfoncée dans le centre même du continent. Au milieu de la cuvette, il y a ce qui semble être la statue d'un serpent géant à la gueule ouverte garnie de crocs courbés. Tyutcheff n'hésite pas un instant puisqu'il n'y a pas d'autre issue à cette caverne : il saute droit dans la gueule et disparaît. Vous courez vers la statue tandis que l'odeur nauséabonde du kratak se rapproche et que ses pas ébranlent le sol. En quelques instants, tout le monde saute dans la gueule de la statue. Cassandra est la dernière, juste devant vous. Au moment où elle bondit, un terrible bruit se fait entendre et ce qui était de pierre devient une chair d'un vert grisâtre : le Ver du Monde est revenu à la vie. A la

vitesse de l'éclair, Cassandra plante sa lame en travers de l'énorme gueule pour l'empêcher de se refermer et vous sautez à côté d'elle. Le kratak n'est plus très loin. Allez-vous profiter de la situation pour porter un coup mortel à Cassandra (rendez-vous au [421](#)) ou prendre votre course dans le corps du Ver du Monde (rendez-vous au [420](#)) ?

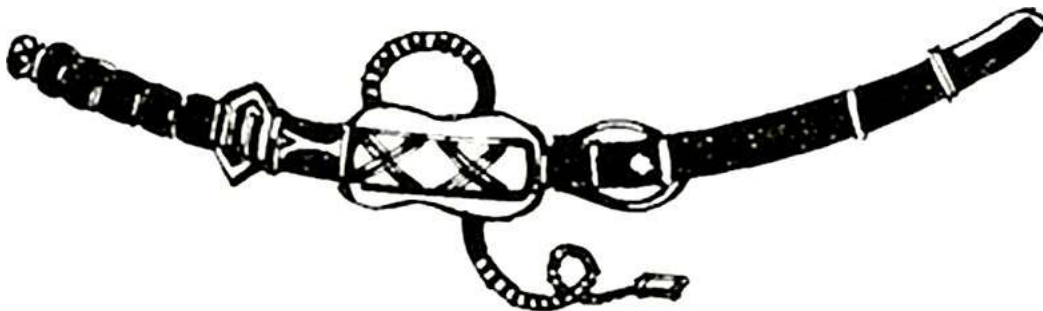
412

Foxglove part, vous laissant pour mort. Mais vous arrivez à neutraliser le poison. Quand vous vous sentez assez bien pour reprendre votre route, c'est pour constater qu'il n'y a plus trace de Foxglove. Vous allez donc continuer seul votre voyage dans le Rift. Rendez-vous au [165](#).

413

Votre voix claque :

— Gwyneth, je ne tolérerai pas votre attitude plus longtemps ! Retournez à votre temple, vous êtes relevée du commandement des armées d'Irsmun ! Et Gwyneth vous répond, très calmement, que vous êtes incapable de gouverner sans son appui : l'armée n'obéit qu'à elle ! Elle tire son épée et s'avance vers vous, son bouclier prêt à arrêter vos Shurikens. Qu'allez-vous faire? Vous pouvez lui présenter vos excuses et lui redonner le commandement de vos armées que vous venez de lui ôter (rendez-vous au [25](#)), mais vous pouvez aussi vous battre (rendez-vous au [45](#)).



414

Quand vous reprenez vos esprits, c'est pour constater que Talfur le prêtre et Éris le magicien ont été pétrifiés par l'éclair. Et Thaum est en train de mettre en œuvre un autre sortilège. Thybault est entre vous et Cassandra, son fléau d'armes tournoyant dans les airs. Allez-vous lancer un Shuriken contre Thaum pour l'empêcher d'achever sa formule magique (rendez-vous au [294](#)) ou vous déplacer vers la gauche de façon à ce que Thybault et Cassandra fassent écran entre vous et le magicien (rendez-vous au [374](#)) ?

415

L'escalier le plus proche est branlant, les marches sont usées, il semble ne plus être utilisé. Mais vous le prenez néanmoins. Après une demi-heure de descente, pendant laquelle vous n'avez pas rencontré âme qui vive, vous vous trouvez devant des grottes et des galeries qui trouent en grand nombre le flanc de la faille. Vous voici arrivé au premier niveau du monde des ténèbres. Vous touchez la pointe de la Source de Lumière qui émet une lueur suffisante pour vous diriger. A partir de maintenant, vous ne pourrez plus vous passer de sa lumière. Rendez-vous au [267](#).

416

L'escalier aboutit enfin dans une grande galerie faiblement éclairée, taillée dans la pierre. Et un spectacle magnifique et terrible s'offre à vous. Vers la gauche, une grande arcade sous laquelle sont disposées des stèles sculptées surmontées des statues des anciens princes qui ont régné sur cette partie du Rift. Dans l'ombre, vous apercevez des silhouettes dont la vue glacerait le sang de tout autre que vous. Vers la droite s'ouvre une galerie très haute mais si étroite qu'on ne peut l'emprunter qu'à un de front. Qu'allez-vous faire? Vous engager dans l'Allée des Trônes (rendez-vous au [256](#)) ou dans la galerie étroite (rendez-vous au [184](#)) ?



