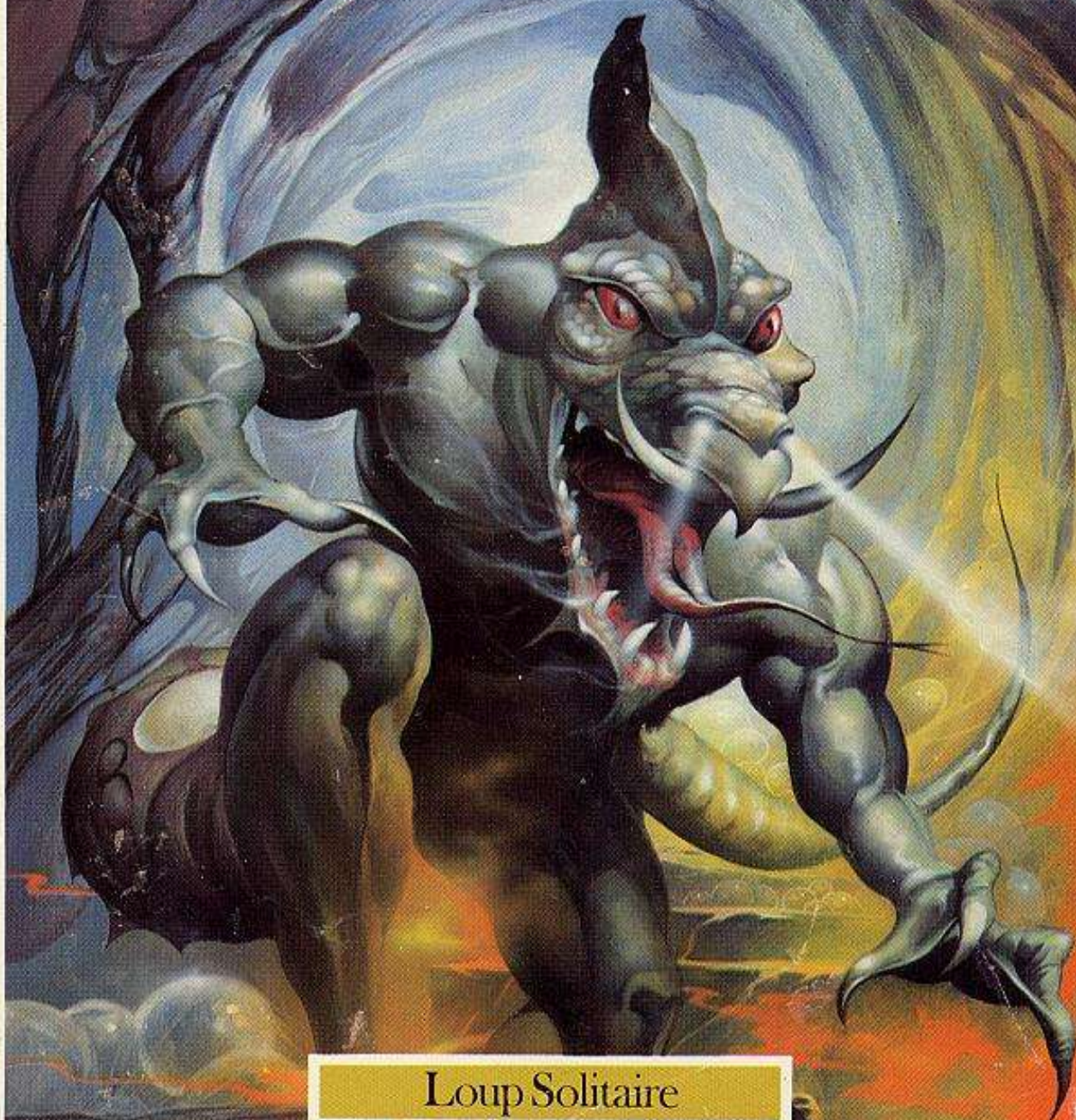


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Joe Dever et Gary Chalk

La Pierre de la Sagesse



Loup Solitaire



folio
junior

Joe Dever

La Pierre de la Sagesse

Loup Solitaire /6

Traduit de l'anglais par Pascale Jusforgues et AlanVaulont

Illustrations de Gary Chalk



Gallimard

DISCIPLINES MAGNAKAI NOTES

1
2
3
4
Si vous avez accompli avec succès votre première mission Magnakai
5
Si vous avez accompli avec succès votre deuxième mission Magnakai
6
Si vous avez accompli avec succès votre troisième mission Magnakai
7
Si vous avez accompli avec succès votre quatrième mission Magnakai
8
Si vous avez accompli avec succès votre cinquième mission Magnakai
9
Si vous avez accompli avec succès votre sixième mission Magnakai

CERCLE DE FEU	P.H. +1	P.E. +2	CERCLE DE SOLARIS	P.H. +1	P.E. +3
CERCLE DE LA LUMIÈRE	P.H. 0	P.E. +3	CERCLE DE L'ESPRIT	P.H. +3	P.E. +3

SAC A DOS (8 objets max.)	REPAS
1	- 3 P.E. si vous n'avez pas de Repas lorsqu'il vous faut manger.
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
BOURSE (50 Pièces d'Or maximum)	

P.H. = POINTS D'HABILETÉ P.E. = POINTS D'ENDURANCE

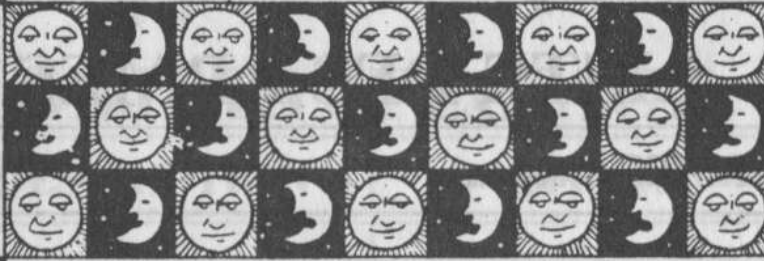
FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ	ENDURANCE
	Ne peut jamais dépasser votre total de départ. (0 = mort)

DÉTAIL DES COMBATS

ENDURANCE		ENDURANCE
LOUP SOLITAIRE	QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI





Le parchemin a
été décerné à

Maitre Kai



Règles du jeu

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

Au cours de l'initiation qui vous a permis de devenir un Seigneur Kaiï, vous avez acquis une force exceptionnelle ; les deux éléments essentiels de cette force sont représentés par votre HABILITÉ au combat et votre ENDURANCE. Avant d'entreprendre votre mission, il vous faudra mesurer exactement le degré d'efficacité de votre entraînement. A cet effet, vous devrez placer devant vous la *Table de Hasard* qui se trouve à la fin du livre, fermer les yeux et pointer l'extrémité non taillée d'un crayon sur l'un des chiffres de la *Table* en laissant faire le hasard. Si votre crayon désigne le chiffre 0, vous n'obtenez aucun point.

Le premier chiffre que votre crayon aura montré sur la *Table de Hasard* représentera votre HABILITÉ au combat. Ajoutez 10 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case HABILITÉ de votre *Feuille d'Aventure*. (Si, par exemple, votre crayon indique le chiffre 4 sur la *Table de Hasard*, vos points d'HABILITÉ seront de 14.)

Lorsque vous aurez à combattre, il faudra mesurer votre HABILITÉ à celle de votre adversaire. Il est donc souhaitable que votre total d'HABILITÉ soit le plus élevé possible.

Le deuxième chiffre que votre crayon désignera sur la *Table de Hasard* représentera votre capacité d'ENDURANCE. Ajoutez 20 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*. (A titre d'exemple, si votre crayon indique le chiffre 6 sur la *Table de Hasard*, le total de vos points d'ENDURANCE sera de 26.)

Si vous êtes blessé lors d'un combat, vous perdrez des points d'ENDURANCE et si jamais votre ENDURANCE tombe à zéro,

vous saurez alors que vous venez d'être tué et que votre aventure est terminée. Au cours de votre mission, vous aurez la possibilité de récupérer des points d'ENDURANCE mais votre total d'ENDURANCE ne pourra en aucun cas dépasser celui dont vous disposiez au départ de votre mission.

Si vous avez mené avec succès les cinq aventures précédentes de la série du Loup Solitaire, vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE vous sont déjà connus et c'est avec ces mêmes éléments que vous entreprendrez ce premier volume de la série Magnakaï. Vous pourrez aussi emporter dans cette nouvelle aventure les armes et les objets qui se trouvaient en votre possession à la fin de votre précédente mission: vous devrez alors les inscrire en détail sur votre *Feuille d'Aventure*. (Rappelez-vous cependant que vous n'avez toujours pas droit d'avoir sur vous plus de deux armes et huit objets dans votre Sac à Dos.)

Les Disciplines Magnakaï

Tout au long de votre entraînement de Seigneur Kaï et au cours des aventures qui vous ont amené à découvrir le *Livre du Magnakaï*, vous êtes parvenu à maîtriser les dix techniques de base du guerrier, connues sous le nom de Disciplines Kaï. Après avoir étudié le *Livre du Magnakaï*, vous avez atteint le rang de Maître Kaï Supérieur, ce qui signifie que vous maîtrisez trois des disciplines décrites ci-dessous. Chacune d'elles peut vous être utile à un moment ou à un autre de votre quête, et votre choix devra être le plus judicieux possible ; dans certaines circonstances, une habile mise en pratique de l'une de ces techniques peut vous sauver la vie. Les Disciplines Magnakaï sont divisées en quatre groupes, chacun correspondant à un entraînement spécial. Ces groupes s'appellent des «Cercles de Savoir». Si vous maîtrisez toutes les Disciplines de l'un des Cercles, vous augmentez vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE (pour plus de détails, reportez-vous au chapitre des Cercles du Magnakaï). Lorsque vous aurez choisi vos trois Disciplines, inscrivez-les dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*.

La Science des Armes

Cette Discipline permet à un Maître Kai d'être habile au maniement de toutes sortes d'armes. Le rang de Maître Kai Supérieur qui est le vôtre au début de cette série des Magnakai indique que vous avez la parfaite maîtrise de trois armes ; à vous de les choisir dans la liste ci-dessous.

Chaque fois que vous combattrez avec l'une de ces armes, vous aurez droit à 3 points d'HABILETÉ supplémentaires.



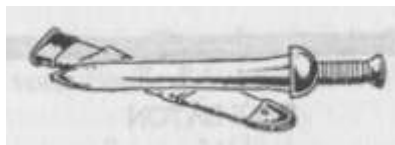
0: LE POIGNARD



1 :LA LANCE



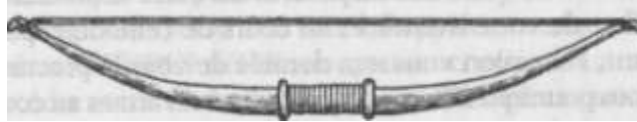
2: LA MASSE D'ARMES



3: LE SABRE



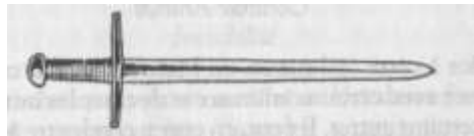
4 : LE MARTEAU DE GUERRE



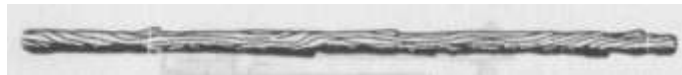
5: L'ARC



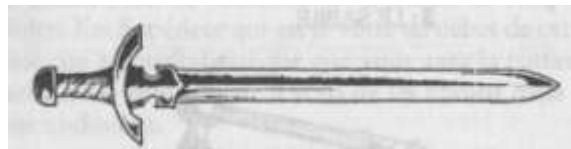
6: LA HACHE



7: L'ÉPÉE



8: LE BÂTON



9: LE GLAIVE

Le fait que vous ayez la Maîtrise d'une arme ne signifie nullement que vous disposerez de cette arme dès le début de votre aventure ; au cours de celle-ci, cependant, l'occasion vous sera donnée de vous la procurer. Vous pourrez d'ailleurs acquérir diverses armes au cours de votre quête mais vous n'aurez pas le droit d'en posséder plus de deux à la fois. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure*: Maîtrise de... (ici, le nom de l'arme) ; 3 points d'HABILETÉ supplémentaires chaque fois qu'il en sera fait usage. A chaque fois que vous accomplirez avec succès une mission de la série des Magnakaï, vous pourrez ajouter une arme à votre liste.

Contrôle Animal

Grâce à cette technique, un Maître Kaï peut communiquer avec certains animaux et deviner les intentions de certains autres. Il peut, en outre, combattre à cheval dans des conditions très avantageuses.

Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez : Contrôle Animal sur votre *Feuille d'Aventure*.

Science Médicale

Cette Discipline donne la faculté de récupérer des points d'ENDURANCE perdus lors d'un combat. Si vous maîtrisez cette technique, vous pourrez ajouter 1 point d'ENDURANCE à votre total à chaque fois qu'il vous sera possible d'aller d'un bout à l'autre d'un paragraphe sans avoir à combattre un ennemi. (Vous n'aurez le droit d'utiliser cette technique de la Science Médicale que lorsque vos points d'ENDURANCE seront tombés au-dessous de votre *total initial*. Rappelez-vous que vos points d'ENDURANCE ne peuvent en aucun cas excéder votre *total de départ*.) Cette Discipline permet aussi à un Maître Kaï de soigner certaines maladies, de guérir la cécité et toutes sortes de blessures, aussi bien celles qu'il reçoit que celles qu'il inflige. Elle lui fait également connaître les propriétés des plantes, des herbes, des racines et des potions qu'il sera amené à rencontrer au cours de son aventure. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* : Science Médicale ; 1 point d'ENDURANCE pour chaque paragraphe parcouru sans combat.

Invisibilité

Cette technique permet au Maître Kaï de se fondre dans le paysage, même dans les terrains les plus exposés. Elle lui donne la possibilité de masquer la chaleur et l'odeur de son corps, d'adopter les mœurs et de parler le dialecte de n'importe quelle ville qu'il visite.

Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez : Invisibilité sur votre *Feuille d'Aventure*.

Art de la Chasse

Cette Discipline donne au Maître Kaï l'assurance qu'il ne mourra jamais de faim, même s'il se trouve dans un environnement hostile. Il aura toujours la possibilité de chasser pour se procurer de la nourriture, même dans les déserts et autres régions arides. Par ailleurs, elle lui permet de se déplacer très vite et avec agilité, et lui évite de perdre des points d'HABILETÉ lors d'une attaque surprise ou d'une embuscade. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez : Art de la Chasse sur votre *Feuille d'Aventure*.

Exploration

C'est la technique qui permet à un Maître Kaï de toujours choisir le bon chemin, même en territoire inconnu; mais celui qui maîtrise cette Discipline pourra aussi lire les langues étrangères, décrypter les symboles, reconnaître les empreintes et autres traces (même si elles ont été brouillées) et déceler la présence de la plupart des pièges. Enfin, elle lui permettra de repérer intuitivement le nord. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez : Exploration sur votre *Feuille d'Aventure*.

Foudroiement Psychique

Grâce à cette technique, le Maître Kaï peut attaquer un ennemi par la seule force de son esprit. On peut l'utiliser en même temps qu'une arme de combat ordinaire et l'on dispose alors de 4 points supplémentaires d'HABILETÉ. Cette arme très puissante coûte aussi très cher car, à chaque Assaut au cours duquel vous utiliserez le Foudroiement Psychique, vous perdrez 2 points d'ENDURANCE. Une forme atténuée du Foudroiement Psychique, la Puissance Psychique, peut être utilisée contre un ennemi sans perte de point d'ENDURANCE, mais elle ne procure que 2 points d'HABILETÉ supplémentaires.

Le Foudroiement Psychique ne peut être utilisé que si votre total d'ENDURANCE est égal ou inférieur à 6, et il n'est pas forcément efficace contre toutes les créatures : il se peut que certaines d'entre elles y soient insensibles. Si le cas se présente, vous en serez averti au cours de votre mission.

Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* : Foudroiement Psychique ; 4 points d'HABILETÉ, avec -2 points d'ENDURANCE ; Puissance Psychique : +2 points d'HABILITÉ.

Écran Psychique

Certaines créatures malfaisantes de Magnamund ont la faculté de vous atteindre en faisant usage de leur force psychique. La présente Discipline vous évite de perdre des points d'ENDURANCE lors d'une semblable agression et elle augmente vos moyens de défense contre l'hypnose et les illusions supranaturelles. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* : Écran Psychique ; pas de perte d'ENDURANCE en cas d'agression mentale.

Nexus

La Maîtrise de cette Discipline donne à un Maître Kaï la faculté de supporter des chaleurs et des froids extrêmes sans perte de point d'ENDURANCE et permet de déplacer les objets par le seul pouvoir de la concentration mentale.

Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez : Nexus sur votre *Feuille d'Aventure*.

Intuition

C'est la technique qui permet au Maître Kaï de deviner les dangers imminents qui le menacent et les intentions véritables d'un inconnu ou la nature d'un objet étrange. L'Intuition donne également la possibilité de communiquer par télépathie avec une

autre personne et de sentir si une créature dispose de pouvoirs psychiques.

Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez : Intuition sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous remplissez avec succès la mission qui vous est confiée dans ce livre numéro 6, vous aurez la possibilité de choisir une Discipline Magnakaï supplémentaire lorsque vous établirez la *Feuille d'Aventure* du livre numéro 7 que vous commencerez donc avec la Maîtrise de quatre Disciplines. Tous les Objets Spéciaux que vous aurez pu acquérir vous seront utiles au cours de la prochaine aventure de la série Loup Solitaire.

Équipement

Avant de quitter le Sommerlund pour entreprendre votre quête de la Pierre de la Sagesse de Varetta, vous vous procurez une carte des pays de la Storn (voir en tête de ce volume) et une bourse contenant des Pièces d'Or. Pour savoir combien de Pièces cette bourse contient, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Ajoutez 10 à ce chiffre : vous connaîtrez le nombre de Pièces d'Or dont vous disposez. Inscrivez ce nombre dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez mené avec succès les cinq aventures précédentes de la série du Loup Solitaire, vous avez le droit d'ajouter à ce nombre les Pièces d'Or que vous avez déjà acquises (mais n'oubliez pas que vous ne pouvez emporter avec vous plus de cinquante Pièces d'Or). Vous avez maintenant le choix entre divers objets, dont la liste vous est présentée ci-dessous. Prenez jusqu'à six d'entre eux qui viendront s'ajouter, le cas échéant, à ceux dont vous disposez déjà. N'oubliez cependant pas qu'il vous est toujours interdit de porter plus de deux armes et de placer plus de huit objets dans votre Sac à Dos. Voici la liste :

ÉPÉE: Arme.

POTION DE LAUMSPUR (Objet contenu dans votre Sac à Dos) : cette potion vous permet de reprendre 4 points d'ENDURANCE si vous la buvez à l'issue d'un combat. Vous disposez d'une dose en tout.



MARTEAU DE GUERRE: Arme.

ARC : Arme.

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



4 RATIONS SPÉCIALES (Repas): chacune de ces Rations Spéciales représente un Repas et occupe la place d'un objet dans votre Sac à Dos.



BÂTON : Arme.

CUIRASSE DE CUIR (Objet Spécial): elle ajoute 2 points d'ENDURANCE au total dont vous disposez déjà.



CORDE : Objet contenu dans votre Sac à Dos.



POIGNARD: Arme.

BRIQUET D'AMADOU : Objet contenu dans votre Sac à Dos.



HACHE: Arme.

Inscrivez les objets choisis sur votre *Feuille d'Aventure*, dans les cases indiquées entre parenthèses et notez l'effet éventuel que l'un ou l'autre peut avoir sur vos points d'ENDURANCE ou d'HABILETÉ.

Répartition de l'équipement

A présent que vous disposez de votre équipement, il vous faut savoir comment il se répartit afin de pouvoir le transporter plus aisément. Il n'est pas nécessaire de prendre des notes à ce sujet, vous vous contenterez, en cas de besoin, de vous référer aux indications données dans la liste ci-dessous.

ÉPÉE : vous la portez à la main.

POTION DE LAUMSPUR : elle est rangée dans votre Sac à Dos.

MARTEAU DE GUERRE : vous le portez à la main. ARC : vous le portez à la main. CARQUOIS : vous le portez en bandoulière. RATIONS SPÉCIALES : elles sont rangées dans votre Sac à Dos.

BÂTON : vous le portez à la main.

CUIRASSE EN CUIR : vous la portez sur vous.

CORDE : elle est rangée dans votre Sac à Dos.

POIGNARD : vous le portez à la main.

BRIQUET D'AMADOU : il est rangé dans votre Sac à Dos.

HACHE : vous la portez à la main.

Combien d'objets pouvez-vous transporter ?

Armes

Vous ne pouvez pas emporter plus de deux armes.

Objets contenus dans votre Sac à Dos

Ils doivent obligatoirement être rangés dans le Sac à Dos, mais la place y est comptée et vous ne pouvez y transporter que huit objets (Repas inclus).

Objets Spéciaux

Les Objets Spéciaux ne sont pas rangés dans votre Sac à Dos. Lorsque vous aurez la possibilité d'acquérir l'un de ces Objets Spéciaux, il vous sera indiqué de quelle manière il convient de le transporter.

Pièces d'Or

Elles sont toujours rangées dans la bourse attachée à votre ceinture. Cette bourse ne peut pas contenir plus de 50 Pièces d'Or en tout.

Nourriture

Vous transportez votre nourriture dans votre Sac à Dos et chaque Repas compte pour un objet. Tous les objets qui peuvent vous être utiles et que vous aurez la possibilité d'acquérir au cours de votre aventure sont indiqués avec leur initiale en lettre majuscule. Chaque fois que vous déciderez d'emporter l'un de ces objets avec vous, il vous faudra l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces acquisitions seront rangées dans votre Sac à Dos sauf s'il vous est spécifié qu'il s'agit d'un Objet Spécial.

Comment utiliser votre équipement ?

Armes

Les armes vous aident à combattre vos ennemis. Si vous avez choisi la Discipline Magnakaï de la Science des Armes et une arme en bon état, vous aurez le droit d'ajouter 3 points à votre total d'HABILETÉ. Si vous êtes obligé de combattre sans arme, vous devrez déduire 4 points de votre total d'HABILETÉ et vous battre à mains nues. Si vous découvrez une arme au cours de votre aventure, vous pouvez la garder et l'utiliser, mais rappelez-

vous que vous n'avez pas le droit de posséder plus de deux armes à la fois.

Arc et Flèches

Au cours de cette aventure, vous aurez plusieurs fois l'occasion de vous servir d'un arc. Si vous choisissez cette arme et que vous possédez au moins une flèche, vous pourrez l'utiliser en cas de besoin. L'arc est une arme très utile car il permet de frapper les ennemis à distance. Vous ne pouvez cependant pas tirer à l'arc lors des combats au corps à corps ; il est donc fortement conseillé de se munir également d'une arme pour les combats rapprochés, comme l'épée ou la masse d'armes. Pour vous servir d'un arc, vous avez besoin d'un carquois et, à chaque trait que vous décocherez, vous rayerez une flèche sur votre *Feuille d'Aventure*. Dès que votre réserve est épuisée, votre arc devient inutilisable jusqu'à ce que vous trouviez l'occasion de remplir votre carquois.

Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science des Armes, vous pouvez ajouter 3 au chiffre que vous tirez dans la *Table de Hasard* quand vous utilisez votre arc. Mais, attention, si vous engagez un combat armé de votre seul arc, vous devrez diminuer votre total d'HABILETÉ de 4 points et combattre à mains nues.

Objets contenus dans votre Sac à Dos

Au cours de votre quête, vous découvrirez divers objets qui pourraient se révéler utiles et que vous souhaiterez peut-être conserver. (Rappelez-vous que vous ne pouvez jamais transporter plus de huit objets dans votre Sac à Dos.) Vous avez le droit à tout moment d'échanger l'un de ces objets ou tout simplement de vous en débarrasser, mais il vous est interdit de le faire lorsque vous êtes engagé dans un combat.

Objets Spéciaux

Ces objets ne sont pas transportés dans votre Sac à Dos. Lorsque vous en découvrirez un, il vous sera indiqué comment le

transporter. Si vous avez déjà mené à bien plusieurs aventures de la série Loup Solitaire, vous devez déjà posséder certains Objets Spéciaux. Si tel est le cas, vous pouvez emporter ceux de votre choix avec vous.

Pièces d'Or

La monnaie en cours dans le royaume du Sommerlund et dans le pays de la Storn est la Couronne qui se présente sous la forme d'une petite Pièce d'Or. Chaque fois que vous tuerez un ennemi et que vous déciderez de fouiller son cadavre, vous aurez le droit de conserver dans votre bourse toutes les Pièces d'Or que vous pourriez trouver sur lui.