416 *Sous une arcade sont disposées les statues des anciens princes.*

417

Plusieurs galeries convergent vers une grotte où vous découvrez une fresque dont la vue vous glace le sang. C'est une immense toile où une araignée de l'espèce des veuves noires, reconnaissable au sablier pourpre dessiné sur son dos, surveille de ses pattes largement étalées le moindre frémissement de la toile. A chaque extrémité de la toile, des araignées plus petites, par myriades, sont représentées, dévorant ce qui peut tout aussi bien être un orque, un elfe noir, ou un humain, voire même un Ancien, essayant d'échapper à la toile soyeuse qui les tient englués. Une autre fresque représente un paladin en armure mais sans bouclier. Des petites araignées le cernent et s'introduisent partout : dans les oreilles, le nez, et même la bouche qu'il ouvre pour hurler de douleur. Rendez-vous au [9](#).

418

Le javelot à tête de serpent argenté se plante dans le sol à côté de vous, et il tombe, inoffensif désormais. Mais, maintenant, le guerrier fonce sur vous, prêt à l'attaque. Son épée trouve miraculeusement votre cœur. Vous devez parer le coup. Votre **DÉFENSE** est de 6. Si vous réussissez, rendez-vous au [26](#). Si vous échouez, rendez-vous au [46](#).

419

Pendant une heure, vous arpentez les grottes et les galeries du deuxième niveau. Elles sont très animées comme les rues commerçantes de n'importe quelle ville. Mais il fait si sombre que les conversations sont peu nombreuses. La population du deuxième niveau, très bas dans la hiérarchie du Rift, est bien trop occupée à survivre pour se livrer à des occupations frivoles. Plusieurs fois, vous êtes sur le point d'être découvert. Vous arrivez enfin dans une grotte dont l'entrée est fermée par un mur construit. On dirait une maison. A l'intérieur, vous entendez la terrible voix musicale des elfes noirs qui l'occupent. Il pourrait bien y avoir ici des vêtements pour vous deux. Tout près, vous

découvrez une créature qui sort d'un petit creux dans la roche et fronce le nez en passant près de la maison des elfes. Cette créature est enveloppée d'une peau de loup, le va-nu-pieds qui la porte est un humanoïde intelligent, aux bras courts et aux jambes torses. Il est bâti comme un orque, mais son visage est plus avenant. Qu'allez-vous faire ? Vous glisser dans la maison (rendez-vous au [29](#)) ou suivre le va-nu-pieds dans son trou (rendez-vous au [49](#)) ?

420

Si vous avez pris l'épée de Cassandra avant de partir vers le Rift, rendez-vous au [53](#). Sinon, rendez-vous au [424](#).

421

Votre coup est mortel pour Cassandra. Elle a bien vu arriver la mort dans vos yeux, mais elle ne pouvait rien faire : toute son énergie se trouvait mobilisée pour empêcher la gueule du Ver du Monde de se refermer sur elle. Elle hurle un « Non ! » retentissant, et elle s'écroule morte, à vos pieds. L'épée tombe par terre, hors de la gueule du monstre. Et vous êtes broyé par ses terribles dents. Votre aventure se termine ici.

422

Un paysan qui travaillait aux champs vous salue à l'aube, quand vous passez près de lui. Il s'estime très honoré de vous ramener dans son char à bœufs avec votre prisonnière, jusqu'à Irsmun. Vous attendez dans la salle du Trône que Cassandra reprenne conscience, quand un officier de la garde vous transmet un message de Gwyneth. Elle est sortie à la tête d'une vingtaine d'écuyères pour arrêter les orques qui marchent sur la ville. Gwyneth ne tarde pas à se présenter à vous. Elle apporte une très étrange nouvelle. Quand les orques les ont aperçues, elle et les écuyères, ils ont attaché Foxglove sur une monture qu'ils ont fouettée. Ils ont jeté leurs armes et pris la fuite tandis que le cheval galopait vers vous. Il semblerait qu'ils avaient simplement l'intention de livrer Foxglove à Gwyneth. Elle ajoute qu'elle n'a

pas poursuivi les orques et qu'elle a enfermé Foxglove dans les souterrains du Palais. Vous remerciez vivement Gwyneth avant d'ordonner qu'on amène les deux prisonnières dans la salle du Trône. Rendez-vous au [201](#).

423

La sœur de Nullaque disparaît juste avant votre attaque. Mais elle n'est pas devenue invisible cette fois, elle s'est tout simplement téléportée hors de la grotte. Vous pouvez quitter la caverne en empruntant le passage par lequel elle est entrée (rendez-vous au [370](#)) ou par celui qu'elle vous a désigné (rendez-vous au [80](#)).

424

Depuis la gueule du Ver du Monde, vous plongez vers son ventre par un conduit de pierres striées. Mais le Ver du Monde n'a rien là où vous devriez trouver un corps et une queue. Et, au lieu d'arriver dans son estomac, vous tombez dans un trou noir. Le vent souffle à vos oreilles pendant cette chute qui n'a pas de fin. Plus bas, vous entendez les hurlements des autres. Cassandra tente de s'agripper à vous, mais elle lâche prise et vous entendez ses cris et ses invocations à son dieu qui, visiblement, l'a abandonnée. Vous faites appel à Kwon le Rédempteur... Mais vous continuez à tomber. Puis, des fils de la vierge doux comme de la soie freinent votre chute vers le centre de l'Orb. Enfin, vous êtes arrêté par un grand cocon de douceur. Et vous voyez, dans la lumière blanche qui tombe sur vous à ce moment, huit pattes velues qui s'approchent. Vous êtes tombé dans la toile de la Veuve Noire. Ses serviteurs vous ont conduit ici, au septième niveau du Rift. Vous allez être un repas royal pour la reine des Démons. A moins que, surmontant votre désespoir, vous n'arriviez à débarrasser le monde de la plus terrible de ses plaies...