Nourriture

Tout au long de votre quête, vous aurez besoin de vous nourrir à intervalles réguliers. S'il ne vous reste plus de vivres lorsque vous serez dans l'obligation de prendre un Repas, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. Mais si vous maîtrisez la Discipline Kai de la Chasse, vous n'aurez pas à rayer un Repas de votre *Feuille d'Aventure* chaque fois que vous devrez manger. (Rappelez-vous cependant que si vous vous trouvez dans une région aride ou désertique, il ne vous sera pas possible de faire usage de cette Discipline, faute de gibier.)

Potion de Laumspur

C'est une Potion de Guérison qui vous permet de reprendre 4 points d'ENDURANCE si vous en buvez à l'issue d'un combat. Vous ne disposez que d'une seule dose. Si, au cours de votre quête, vous veniez à découvrir d'autres potions, leurs effets vous seraient indiqués en temps utile. Toutes les potions font partie des Objets contenus dans votre Sac à Dos.

Règles de **combat** Au cours de votre mission, vous aurez parfois à

combattre un ennemi. Le texte vous précisera en chaque circonstance quels sont les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de l'ennemi en question. Le Loup Solitaire (c'est-à-dire vous-même) devra alors s'efforcer de tuer son adversaire en réduisant à zéro les points d'ENDURANCE de ce dernier, tout en essayant lui-même de perdre le moins possible de points d'ENDURANCE au cours de l'affrontement. Au début de chaque combat, inscrivez le total d'ENDURANCE du Loup Solitaire, ainsi que celui de l'ennemi sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces indications devront être portées dans la case *Compte Rendu des Combats*. Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

1. Ajoutez à votre total d'HABILETÉ les points supplémentaires que certaines Disciplines Kaï peuvent vous donner.
2. Soustrayez du total ainsi obtenu les points d'HABILETÉ de votre adversaire. Le résultat de cette soustraction vous donnera un *Quotient d'Attaque*. Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.

Exemple

Imaginons que le Loup Solitaire dispose d'un total d'HABILETÉ de 15 et qu'il soit attaqué par un Diable Volant dont les points d'HABILETÉ s'élèvent à 20 : le Loup Solitaire n'a aucune possibilité de fuite, il lui faut combattre la créature qui fond sur lui. Admettons alors que le Loup Solitaire ait choisi la Discipline Kaï de la

Puissance Psychique contre laquelle le Diable Volant n'est pas protégé ; dans ce cas, le Loup Solitaire ajoutera 2 points à son total d'HABILETÉ qui atteindra donc 17. Il retranchera ensuite le total d'HABILETÉ du Diable Volant de son propre total, ce qui lui donnera un *Quotient d'Attaque* de -3 ($17-20 = -3$). Il faudra alors inscrire - 3 dans la case *Quotient d'Attaque* de la *Feuille d'Aventure*.

3. Lorsque vous connaissez votre *Quotient d'Attaque*, utilisez la *Table de Hasard* à la manière habituelle pour obtenir un chiffre.

4. Reportez-vous ensuite à la *Table des Coups Portés* qui figure à la fin de ce livre.

Dans la ligne supérieure de cette *Table* sont indiqués les *Quotients d'Attaque*. Trouvez le *Quotient* que vous avez calculé, puis descendez la colonne au-dessous jusqu'à la case située à l'intersection de la ligne horizontale correspondant au chiffre obtenu à l'aide de la *Table de Hasard*. (Ces chiffres sont indiqués sur le côté gauche de la *Table des Coups Portés*.) Vous connaîtrez ainsi le nombre de points d'ENDURANCE que l'ennemi et le Loup Solitaire auront chacun perdu lors de cet Assaut. (La lettre E vous donne les points d'ENDURANCE perdus par l'ennemi, les lettres LS, ceux perdus par le Loup Solitaire.)

Le *Quotient d'Attaque* entre le Loup Solitaire et le Diable Volant était de -3. Admettons que le chiffre donné par la *Table de Hasard* soit 6. Le résultat du premier Assaut sera alors le suivant : Le Loup Solitaire perd 3 points d'ENDURANCE. Le Diable Volant perd 6 points d'ENDURANCE.

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

6. A moins que des indications différentes ne vous soient données, ou que vous ayez la possibilité de prendre la fuite, un nouvel Assaut devra ensuite être mené.

7. Reprenez le déroulement des opérations à partir de l'étape numéro 3.

Le combat se poursuit jusqu'à ce que le total d'ENDURANCE de l'ennemi ou du Loup Solitaire ait été réduit à zéro ; celui qui a perdu tous ses points d'ENDURANCE est alors considéré comme mort. Si c'est le Loup Solitaire -c'est-à-dire vous- qui a succombé, l'aventure est terminée. Si c'est l'ennemi qui est tué, le Loup Solitaire peut poursuivre sa mission mais avec un total d'ENDURANCE moins élevé.

Possibilités de fuite

Au cours de votre aventure, la possibilité d'échapper à un combat vous sera parfois accordée. Si vous avez déjà engagé un Assaut et que vous décidez de prendre la fuite, menez d'abord cet Assaut à son terme en observant les règles habituelles. Mais votre adversaire ne perdra alors aucun point d'ENDURANCE. Seul vous, le Loup Solitaire, perdrez le nombre de points indiqué par la *Table des Coups Portés*. Vous pourrez ensuite vous enfuir après avoir payé votre couardise par la réduction de votre total d'ENDURANCE. Mais rappelez-vous que vous n'aurez le droit de prendre la fuite que si vous y êtes autorisé ; les précisions nécessaires vous seront fournies à chaque fois.



Niveaux d'entraînement Magnakaï

Le tableau ci-dessous vous indique les divers rangs et titres qui sont accordés aux Seigneurs Kaï à chaque étape de leur entraînement. A chaque fois que vous aurez accompli avec succès une mission de la série Loup Solitaire Magnakaï, vous aurez la Maîtrise d'une Discipline Magnakaï supplémentaire et vous pourrez ainsi accéder progressivement à la distinction suprême pour un Guerrier Kaï : Grand Maître Kaï.

Nombre	Titre
-----	-----
1	Maître Kai
2	Maître Kai d'ordre intermédiaire
3	Maître Kai d'ordre supérieur (C'est à ce rang que vous entreprenez votre première aventure Magnakai.)
4	Maître primat
5	Maître tuteur
6	Maître principal
7	Maître mentor
8	Maître éminent
9	Maître transcendant
10	Grand Maître Kai

Disciplines Améliorées

Au fur et à mesure de votre progression dans l'entraînement Magnakai, vos techniques se perfectionneront. Si par exemple vous maîtrisez la Discipline Magnakai de l'Intuition et que vous avez atteint le rang de Maître Kai transcendant, vous serez capable de quitter votre enveloppe corporelle pour pouvoir explorer par l'esprit votre environnement immédiat sans être gêné par les limites charnelles de votre corps. La nature de ces progrès et les modifications qui en résultent seront notées dans la case Disciplines Améliorées qui figurera sur la *feuille d'aventure* du prochain volume de la série Loup Solitaire.



Les Cercles de Savoir Magnakaï

Au cours des années qui précédèrent leur massacre, les Maîtres Kaï se consacraient à l'étude du Magnakaï. Les Disciplines étaient divisées en quatre écoles d'entraînement appelées Cercles de Savoir. Lorsqu'un Maître Kaï parvenait à maîtriser toutes les Disciplines d'un Cercle de Savoir, il développait ses qualités de guerrier et augmentait sa résistance physique et mentale (ENDURANCE) jusqu'à un niveau qu'aucun guerrier ordinaire n'avait atteint jusque-là. Voici la liste de ces Cercles et des Disciplines qu'il faut maîtriser pour les compléter :

Nom du Cercle Disciplines Magnakaï

de Savoir nécessaires pour

Magnakaï compléter ce Cercle

CERCLE DE FEU Art de la Chasse ; Science

des Armes.

CERCLE DE LA LUMIÈRE Contrôle Animal ; Science

Médicale.

sur la *Feuille d'Aventure* du prochain volume de la série du Loup Solitaire.

CERCLE DE SOLARIS Invisibilité ; Art de la Chasse ;

Exploration.

CERCLE DE L'ESPRIT Foudroiement Psychique ;

Ecran Psychique ; Nexus ; Intuition.

Avec un Cercle de Savoir complet, vous pouvez ajouter des points supplémentaires à vos totaux D'ENDURANCE et d'HABILETÉ.

Points supplémentaires

HABILETÉ ENDURANCE

CERCLE DE FEU	1	2
CERCLE DE LA LUMIÈRE	0	3
CERCLE DE SOLARIS	1	3
CERCLE DE L'ESPRIT	3	3

Ces points s'ajoutent à vos totaux initiaux d'ENDURANCE et d'HABILETÉ.

La sagesse Magnakaï

Le voyage qui vous attend sera long et périlleux car, pour arriver jusqu'à la Pierre de la Sagesse de Varetta, il vous faudra traverser les Pays de la Storn. Les nombreuses provinces qui bordent ce grand fleuve abritent en effet des nations turbulentes qui s'affrontent sans cesse les unes aux autres afin de conquérir quelques parcelles de terrain ou satisfaire l'ambition de Seigneurs peu scrupuleux. N'hésitez pas à utiliser la carte figurant au début du livre pour établir votre itinéraire, ni à prendre des notes tout au long de votre périple - elles vous seront fort utiles également pour les aventures à venir. Vous allez découvrir des objets qui vous seront d'une grande aide dans le déroulement de votre aventure. Certains Objets Spéciaux pourront vous servir lorsque vous entreprendrez d'autres missions du Loup Solitaire, dans les livres suivants, mais il arrivera également qu'un objet qui vous paraissait utile se révèle par la suite tout à fait inefficace. Aussi devrez-vous choisir avec discernement les objets que vous déciderez d'emporter avec vous.

Pour réussir votre mission, il vous faudra faire preuve d'un grand courage et choisir judicieusement trois Disciplines Magnakaï que vous souhaitez maîtriser. Vous pourrez alors parvenir avec succès au terme de votre aventure, même si vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE sont faibles. Il n'est pas indispensable, pour mener cette quête, d'avoir accompli les missions précédentes de la série du Loup Solitaire. Vous pouvez en effet vous lancer dans cette aventure sans avoir vécu les épisodes passés. A présent, puisse l'esprit d'Aigle du Soleil guider vos pas au cours du long et difficile apprentissage du Magnakaï et... bonne chance !



L'avenir du Sommerlund est entre vos mains

Vous êtes Loup Solitaire, le dernier des Seigneurs Kaï du Sommerlund et l'unique survivant du massacre qui les anéantit au cours d'une guerre sans merci avec vos ennemis jurés, les Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad. Trois années se sont écoulées depuis votre victoire écrasante sur le Seigneur des Ténèbres Haakon, dans le Tombeau du Majhan. Pour le royaume du Sommerlund, ce furent trois années de paix et de prospérité. Par ailleurs, depuis la défaite de Haakon, le pouvoir des Seigneurs des Ténèbres s'est peu à peu dégradé. La rumeur court qu'une guerre civile dévastatrice fait rage à Helgedad, où même les Seigneurs des Ténèbres les plus insignifiants se livrent à une rivalité sans merci pour conquérir le pouvoir et assouvir leurs sinistres ambitions. Cependant, nul n'ignore que la véritable raison de cette course au pouvoir tient à la découverte d'un trésor perdu depuis la nuit des temps : le *Livre du Magnakaï* du Sommerlund. Ce livre légendaire est célèbre dans votre pays. En effet, grâce à la sagesse du Magnakaï, Aigle du Soleil, le premier Grand Maître Kaï, parvint à enseigner aux guerriers du Sommerlund les Disciplines qui devaient protéger le pays de la ruine et l'empêcher de tomber aux mains des maléfiques Seigneurs des Ténèbres.

On perdit la trace du *Livre du Magnakaï* pendant des centaines d'années, mais la science qu'il recelait demeura vivante dans les esprits, se transmettant de génération en génération afin que les guerriers Kaï puissent acquérir la force et le pouvoir de résister aux ennemis de leur pays.

Après avoir retrouvé le *Livre au Magnakaï*, vous fîtes une promesse solennelle : rendre au Kaï sa gloire et sa puissance de jadis afin de garantir une paix et une sécurité durables au Sommerlund. De retour dans votre pays, vous vous êtes entièrement consacré à l'étude des Disciplines Magnakaï, vivant comme un reclus dans votre monastère perdu au milieu des collines. L'apprentissage fut long et astreignant car il consistait aussi bien en un entraînement physique intense qu'en une

éducation psychique et intellectuelle poussée au plus haut niveau. Les saisons se succédèrent sans que vous voyiez le temps passer tant vous étiez absorbé par votre désir d'accéder aux arcanes de la connaissance et au perfectionnement de vos qualités guerrières. Vous êtes ainsi resté trois ans à maîtriser parfaitement trois des disciplines Magnakaï. Cependant les autres disciplines ne peuvent s'acquérir par l'étude uniquement et, afin d'accomplir votre serment de porter à nouveau la philosophie Kaï à son apogée, il vous faut maintenant poursuivre l'œuvre entamée par Aigle du Soleil, il y a de cela quelque mille ans. Lorsque ce dernier eut achevé sa quête, il consigna ses expériences dans le *Livre du Magnakaï*. Malheureusement, le texte s'est effacé avec les années, et il n'en reste plus que quelques mots : «... chercher à retrouver la Pierre de la Sagesse de Varetta..., car seule cette pierre détient le pouvoir et la sagesse... » Voici les seules bribes de phrases que vous êtes parvenu à déchiffrer, ce qui est bien peu pour vous guider ! Cependant, malgré tout, vous ne perdez pas espoir, car vous avez reconnu le mot « Varetta ». Il s'agit d'une des plus anciennes cités du Magnamund. Elle se trouve de l'autre côté des Gorges de Maaken, au sud du Sommerlund, en plein pays de la Storn. Vous sentez qu'il vous faut partir sans plus attendre, car la guerre civile dans laquelle sont empêtrés les Seigneurs des Ténèbres de Helgedad ne se prolongera pas éternellement. Vous savez également que ceux-ci n'ont qu'une idée en tête : conquérir le Sommerlund et le tenir sous leur coupe. Dès le conflit calmé, les misérables vainqueurs se retourneront aussitôt contre votre pays et convoqueront les créatures du Royaume des Maudits pour compromettre votre quête. Il vous faut donc agir rapidement et discrètement car l'avenir du Sommerlund dépend du succès de votre mission. Ainsi, avec pour seul guide les derniers mots de votre mentor et sous la menace constante des Seigneurs des Ténèbres, vous décidez de partir à la recherche de la Pierre de la Sagesse de Varetta, sans vous douter des périls et des imprévus qui vous attendent dans les pays de la Storn.

Voici enfin venu le jour de votre départ. Tout est calme et silencieux dans la cour du monastère Kaiï, dont les remparts sont couverts d'une mince couche de givre qui scintille dans la clarté du petit matin. Un vent mordant souffle sur vous tandis que vous engagez votre cheval sur le sentier escarpé qui descend vers la forêt de Fryelund. Ce n'est qu'un peu plus tard que vous vous retournez pour contempler les tours de pierre de votre imposante demeure dont les hautes silhouettes s'élancent majestueusement vers le ciel. Vous adressez en silence un dernier adieu au monastère, puis vous pénétrez sous le couvert dense et feuillu de la grande forêt. La longue traversée que vous effectuez vers le sud ne se passe pas sans incident : sur la Route des Brigands - la grande voie qui relie la capitale du Sommerlund à la province de Ruanon -, vous vous faites soudainement attaquer par une horde de hors-la-loi enragés. Mais au lieu de l'or qu'ils exigent, vous leur faites une démonstration des formidables pouvoirs d'un Maître Kaiï digne de ce nom ! Décontenancés par la tournure inattendue que prennent les événements et effarés par votre remarquable talent de combattant, les bandits finissent par fuir dans la plus grande confusion, abandonnant trois de leurs comparses raides morts sur la route. A la suite de cet affrontement, les personnages peu recommandables qui hantent cette région morne et désolée se tiennent à une distance respectueuse de vous, et vous poursuivez votre chemin sans être inquiété de nouveau. Une fois arrivé à Ruanon, vous êtes accueilli en véritable héros par la population et salué avec reconnaissance par le Baron Vanalund, Seigneur de la province. De fait, lui et son peuple n'oublieront jamais la dette qu'ils ont envers vous, car vous avez jadis empêché leur pays de tomber aux mains d'un cruel seigneur renégat. Les gens de Ruanon se montrent si chaleureux à votre égard que votre quête risque de se trouver fort compromise par la ronde interminable des banquets et des réceptions organisés en votre honneur ! Mais il vous faut malgré tout penser à votre devoir et il est grand temps maintenant de quitter cette ville minière et ses aimables habitants pour reprendre le chemin du sud. Il y a bien

longtemps, la route qui reliait Ruanon à Quarle fut coupée par un effroyable tremblement de terre qui déchira le pays sur plusieurs centaines de kilomètres. Cette gigantesque faille reçut le nom de Gorges de Maaken -le Gouffre Maudit- car ses insondables profondeurs sont l'objet d'une terrible malédiction. C'est là, en effet, qu'au temps de la Lune Noire le roi Ulnar vainquit Vashna, le plus puissant des Seigneurs des Ténèbres. Le corps du chef ennemi ainsi que les cadavres de tous ses soldats furent précipités dans les abîmes sans fond des Gorges de Maaken. La légende raconte que l'écho du cri d'agonie de Vashna résonnera jusqu'à ce qu'il se relève et puisse enfin exercer sa terrible vengeance sur le royaume du Sommerlund et la maison d'Ulnar. Tenant absolument à éviter le Gouffre Maudit, vous décidez de faire un large détour par la ville libre de Casiorn plutôt que de vous risquer à traverser la ville fantôme de Maaken. Peu à peu, les plaines fertiles du sud de Ruanon font place à la végétation pauvre et clairsemée des abords de la Mer de la Sécheresse. Là, tel un joyau resplendissant au milieu du désert, se dresse la ville libre de Casiorn. Vous y faites un séjour bref mais lucratif : grâce à une chance inespérée - quelque peu aidée, il faut le reconnaître, par vos qualités de Maître Kai -, vous remportez des gains non négligeables à la maison de jeu du Cercle d'Argent.

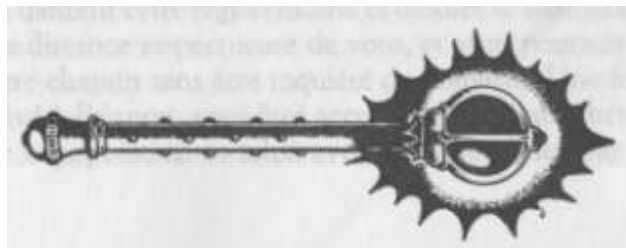
Grâce à la somme gagnée, vous allez effectuer quelques emplettes et vous faites également l'acquisition d'un vigoureux pur-sang pour chevaucher jusqu'à la ville de Quarle. Vous arrivez une semaine plus tard dans les environs de Quarle et, à la tombée du jour, vous en atteignez les remparts puissamment fortifiés. La cité est construite au bord de la rivière du même nom, et c'est là que se trouve le seul pont permettant de franchir les turbulentes eaux. Non loin de l'enceinte, la route se sépare en deux car, du côté est, on peut accéder à la ville par deux portes différentes. Si vous voulez entrer par la porte nord, rendez-vous au [137](#). Si vous préférez aller vers la porte sud, rendez-vous au [225](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakai de l'Exploration, rendez-vous au [308](#).

2

Certains de ces flacons contiennent des potions qui pourront vous être utiles lors de votre voyage. Vous parcourez des yeux les innombrables fioles qui s'alignent sur les étagères et vous en lisez attentivement les étiquettes :

- Potion de Laumspur (Chaque dose redonne 4 points d'ENDURANCE.) : 5 Pièces d'Or;
- Potion d'Herbe à Potence (Chaque dose procure un sommeil d'une ou deux heures.) : 2 Pièces d'Or;
- Elixir de Rendalim (Chaque dose fait gagner 6 points d'ENDURANCE.) : 7 Pièces d'Or;
- Potion d'Alether (augmente le total d'ENDURANCE de 2 points pour toute la durée du combat) : 4 Pièces d'Or;
- Concentré de Chiendent des Cimetières (Son absorption provoque une mort instantanée.) : 4 Pièces d'Or.

Vous pouvez acheter les potions que vous désirez. Dans ce cas, n'oubliez pas de rayer les Pièces d'Or que vous aurez dépensées et d'inscrire vos achats dans la case Sac à Dos de votre *Feuille d'Aventure*. A présent, si vous souhaitez aller voir ce que les autres magasins de la rue ont à proposer, rendez-vous au [152](#). Si vous préférez attendre que le Capitaine en ait fini avec ses achats, rendez-vous au [231](#).



3

Au sommet de la colline, le sentier se termine brusquement par un grand cercle de pierres. Un fagot de bois est posé en plein milieu, à côté d'une Torche enveloppée de toile huilée. Vous reconnaissez là un signe de piste. Ce genre de balise est en effet très fréquent au Sommerlund, et particulièrement le long de la frontière qui borde les Monts Durncrag. Si vous le désirez, vous pouvez prendre cette Torche avant de rebrousser chemin. Rendez-vous au [330](#).

4

Alors que vous écartez les filaments, ceux-ci se mettent soudain à frémir à votre contact et à se contorsionner comme des serpents. Puis ils s'enroulent autour de votre arme et la retournent contre vous ! Vous lâchez aussitôt prise et vous reculez rapidement, horrifié, en voyant la lame se désagréger sous l'effet de la substance corrosive distillée par les filaments. Faisant volte-face, vous retournez en courant vers l'embranchement, l'estomac noué d'effroi en réalisant, rétrospectivement, que vous venez de frôler de très près une mort atroce ! (N'oubliez pas de rayer l'arme que vous avez perdue sur votre *Feuille d'Aventure*.) A présent, quelle direction allez-vous prendre ? Si vous optez pour le tunnel de gauche, rendez-vous au [269](#). Si vous préférez aller tout droit, rendez-vous au [339](#).

5

Le chant du coq vient saluer la naissance du jour. Vous vous habillez rapidement, puis vous rassemblez vos affaires. Dehors, Cyrilus est déjà en train de vous attendre dans la cour de l'auberge. «Quelle belle journée en perspective ! s'exclame-t-il en pointant vers le ciel sans nuages sa fine canne de chêne. Je pense que nous atteindrons sans difficultés *Y Auberge du Mi-Chemin* avant la tombée de la nuit. » Après avoir pris congé de l'aubergiste et de son fils, Cyrilus et vous montez en selle et partez tous deux au petit trot dans la ruelle menant à la porte est

de la ville. Au milieu de la matinée, vous arrivez au pied de collines vallonnées, plantées d'arbres à feuilles jaunes. Leur sommet disparaît dans la brume, mais, de temps à autre, des rayons de soleil viennent éclairer les verts herbages qui s'étendent en contrebas. Le temps passe vite et agréablement, tandis que Cyrilus vous raconte l'histoire de la région et les légendes qui s'y rapportent. Grâce à lui, vous apprenez que les terres fertiles et les riches royaumes qui bordent la Storn ont un passé mouvementé, troublé par les guerres incessantes que se livraient entre eux les ambitieux seigneurs de la région pour annexer les empires voisins et soumettre à leur domination les populations rurales. Même à présent, le royaume de Lyris se trouve en conflit avec le Magador, la province de Delden livre bataille à la Salonie, qui elle-même est en guerre avec la Slovie ! Des centaines d'hommes perdent la vie au cours de ces combats sans trêve, et le pays se trouve régulièrement pillé et dévasté. Seuls les mercenaires et les charognards semblent tirer profit de cette agitation perpétuelle. Au milieu de l'après-midi, vous arrivez en vue d'un petit village situé au bord de la route. De nombreux chariots sont garés les uns derrière les autres, et une foule de gens s'est rassemblée dans un pré, non loin de la grand-route. Alors que vous passez près d'eux, vous remarquez un grand écriteau en bois cloué sur l'un des chariots :

GRAND TOURNOI DE TIR A L'ARC

Droit d'entrée : 2 Pièces d'Or Premier prix : l'Arc en Argent de Duadon.

Si vous souhaitez participer au tournoi, rendez-vous au [141](#). Si vous ne le désirez pas, ou si vous n'en avez pas les moyens, passez votre chemin et rendez-vous au [210](#).

6

« Calmez-vous mes frères ! C'est bien lui le Seigneur Kaiï. » Au fur et à mesure que les vieillards effarouchés se remettent de leur émotion, la stupéfaction fait place à un respect mêlé de crainte. « Mon nom est Gwynian, dit enfin leur chef. Nous attendions votre arrivée. » Sur ces mots, il montre du doigt les cartes étalées sur la table, ainsi qu'un gros télescope fixé sur une plate-forme, juste sous le dôme du toit. « Les étoiles prédisent les événements à venir et sont pour nous des conseillères, reprend le vieil homme. Nous sommes au courant de votre quête et nous savons que les sentiments qui guident vos pas à la recherche de la Pierre de la Sagesse sont purs et droits. Nous sommes prêts à vous aider, mais je dois vous avertir que certains membres de notre confrérie redoutent les pouvoirs de cette Pierre. Ces derniers ont préféré ne pas tenir compte de la sagesse des étoiles, et ils ont fait le vœu - ô combien stupide et dangereux ! - de ne révéler à personne l'emplacement de la Pierre de la Sagesse et de tuer quiconque chercherait à s'en emparer, de peur de la voir tomber aux mains de n'importe qui et par crainte que son pouvoir ne soit utilisé à de tristes fins. » Soudain, les paroles de Gwynian sont interrompues par une série de coups frappés à la porte de l'observatoire : votre cheval a sans doute été repéré ! « Livrez-nous cet homme ! » tonitruent un chœur de voix en colère. « Vite, nous devons partir sans perdre une seconde ! » chuchote Gwynian en vous poussant vers une petite pièce. Puis il tire un petit loquet bien dissimulé, et une porte dérobée s'ouvre soudain pour découvrir un étroit passage. Au moment où vous vous engagez dans les ténèbres, sous la conduite du vieux sage et de ses compagnons, la porte de l'observatoire cède et vole en éclats sous la pression de vos poursuivants. Rendez-vous au [158](#).



7

Vous sentez régner une extrême tension et votre instinct de Maître Kai Principal vous prévient d'un danger imminent. La sérénité de ce petit hameau est trompeuse et cache en réalité une menace mortelle. Vous dégainez immédiatement votre arme et vous vous préparez à affronter le péril. Rendez-vous au [258](#).

8

Chanda étouffe un cri et tressaille au moment où vous lui portez le coup de grâce. Dans un ultime accès de rage et de désespoir, il tente de vous maudire, mais les mots lui restent dans la gorge et il s'effondre, raide mort, à vos pieds. Vous retournez son corps de la pointe de votre botte et vous le fouillez rapidement. Vous découvrez sur lui 10 Pièces d'Or, un flacon de Potion de Laumspur (il y en a suffisamment pour vous faire récupérer 3 points d'ENDURANCE), ainsi qu'un plan de Varetta. (Inscrivez cette carte dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*, et rangez-la soigneusement dans votre Sac à Dos.) Emportez également, si vous le désirez, les autres objets trouvés sur la dépouille du taxidermiste (Pièces d'Or et Potion de Laumspur), puis dépêchez-vous de quitter cet endroit malsain. Rendez-vous au [16](#).



9

Les gardes échangent un regard entendu puis ils acquiescent de la tête. « 10 Pièces d'Or et vous serez le bienvenu dans notre ville, noble étranger », dit le plus petit des deux hommes en tendant sa main gantée pour recevoir son dû. Si vous acceptez de payer, rendez-vous au [332](#). Si vous estimez que la somme demandée est exorbitante, vous pouvez tenter de contourner les gardes et de forcer le passage, rendez-vous au [261](#). Si vous préférez décliner poliment la proposition et essayer d'entrer dans la ville par la porte nord, rendez-vous au [137](#).

10

Un homme d'apparence joviale, portant de longs cheveux tombant sur les épaules, est allongé dans un hamac accroché au bout de la passerelle. Il ouvre un œil à votre approche et, avec la rapidité de l'éclair, saute sur ses pieds et tire de sa poche un carnet de tickets en s'écriant avec empressement : « Bienvenue à bord du *Kazomra*, le meilleur bateau qui ait jamais navigué sur les eaux de la Storn ! » Vous consultez le tableau des prix :

Luyen : 10 Pièces d'Or.

Rhem : 15 Pièces d'Or.

Eula: 20 Pièces d'Or.

« Nous levons l'ancre à minuit, noble seigneur, reprend-il. Alors n'attendez pas trop pour faire embarquer vot' cheval. » Après avoir choisi votre destination, payez votre billet (n'oubliez pas de rayer les Pièces d'Or dépensées à cet effet) puis rangez-le soigneusement dans votre poche après l'avoir inscrit dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, rendez-vous au [82](#).

11

La ville d'Eula a été transformée en un gigantesque camp militaire, et ses habitants l'ont désertée depuis longtemps pour fuir vers le nord, abandonnant leurs maisons et leurs bêtes à une horde de soldats cupides. Ceux-ci, venus des quatre coins du pays, côtoient des mercenaires sans scrupules et des combattants au passé trouble, qui ne sont unis que par leur avidité commune. Tandis que vous regardez les importantes troupes marcher en direction d'un rideau de fumée noire s'élevant au sud, vous sentez soudain votre cœur défaillir : Tekaro, la ville où se trouve la Pierre de la Sagesse, est une cité assiégée, une cité capable de résister à l'assaut de 10 000 hommes d'armes ! Alors que vous chevauchez en direction du front à travers les champs noircis et dévastés par la bataille et les retranchements bordant la Quarle,



11 *La Ville d'Eula a été transformée en un gigantesque camp militaire.*

vous maudissez en votre for intérieur cette guerre qui risque de mettre en péril le succès de votre quête. Rendez-vous au [280](#).

12

La flèche va se planter dans la patte gauche de la créature qui perd aussitôt l'équilibre en poussant un hurlement déchirant. La rapidité de votre attaque vous laisse à présent le temps de dégainer une arme à main afin d'affronter à nouveau l'ignoble monstre.

YAMSARK HABILITÉ: 22 ENDURANCE: 32

La créature s'est effondrée, face contre terre. Grâce à la position délicate dans laquelle se trouve votre adversaire, vous ne perdez aucun point d'ENDURANCE durant les deux premiers Assauts du combat, quoi qu'il arrive. Par ailleurs, vous pouvez abandonner la lutte à tout moment en vous échappant par le porche d'entrée de la chapelle. Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [305](#). Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [112](#).

13

Vous vous frayez un chemin à travers le sous-bois, sans faire le moindre bruit et avec toute l'habileté dont sait faire preuve un Maître Kaï tel que vous. Vous arrivez bientôt à la lisière d'une clairière rocailleuse. Là, une dizaine d'hommes se tiennent en cercle autour d'un autel en pierre. Leur chef, un homme grand et mince, portant un masque vert hideux sur le visage, promène une longue baguette en or au-dessus de la tête d'une créature batracienne, écartelée sur l'autel. Des étincelles aveuglantes jaillissent du corps du monstrueux animal et, au fur et à mesure que les incantations de la sinistre assemblée augmentent d'intensité, le corps de la bête s'élève graduellement, planant à quelques dizaines de centimètres au-dessus de l'autel. Mais soudain, le chef pousse un cri de colère et il se tourne dans votre direction: il vient de détecter votre présence ! Ses yeux lancent des éclairs et vous pouvez sentir la fureur qui l'anime. Tout à

coup, l'homme pointe sa baguette en or vers vous et une décharge d'énergie fend l'air en grésillant. Si vous possédez un arc et si vous voulez vous en servir, rendez-vous au [56](#). Si vous ne possédez pas d'arc, vous pouvez prendre la fuite. Rendez-vous dans ce cas au [182](#). Si vous préférez dégainer votre arme et vous préparer au combat, rendez-vous au [295](#).

14

Soudain, les cavaliers surgissent et se déploient en demi-cercle autour de vous. « Nous avons un petit compte à régler, homme du Nord, siffle Roark, les lèvres retroussées dans un rictus méprisant. Et j'exige d'être payé immédiatement. » Une brève lueur de folie passe dans son regard tandis qu'il détache de son cou une amulette qu'il brandit en l'air. « Viens, Tagazin, viens, je t'en conjure ! Je te somme de sortir du Puits de la Douleur Éternelle pour accourir vers moi ! » Cette odieuse incantation vous donne la chair de poule et une certaine appréhension vous envahit. Vous parcourez rapidement les alentours des yeux pour trouver une issue et vous réalisez que la seule possibilité serait de passer par le cimetière, entre Roark et ses hommes. Mais au moment précis où vous lancez votre cheval sous le portail de pierre, une vision d'horreur vous glace le sang. Rendez-vous au [270](#).

15

Les gardes de la ville poussent de concert une exclamation de stupeur, à la fois déconcertés et effrayés par l'aisance avec laquelle vous venez de neutraliser leur sergent. Ils semblent hésiter pendant quelques instants puis ils reculent, soucieux d'éviter votre regard courroucé. D'un léger coup d'éperon, vous lancez alors votre cheval en direction des chariots, bousculant au passage une poignée de jeunes recrues qui s'égaient en tous sens comme des poussins affolés, sans oser vous interpeller. Personne n'ose se mettre en travers de votre route tandis que vous manœuvrez habilement autour d'eux avant de partir au grand galop dans l'allée tortueuse. Rendez-vous au [332](#).

16

A la faible lueur d'une lanterne accrochée dans la rue, vous déployez le plan de Varetta et vous étudiez le dédale de ruelles et d'avenues qui quadrillent la ville.

(Inscrivez cette carte dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*.) La rue des Chaudronniers est située à l'autre bout de la ville, non loin du rempart est. Soudain, une cloche se met à sonner et l'écho de son tintement se répercute de toit en toit, de tour en tour, à travers toute la cité. C'est le couvre-feu : il ne devra plus rester personne dans les rues d'ici à une heure. Comme il vous est impossible de traverser Varetta en si peu de temps, vous décidez de trouver une auberge afin d'y passer la nuit et de reprendre votre route dès l'aube. Rendez-vous au [135](#).

17

Vous vous dirigez vers le comptoir et vous demandez une chambre pour la nuit. Un tableau noir accroché en face de vous indique le prix des chambres, selon la catégorie et le confort :

Dortoir : 2 Pièces d'Or par nuit.

Chambre Simple (2^e classe) : 3 Pièces d'Or par nuit.

Chambre Simple (1^{re} classe) : 5 Pièces d'Or par nuit.

Vous pouvez choisir une chambre à votre convenance, sans oublier de rayer sur votre *Feuille d'Aventure* les Pièces d'Or correspondant au prix en vigueur. Si vous voulez passer la nuit dans le dortoir, rendez-vous au [144](#). Si vous désirez prendre une chambre individuelle de seconde catégorie, rendez-vous au [202](#). Si vous vous laissez tenter par une chambre de première classe, nettement plus confortable, avec bain, rendez-vous au [251](#).

18

Des arcs mis à la disposition des concurrents sont disposés en vrac, sur une grande table dressée au centre de la tente. La plupart sont en triste état, mais vous finissez par en trouver trois qui ne soient ni voilés ni fendus. L'un d'eux est un Jakan, un arc vassagonien ; l'autre est un arc de Kalte, fait en os ; le troisième est un arc de chasse du pays de Durenor. Si vous choisissez le Jakan, rendez-vous au [298](#). Si vous optez pour l'arc en os, rendez-vous au [214](#). Si vous préférez l'arc de chasse, rendez-vous au [60](#). Par ailleurs, si vous maîtrisez la discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [205](#).

19

Luyen, cité des fleurs et du vin, vous accueille avec ses jolies maisons à colombage, ses tours élancées et son enceinte fortifiée qui se découpent nettement dans le ciel. La ville s'étend à l'ombre du massif des Ceners, à l'endroit même où les eaux tumultueuses de la Storn se mêlent aux torrents turbulents qui dévalent les pentes abruptes du mont Prindar. Le Capitaine met le bateau à quai afin de charger les provisions à bord et, tandis que ses hommes s'affairent à une multitude de corvées et de manœuvres diverses, vous l'accompagnez jusqu'à la grande herboristerie de Luyen. L'entrée de ce fameux établissement est signalée par une énorme jarre en pierre suspendue au-dessus de la porte par de grosses chaînes grinçantes. L'intérieur du magasin recèle une quantité invraisemblable de produits qui excitent aussitôt votre curiosité. Des empilements de bouteilles remplies de liquides multicolores se dressent jusqu'au plafond ; des montagnes de sacs de grains et des tas d'herbes et de racines de toutes sortes jonchent le sol et couvrent de grandes étagères de bois blanchi par l'âge. Le Capitaine désire se procurer diverses médications et des fortifiants en vue des batailles qui les attendent, lui et ses hommes. Les yeux de l'herboriste s'agrandissent de plaisir en parcourant la liste d'achat de votre compagnon: ce sont les préparations les plus chères ! Si vous souhaitez examiner quelques-unes des potions qui s'alignent sur les étagères, rendez-

vous au [2](#). Si vous préférez aller jeter un coup d'œil aux autres magasins de la rue, en attendant que l'herboriste ait fini de préparer la commande du Capitaine, rendez-vous au [152](#).

20

Votre embuscade prend l'ennemi au dépourvu et vos adversaires, en proie à la panique la plus totale, se dispersent dans toutes les directions. A une si courte distance, il vous est impossible de manquer une cible, et votre flèche va se planter dans la poitrine du cavalier qui tient le cheval de Cyrilus par la bride. L'homme s'effondre raide mort sur le sol, et vous en profitez aussitôt pour surgir des broussailles et saisir les rênes du cheval de votre victime. Des cris de colère retentissent derrière vous tandis que vous vous éloignez au triple galop, en compagnie du vieux magicien. Rendez-vous au [188](#).

21

Au bout d'un long couloir en marbre gris, vous vous retrouvez face à la porte de la bibliothèque. Il n'y a plus aucune trace des hommes vêtus de brun que vous aviez aperçus en entrant dans la cour, et tout est maintenant calme et silencieux comme dans un tombeau. La bibliothèque est déserte également. Des milliers de livres tapissent entièrement les murs, mais vous remarquez une petite porte de l'autre côté de la pièce - probablement une seconde issue. Si vous désirez examiner certains livres, rendez-vous au [302](#). Si vous préférez aller ouvrir l'autre porte, rendez-vous au [127](#).

22

Les fers de lance ne sont plus qu'à quelques centimètres de votre poitrine, lorsque vous parvenez enfin à dégainer votre arme et à les faire dévier d'un formidable coup qui brise net toutes les hampes. Les gardes reculent vivement, les yeux agrandis par la stupeur et la mâchoire tombante. Vous profitez de leur ébahissement pour lancer votre cheval au galop et gagner l'ombre protectrice de la rue qui s'ouvre devant vous. Tandis que

les cris d'alerte du corps de garde s'évanouissent derrière vous, vous arrivez à un endroit où la rue bifurque. L'ombre du soir commence à étendre son noir manteau sur la ville-frontière, et vous êtes impatient de trouver, pour vous-même et pour votre monture, un lieu sûr pour y passer la nuit. Si vous souhaitez continuer par la gauche, rendez-vous au [151](#). Si vous préférez aller sur la droite, rendez-vous au [289](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [41](#).

23

Votre flèche frôle l'épaule de votre adversaire et va se planter dans la jambe d'un autre qui essayait au même moment d'enjamber le bastingage. Si vous possédez une autre arme, il vous faut la dégainer sans perdre une seconde car le pirate continue à avancer et il sera bientôt sur vous. Rendez-vous au [92](#).

24

Il y a bien longtemps que la chapelle a été abandonnée et livrée aux intempéries du rude climat de la région. Le peu qu'il en reste est à moitié en ruine, et vous découvrez dans un coin un trou béant s'ouvrant sur une salle souterraine. Vous distinguez au fond de grandes flaques d'eau noires et luisantes, et la puanteur exécrable qui s'en dégage monte jusqu'à vous par vagues, portée par des courants d'air mugissants. Un gros rat, tapi sur les restes d'un cadavre en décomposition, vous regarde fixement, la clarté glauque de l'endroit se réfléchissant dans les deux petites billes noires de ses yeux. Au fur et à mesure que vous vous habituez à la pénombre, vous réalisez que cette cave est en fait remplie de dépouilles : les infortunées victimes du Yamsark ! Soudain, votre attention est attirée par un marteau de guerre en bronze rutilant, posé sur la poitrine d'un défunt. Dans cette macabre fosse, l'humus et les moisissures ont tout recouvert, excepté cette arme qui brille comme si elle était flambant neuve. Si vous possédez une Corde, vous pouvez essayer de soulever le marteau de guerre grâce à elle ; rendez-vous pour cela au [101](#). Si cette arme n'offre

aucun intérêt pour vous, sortez de ce funeste endroit pour aller rejoindre Cyrilus ; rendez-vous dans ce cas au [338](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de Nexus, rendez-vous au [276](#).

25

Par l'encadrement de la porte, vous apercevez une volée de marches raides et étroites menant à une petite pièce. Deux des murs sont couverts de livres du sol au plafond ; sur le troisième mur s'étendent des rayonnages jonchés de manuscrits, de clochettes en cuivre et de rouleaux de parchemin attachés par des rubans de soie verte. Dans le dernier mur s'ouvre une petite porte par laquelle une créature minuscule vous dévisage sans ciller. L'étrange personnage vous prie d'entrer et vous reconnaissez, à ses yeux rouges et son corps rabougri, qu'il s'agit d'un Kloon. « Bonjour, étranger, dit-il d'une voix forte, contrastant avec la petitesse de son corps. Soyez le bienvenu en notre maison. Que pouvons-nous faire pour vous ? » Si vous voulez demander au Kloon la direction de la rue des Chaudronniers, rendez-vous au [165](#). Si vous préférez lui demander de vous parler de la Pierre de la Sagesse de Varetta, rendez-vous au [262](#). Si vous n'avez aucune question à poser au Kloon, vous pouvez quitter les lieux et vous rendre au [105](#).

26

Le score que vous avez atteint vous qualifie pour la finale, car un autre archer a totalisé plus de 8 points. Il s'appelle Altan, c'est un homme grand, au visage rude, qui est garde forestier dans les régions montagneuses du Nord. Son arc est en bois de Toa orange et il le manie avec une adresse remarquable. La compétition s'annonce donc difficile.

ALTAN HABILITÉ: 30 ENDURANCE: 50

(points de Tir)



26 Altan manie avec une adresse remarquable son arc en bois de Toa.

L'épreuve finale du tournoi se déroule selon les règles habituelles de combat, la seule différence étant que vous commencez chacun avec 50 points de Tir. (Ceux-ci remplacent en l'occurrence les points d'ENDURANCE, mais votre total d'ENDURANCE actuel restera inchangé tout au long de l'épreuve.) Déduisez les points perdus par vous-même et votre concurrent. Le premier des deux qui perdra ses 50 points de Tir aura perdu le tournoi. (Ne rayez aucune flèche sur votre *Feuille d'Aventure*, puisqu'il s'agit d'une compétition sportive.) Si vous êtes le premier à perdre vos 50 points de Tir, rendez-vous au [183](#). Si vous remportez le tournoi, rendez-vous au [252](#).



27

Eperonnant votre cheval le long de la pente escarpée qui mène jusqu'au manoir, vous passez au grand galop sous la porte à tourelles qui en marque l'entrée et vous faites halte près d'une petite remise dont les murs s'ornent de ferronneries délicatement ouvragées. Tout à coup, la partie supérieure d'une porte d'écurie s'ouvre à la volée, et la tête hirsute d'un jeune garçon apparaît dans l'encadrement. « Voulez un Pass pour Amory ? vous demande-t-il effrontément. Ce sera 3 Pièces d'Or. » Sur ces mots, le gamin brandit un rectangle de carton bleu et il tend l'autre main, paume retournée, en attendant son dû. Si vous désirez lui demander ce qu'est un Pass, rendez-vous au [273](#). Si vous acceptez d'emblée de payer les 3 Pièces d'Or sans discuter, rendez-vous au [304](#). Si vous préférez ignorer la proposition du jeune garçon, reprenez votre route et rendez-vous au [146](#).



28

Alors que le guerrier s'écrase à terre, vous remarquez que votre compagnon de route est aux prises avec cinq cavaliers armés jusqu'aux dents. Cyrilus est encerclé et ses chances d'en sortir sont plus que minces. Soudain, l'un des hommes lui assène un violent coup de masse sur la nuque, anéantissant ainsi toute tentative de résistance de sa part. Votre infortuné compagnon s'affale mollement sur l'encolure de son cheval et les cavaliers, prenant celui-ci par la bride, emportent leur captif et traversent le pont au triple galop. Si vous voulez vous lancer à leur poursuite, rendez-vous au [39](#). Si vous préférez fouiller la dépouille de votre adversaire, rendez-vous au [139](#).

29

Plusieurs flèches se plantent dans votre chair et une douleur fulgurante vous étreint la poitrine. L'une de vos jambes est également touchée et vous ne pouvez réprimer un cri. Mais bientôt la douleur fait place à un terrifiant engourdissement, tandis que votre cheval continue à vous emporter à vive allure vers les portes de Tekaro. La dernière chose que vous voyez sont les chaudrons dangereusement inclinés, déversant par les créneaux des flots d'huile bouillante et de plomb en fusion. Votre vie et votre aventure s'achèvent ici.

30

Les trois hommes échangent des regards soupçonneux, puis ils finissent par vous offrir un siège. L'un d'eux, un guerrier au visage grêlé, fait claquer ses doigts et crie à travers la salle surpeuplée : « Serveuse, quatre chopes de bière ! » Les consommations sont servies dans d'énormes bocks en terre cuite

qui doivent facilement contenir chacun un bon litre de bière ! Chancelant sous le poids, la serveuse arrive finalement à destination et pose les lourdes chopes sur la table. « Cela fera 8 Pièces d'Or, Messire », dit-elle d'une voix essoufflée. Si vous désirez payer la tournée, rendez-vous au [230](#). Si vous ne le souhaitez pas, ou si vous n'en avez pas les moyens, rendez-vous au [159](#).

31

Le visage de la femme morte vous revient subitement en mémoire lorsque vous regardez les yeux de Roark, noirs et étincelants dans l'ombre de son chapeau à large bord. La ressemblance est tellement frappante - même nez aquilin et même teint olivâtre - qu'ils ont sûrement un lien de parenté. Soudain, les cavaliers surgissent et se déploient en demi-cercle autour de vous. Une voix crie : « Aral est morte, c'est l'homme du Nord qui l'a tuée ! » A ces mots, le visage de Roark s'empreint de haine, ses yeux se mettent à lancer des éclairs de folie et ses lèvres à trembler de fureur. Puis il déchire d'un geste rageur le devant de sa tunique et arrache de sa chaîne une amulette accrochée autour de son cou. « Viens, Tagazin, viens je t'en conjure ! Du fond du Puits de la Douleur Éternelle, je te somme d'accourir ! » Cette odieuse incantation vous donne la chair de poule et l'appréhension vous envahit. Vous parcourez rapidement les alentours des yeux pour trouver une issue : la seule possibilité serait de passer par le cimetière, juste entre Roark et ses hommes. Mais au moment même où vous lancez votre cheval sous le portail de pierre, une vision d'horreur vous glace le sang ! Rendez-vous au [270](#).



32

Vous sentez d'instinct que ces filaments sont en réalité des organismes vivants formant un redoutable piège, afin de capturer des proies destinées à quelque prédateur inconnu. Continuer dans cette direction pourrait bien vous être fatal ! Si vous voulez, malgré tout, ignorer la menace et écarter précautionneusement les filaments du bout de votre arme afin de poursuivre votre chemin, rendez-vous au 4. Si vous jugez plus prudent de rebrousser chemin jusqu'au croisement et de prendre l'autre tunnel, rendez-vous au [64](#).



33

Un rude choc vous attend à votre retour : Cyrilus et votre cheval ont tous les deux disparu ! Votre première réaction est de maudire votre compagnon, pensant qu'il est parti prendre un verre sous une tente des environs. Mais, en voyant sa canne de chêne par terre, sur le bas-côté de la route, vous comprenez qu'il lui est arrivé quelque chose. Sans perdre un instant, vous grimpez sur le toit d'un chariot bâché et vous scrutez les alentours à la recherche d'un indice quelconque. Soudain, vous apercevez Cyrilus, entouré d'un groupe de cavaliers, se dirigeant vers l'ouest au grand galop. Vous comptez six hommes, plus un cheval sans cavalier : votre cheval ! En regardant autour de vous, vous découvrez alors un cheval sellé, attaché derrière l'un des chariots. Si vous voulez enfourcher cette monture et vous lancer immédiatement à la poursuite des cavaliers, rendez-vous au [271](#). Si vous préférez partir à la recherche du propriétaire du cheval pour lui proposer de le lui racheter, rendez-vous au [325](#).

34

Le bruit de la bataille a attiré l'attention de nombreux mercenaires et de leurs capitaines. Tous sont penchés aux fenêtres et vous acclament bruyamment tandis que vous expédiez *ad patres* le dernier membre de la garde. Tout en essuyant la lame de votre arme, vous remarquez que l'une de vos victimes porte à la ceinture une bourse bien rebondie. Prenez-la, puis utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre et ajoutez 5 au nombre que vous avez tiré. Le résultat représente le nombre de Pièces d'Or contenues dans cette bourse. Soudain les portes de la taverne s'ouvrent à la volée et un Capitaine mercenaire vous fait signe d'entrer rapidement avant qu'une autre patrouille arrive et découvre votre œuvre. L'homme semble fort impressionné par votre prouesse et vous propose de venir prendre un verre avec lui. Vous sentez qu'il s'agit là d'une offre honnête et amicale, aussi acceptez-vous volontiers cette invitation. Rendez-vous au [211](#).

35

Vous prenez votre clé et vous montez à votre chambre, au dernier étage de l'auberge. Vous ne tardez pas à sombrer dans un profond sommeil. Vous vous réveillez dès l'aube le lendemain, et l'air frais du petit matin soufflant par la fenêtre mal ajustée vous fait frissonner de la tête aux pieds. Tandis que la clarté du jour naissant inonde la petite mansarde, vous vous apercevez, à votre grande consternation, que votre Sac à Dos gît à moitié ouvert sur le plancher. Un trou béant a été pratiqué dans le rabat: l'œuvre incontestable des rats qui doivent pulluler dans l'établissement ! Tout ce qu'il y avait de comestible dans votre Sac a été dévoré ou mis en miettes. Rayez toutes vos Provisions sur votre *Feuille d'Aventure* avant de quitter l'auberge puis allez chercher votre cheval, et rendez-vous au [272](#).

36

Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du chariot quand soudain votre cheval, refusant l'obstacle, s'arrête net et se cabre. La longue chevauchée que vous lui avez imposée aujourd'hui lui a, en effet, ôté toute force et toute envie d'accomplir un tel effort. Vous êtes brusquement rejeté en arrière sur la croupe et vous accrochez désespérément aux rênes tandis que l'animal piétine maladroitement le sol de ses sabots postérieurs. Soudain, il fait un faux pas et s'écroule en vous entraînant dans sa chute. Vous êtes écrasé par le poids énorme de votre monture et, malgré tous vos efforts pour vous en dégager, vous savez que la bataille est perdue d'avance. Vos membres s'engourdissent peu à peu et une douleur lancinante envahit votre cage thoracique à moitié enfoncée. Votre aventure se termine, hélas ! ici.



37

Soudain, le taxidermiste surgit de derrière un établi sur votre droite et vous lance une bouteille de verre en plein visage. Vous esquivez instinctivement le projectile, mais celui-ci vient heurter votre épaule, vous aspergeant d'un liquide terriblement corrosif et d'éclats de verre tranchants. Vous perdez 12 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie à la suite de cette terrible épreuve, le taxidermiste, loin de s'en tenir à cette attaque, dégaine une rapière qu'il s'apprête à vous planter en plein cœur.

CHANDA LE TAXIDERMISTE HABILITÉ: 17 ENDURANCE: 24

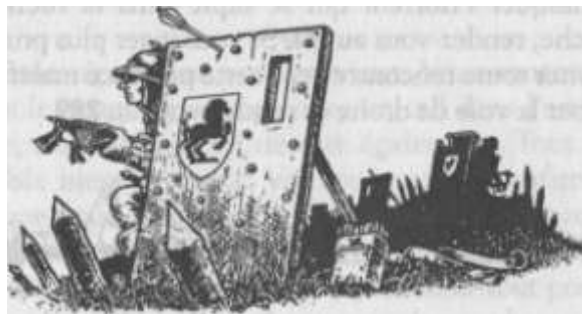
Si vous souhaitez abandonner le combat à un moment quelconque, sortez vite du magasin, enfourchez votre cheval et rendez-vous au [279](#). Si vous poursuivez la lutte et que vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [8](#).

38

Vous sautez juste à temps par-dessus le parapet du pont et vous plongez dans les eaux profondes et glaciales de la Quarle. Vous remontez quelques secondes plus tard à la surface, à demi asphyxié, mais vous êtes aussitôt emporté par le courant impétueux de la rivière. Rendez-vous au [306](#).

39

La poursuite vous conduit au cœur des nombreuses collines qui entourent Varetta. La grand-route plonge et serpente de vallée en vallée, entrecoupée de temps à autre par des torrents tumultueux, puis elle remonte à travers les forêts denses qui bordent des précipices et des failles d'une profondeur vertigineuse. Vous perdez souvent les cavaliers de vue, mais votre remarquable maîtrise des Disciplines Kai de la Chasse et de l'Orientation vous permet de suivre leur trace. Cependant, la piste se brouille lorsque vous atteignez un petit village perché au bord d'un à-pic bordé d'arbres. Vous remarquez toutefois qu'au bout de la bourgade il y a un sentier pierreux qui coupe la grand-route pour monter abruptement à travers les arbres. Si vous voulez continuer par la grand-route, rendez-vous au [143](#). Si vous préférez suivre le sentier escarpé, rendez-vous au [241](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, rendez-vous au [117](#).

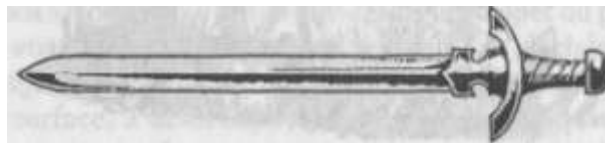


40

Vous essuyez la lame de votre arme avec le manteau d'un profanateur de tombes qui gît face contre terre, puis vous retournez le corps de l'homme du bout de votre botte pour vous assurer qu'il est bel et bien mort. Aux alentours, plusieurs sépultures éventrées témoignent de l'odieux forfait des profanateurs. De la terre fraîchement creusée s'amoncelle à côté des pierres tombales, et des couvercles de cercueil à demi fracassés sont éparpillés çà et là, dans le petit cimetière. Les armes dont ces hommes se sont servis sont tachetées de rouille et semblent provenir, à l'image de tout le reste du butin, de tombeaux profanés. En fouillant les dépouilles de vos adversaires, vous trouvez 27 Pièces d'Or, une Bouteille de Vin et un Miroir. Prenez les objets qui vous intéressent et rendez-vous ensuite au [191](#).

41

Vous pressentez que la voie de gauche recèle une force hostile et dangereuse. Vous n'arrivez pas à savoir quoi exactement, mais l'aura de malfaisance et de vilénie qui en émane est extrêmement forte. Si vous voulez démasquer l'horreur qui se tapit dans la ruelle de gauche, rendez-vous au [151](#). Si vous jugez plus prudent d'éviter toute rencontre avec cette présence maléfique, prenez la voie de droite et rendez-vous au [289](#).



42

A l'intérieur de la tente, un spectacle effroyable et consternant vous attend: des hommes grièvement blessés gisent à même le sol boueux ; des pansements de fortune ont été taillés dans leurs pauvres vêtements, et nombreux sont ceux qui n'ont plus de bottes aux pieds - probablement à cause des vols commis par des hommes sans scrupules n'hésitant pas à profiter de la faiblesse et

de l'impuissance de leurs camarades. L'un d'entre eux est justement en train de couper la bourse d'un soldat inconscient lorsque vous pénétrez sous la tente. Il se redresse brusquement en vous voyant, puis il se précipite sur vous en brandissant un poignard à lame recourbée.

VOLEUR HABILITÉ : 16 ENDURANCE : 21

Si vous désirez prendre la fuite au cours du combat, vous sortez de la tente, puis vous enfourchez votre cheval et vous partez au grand galop (rendez-vous au [70](#)). Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [86](#).

43

Aucune réponse ne vous parvient. Vous contournez alors le comptoir et vous jetez un œil dans l'arrière-salle, mais celle-ci est déserte également. Tout cela semble bien étrange... Vos soupçons se confirment lorsque vous constatez que la porte du four est restée grande ouverte ainsi que la porte du fond de la pièce. Par ailleurs, un fauteuil a été renversé et tout porte à croire que l'on s'est récemment battu dans cette pièce... Alors que vous vous apprêtez à inspecter l'endroit plus attentivement, vous percevez un faible appel au secours. C'est Cyrilus, il est sûrement en difficulté ! Rendez-vous au [317](#).



44

Soudain, il se produit une terrible secousse, et vous vous trouvez projeté la tête la première contre le bastingage. (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.) Le crissement aigu du métal tordu et le craquement sec du bois fracassé déchirent le silence au moment où le *Kazonara*, fortement ébranlé par le choc, tangue et pique profondément du nez dans les eaux de la rivière. Le bateau vient de heurter un barrage flottant constitué par des troncs d'arbres reliés les uns aux autres par de grosses chaînes. Rendez-vous au [224](#).

45

Il s'agit d'Altan. Avant même que vous puissiez lui expliquer ce qui s'est passé, il vous secoue vigoureusement la main en vous félicitant de votre remarquable adresse. Et il ajoute que, malgré sa défaite, il se tient prêt à prouver qu'il ne garde aucune rancune envers vous. Vous le remerciez et vous lui racontez alors dans quelle fâcheuse situation vous vous trouvez. « Je crois que nous allons pouvoir nous arranger... » dit-il en regardant votre Arc en Argent avec convoitise. Si vous voulez échanger cette arme contre le cheval d'Altan, rendez-vous au [212](#). Si vous ne voulez pas vous défaire de votre Arc en Argent, rendez-vous au [148](#).

46

Un filet de sang s'écoule lentement au coin de la bouche du vieil homme, puis ses yeux papillotent avant de se fermer définitivement. Vous enterrez le corps de votre infortuné compagnon près de l'endroit où il est tombé, dans le petit cimetière jouxtant l'église, puis vous adressez en silence une prière aux esprits Kaiï, afin qu'ils l'accompagnent dans son dernier voyage. Le cœur empli de tristesse, vous plantez en terre le bâton de chêne de votre ami afin de marquer l'emplacement de sa tombe, et vous partez ensuite, sans vous retourner, sur la grand-route de Varetta. Rendez-vous au [168](#).



47 *L'un des gardes du corps porte une épaisse
lanière hérissée de pointes d'acier.*

47

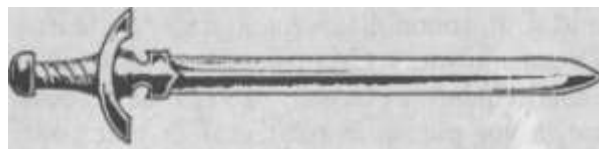
« Comment osez-vous me faire perdre mon temps avec de telles sottises ! s'écrie le négociant avec une grimace de mépris. Débarrassez-moi de cet importun ! » Aussitôt, ses gardes du corps accourent, le poing levé, prêts à passer à l'attaque. Vous remarquez que l'un d'eux porte une épaisse lanière hérissée de pointes d'acier et, à en juger par son expression, il est impatient de s'en servir.

GARDES DU CORPS HABILITÉ : 18 ENDURANCE : 34

En raison de la rapidité de l'attaque de vos adversaires, vous ne pouvez pas utiliser votre arc. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [263](#).

48

La salle retentit de bruits et de cris divers, mais les rixes sont tellement fréquentes dans les tavernes de Quarle que plus personne n'y prête attention. Une fois le chahut terminé, le fils de l'aubergiste réapparaît et ordonne qu'on jette les corps dans la rivière ; mais il prend soin, toutefois, de les soulager de leurs Pièces d'Or auparavant. « Cela paiera la casse », dit-il avec un sourire mauvais. De votre côté, vous découvrez par terre, à vos pieds, un petit étui de cuir contenant 5 Pièces d'Or et un Plan de Tekaro, une cité du Sud. Prenez les objets s'ils vous intéressent, et inscrivez le Plan dans la case Sac à Dos de votre *Feuille d'Aventure*, si vous souhaitez le garder. A présent, si vous voulez vous asseoir et commander un repas, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez aller au comptoir et demander une chambre pour la nuit, rendez-vous au [232](#).



49

Le garde vous arrache le petit carton bleu des mains, puis il va l'examiner à la lumière d'une torche fumante accrochée au mur. Il enlève ensuite le flambeau de son support et revient vers vous, approchant la flamme de votre visage pour mieux observer vos traits. « Passez ! » finit-il par maugréer, tout en froissant la carte dans sa main velue. D'un coup de talon, vous éperonnez votre cheval épuisé et vous vous engagez sous la porte de la ville. Rendez-vous au [129](#).

50

Les deux enfants ne peuvent pas avoir dit tous les deux la vérité, puisque l'illusionniste a précisé qu'au moins l'un des deux mentait. Vous avez malheureusement perdu votre pari ! Rayez les Pièces d'Or que vous aviez mises sur cette énigme, puis dirigez-vous vers le comptoir afin de demander une chambre pour la nuit. Rendez-vous au [253](#).

51

Vous ne pouvez réprimer un hoquet de douleur lorsque la lame vous entaille la hanche, avant d'aller se planter profondément dans le bois du bastingage. (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.) Le pirate, rendu fou furieux de vous voir encore en vie, se précipite sur vous, mais vous parvenez à esquiver son attaque. Perdant l'équilibre, votre adversaire bascule par-dessus le parapet et tombe dans les eaux glaciales et profondes de la Storn. Rendez-vous au [254](#).

52

Une pluie de flèches s'abat sur vous. Une douleur fulgurante explose dans votre poitrine, votre nuque et vos épaules. Vous êtes mortellement blessé et, malgré votre ténacité à vous raccrocher au peu de vie qui vous reste, la bataille est perdue d'avance. Affaibli par la violence du choc et par tout le sang que vous avez perdu, vous tombez de votre selle et vous exhalez votre dernier souffle sur la grand-route de Varetta. Cela marque la triste fin de votre aventure.

53

L'homme écoute votre question en vous dévisageant attentivement, comme pour essayer de deviner vos intentions. « Mais qu'est-ce qu'un guerrier tel que vous peut bien aller chercher dans la rue des Sages ? » vous demande-t-il pensivement, tout en tripotant sa longue barbe grise de ses doigts fins et soignés. Vous êtes en train de réfléchir à un prétexte quelconque, qui ne dévoilera rien de la véritable nature de votre quête, lorsque, soudain, votre interlocuteur semble se troubler. « Désolé, je ne puis vous aider », répond-il d'une voix sèche en s'éloignant du bar. Puis il disparaît en un clin d'œil, fendant la foule des mercenaires enivrés. Vous restez, quant à vous, quelque peu abasourdi par cette imprévisible réaction... Qu'avez-vous donc dit qui ait pu provoquer ce brusque départ ? A moins que vous ne l'ayez déjà fait, vous pouvez maintenant vous approcher de la table où est assis le négociant (rendez-vous au [240](#)). Si vous préférez en revanche aller trouver le tavernier, rendez-vous au [312](#).

54

Il ne vous reste pas d'autre choix que de passer la nuit dans l'écurie, en compagnie de votre cheval. L'endroit est à la fois humide et nauséabond, et vous y passez des heures exécrables qui, loin de vous procurer un repos salutaire, vous font perdre 2 points d'ENDURANCE. A présent, rendez-vous au [272](#).

55

« Peuh ! s'écrie l'un des gardes avec mépris. Nous n'avons pas besoin d'étrangers stupides. Retournez à Casiorn si vous n'avez rien à faire ici ! » Sur ces mots, il crache par terre et va rejoindre ses compagnons du côté de la porte grande ouverte. Si vous voulez tenter de soudoyer les gardes afin qu'ils vous laissent passer, rendez-vous au [9](#). Si vous désirez profiter du fait que la porte est restée ouverte pour contourner les gardes et entrer de force dans la ville, rendez-vous au [261](#). Si vous préférez tourner bride pour aller tenter votre chance à la porte nord de la cité, rendez-vous au [137](#).



56

Vous chargez votre arc, visez et tirez une fraction de seconde avant que la décharge d'énergie vous frappe en pleine poitrine. Vous atteignez le chef de la secte en plein cœur, et l'homme s'écroule raide mort. Cependant, vous êtes vous-même sérieusement ébranlé par le choc: vous vacillez et vous tombez à terre. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Le chiffre tiré correspond au nombre de points d'ENDURANCE que la décharge d'énergie vient de vous faire perdre. Si vous êtes encore en vie, vous parvenez à vous remettre sur pied et à courir sous le couvert du sous-bois pour y rejoindre votre cheval. Mais entretemps, l'un des disciples a récupéré la baguette d'or et il se prépare à l'utiliser de nouveau contre vous ! Rendez-vous au [182](#).

57

La décharge vous frappe avec une telle violence que vous êtes désarçonné et jeté brutalement à terre. Vous restez quelques instants étourdi par le choc. Comme vous essayez péniblement de reprendre votre souffle, une paralysie terrifiante envahit rapidement votre poitrine puis s'étend progressivement à vos membres. Vous ne ressentez aucune douleur, simplement un engourdissement glacial qui annihile toute résistance de votre part pour lutter contre la mort. Votre aventure et votre vie s'achèvent ici à la Porte de Denka.

58

Vous sentez que vous avez profondément offensé le Kloon. Et qu'en représailles, ce dernier est allé chercher son animal de compagnie : un féroce chien de guerre vassagonien. Étant donné que l'animal n'a pas été nourri depuis deux jours, il est peu probable que vous arriviez à lui faire entendre raison ! Sans une hésitation, vous quittez les lieux avant que le Kloon revienne avec son molosse affamé. Rendez-vous au [105](#).

59

Vous sentez qu'il est temps, maintenant, de prendre une décision : rester avec le Capitaine ou bien prendre congé de lui et partir seul, à cheval, vers Tekaro. Si vous choisissez de rester avec le Capitaine, rendez-vous au [290](#). Si vous préférez le quitter pour aller de votre côté, rendez-vous au [11](#).

60

La qualité des armes fabriquées au pays de Durénor est réputée, à juste titre, dans toutes les terres des Fins Fonds. L'arc sur lequel vous jetez votre dévolu est certes très ancien, mais, contrairement aux deux autres, il est en parfait état. Pour commencer le tournoi, rendez-vous au [340](#).

61

Grâce à votre maîtrise de cette Discipline Magnakaï, vous êtes capable de détecter la moindre odeur d'Herbe à Potence. Au Sommerlund, cette plante est communément appelée « Dent du Sommeil », car on en écrase les épines pour en tirer une substance narcotique. A l'évidence, mais pour une raison que vous ignorez, le taxidermiste a donc l'intention de vous endormir. Si vous voulez tirer votre arme et l'attaquer, rendez-vous au [277](#). Si vous préférez renverser votre gobelet et partir sans plus attendre, rendez-vous au [279](#).

62

Vous avez raison : le garçon a les cheveux blonds et la fille les cheveux noirs. Il est logique, en effet, que les deux enfants n'aient dit, ni l'un ni l'autre, la vérité, puisque l'illusionniste vous avait prévenu qu'au moins l'un des deux mentait - et si l'un mentait, l'autre ne pouvait pas avoir dit la vérité ! Par conséquent, il n'y avait qu'une seule et unique solution : les deux enfants mentaient. L'illusionniste vous remet un nombre de Pièces d'Or équivalent à celui que vous aviez misé. (N'oubliez pas d'ajouter cette somme à votre pécule.) Ensuite, vous vous dirigez vers le comptoir pour demander une chambre pour la nuit. Rendez-vous au [253](#).

63

Le sentier qui mène au Château de Taunor est abrupt et glissant et il serait bien trop risqué de l'emprunter à cheval. Cyrilus vous propose de rester en bas et de garder votre monture tandis que vous irez recueillir un peu d'eau de source, puisque son grand âge, vous dit-il, l'empêche de grimper une pente aussi escarpée. Cependant, vous vous doutez qu'il s'agit là d'un prétexte pour faire un petit somme en votre absence. Le château ne se trouve qu'à un kilomètre à peine de la grand-route, mais il vous faut pourtant plus d'une demi-heure pour atteindre le piton rocheux où il se dresse. Les murs croulants sont recouverts d'une



63 L'impressionnant à-pic qui surplombe le Château de Tainor projette une ombre sinistre sur le donjon.

végétation humide et touffue, et l'impressionnant à-pic qui surplombe les ruines projette sur le donjon une ombre sinistre et menaçante. Vous avancez en vous repérant au murmure de l'eau, jusqu'à ce que vous arriviez à une petite chapelle. Là, vous découvrez un mince filet d'eau limpide et scintillante, coulant goutte à goutte par une fissure de la pierre de l'autel. Alors que vous vous agenouillez pour remplir votre flacon de verre, vous percevez soudain un léger bruit : vous n'êtes pas seul ici ! Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [162](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [278](#).

64

Vous rebroussez chemin jusqu'au croisement et vous vous accordez une pause afin de choisir le meilleur trajet. Si vous voulez aller tout droit, rendez-vous au [339](#). Si vous préférez prendre le tunnel de gauche rendez-vous au [269](#).

65

Avec un cri à vous glacer le sang, le Yamsark s'élance droit sur vous du haut de l'escalier. Courageusement, vous l'attendez de pied ferme, prêt à lui décocher un coup mortel. Votre Arc tendu à rompre laisse partir la flèche qui atteint la créature en pleine poitrine. Quelques instants après, le corps du Yamsark s'effondre lourdement au bas des marches et vous faites un bond pour ne pas être écrasé sous son poids. L'ignoble bête est secouée de spasmes pendant une ou deux minutes, puis elle succombe enfin. Remerciant le ciel d'être encore en vie, vous retournez à la chapelle et vous remplissez votre flacon d'Eau de Taunor. (Vous en recueillez suffisamment pour gagner 6 points d'ENDURANCE.) Vous pouvez boire cette eau aux vertus régénérantes dès maintenant, ou bien la conserver dans votre Sac à Dos pour l'utiliser plus tard ; dans ce cas, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. A présent, si vous voulez inspecter la chapelle plus attentivement, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez aller rejoindre Cyrilus sans plus tarder, rendez-vous au [338](#).



66

L'homme réagit promptement à votre attaque : il vous lance le plateau d'argent à la tête et s'enfuit vers l'arrière-boutique par une ouverture dissimulée derrière un épais rideau. Si vous désirez le suivre, rendez-vous au [324](#). Si vous préférez le laisser aller et sortir du magasin, rendez-vous au [279](#).

67

Un silence de mort s'abat sur la ruelle tandis que des regards accusateurs se posent sur vous. Le visage déformé par la haine, le chef de la secte pointe un doigt crochu vers vous, tout en marmottant une odieuse malédiction. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, rendez-vous au [255](#). Si vous ne maîtrisez pas cette discipline, rendez-vous au [315](#).

68

Alors que vous longez la rive, vous étudiez la carte des Pays de la Storn afin de choisir le meilleur trajet pour atteindre Tekaro. Deux routes peuvent vous y conduire : la grand-route traversant les montagnes des Ceners, *via* Rhem, ou bien la grand-route de la vallée, *via* Amory et la forêt d'Eula. Mais le manque de sommeil et la fatigue occasionnée par votre longue chevauchée vous obscurcissent l'esprit, aussi préférez-vous, avant de prendre une décision, vous accorder une bonne nuit de repos. Sur le quai, le panonceau prometteur d'une auberge vante les lits les plus confortables de tout Soren. Voilà justement tout ce dont vous avez besoin ! Après avoir conduit votre cheval à l'écurie, vous poussez la porte de l'établissement. Rendez-vous au [167](#).



69

Vous vous aplatissez dans l'étroit renforcement en priant le ciel que la créature passe sans vous voir. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, ajoutez 5 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est compris entre 0 et 5, rendez-vous au [128](#). S'il est compris entre 6 et 14, rendez-vous au [246](#).

70

Le sentier se termine à l'endroit où la Storn et la Quarle convergent en formant un V. Là, des maîtres d'œuvre et des charpentiers Ogrons s'affairent à construire des pontons en bois, ressemblant à des barques plates et fermées, qui, une fois reliés les uns aux autres, formeront un pont flottant destiné à traverser la rivière en aval. De l'autre côté de la rive, vous apercevez une tache sombre au ras de l'eau - probablement l'entrée d'une grotte située juste au pied du mur d'enceinte de la ville. Mais après avoir mieux examiné l'endroit de votre œil de lynx, vous distinguez une grille de métal rouillé : ce trou sombre est en réalité un déversoir d'égout. Si vous désirez demander à l'un des Ogrons à peau bleue ce qu'il sait au sujet de cette sortie d'égout, rendez-vous au [133](#). Si vous voulez tenter de vous emparer d'un ponton afin de traverser la rivière, rendez-vous au [163](#). Si vous préférez traverser à la nage, rendez-vous au [171](#).

71

L'homme fait un bond en arrière tout en dégainant une épée à large lame de sous son manteau en peau d'ours. « Imbécile ! s'écrie-t-il avec mépris. La victoire appartiendra au survivant ! » Vous avez gravement offensé cette brute, et le voilà maintenant résolu à se battre à mort avec vous - c'est une question d'honneur. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, ajoutez 2 points à votre total d'HABILETÉ pour toute la durée de l'affrontement, puisque vous combattez à cheval.

BARBENOIRE HABILETÉ: 19 ENDURANCE: 28

Si vous le désirez, vous pouvez cesser le combat en fuyant au triple galop (rendez-vous au [279](#)). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [237](#).

72

Les vociférations du sergent de ville résonnent à vos oreilles tandis que vous éperonnez votre monture vers le chariot. Vous priez de toutes vos forces pour que votre cheval ait encore l'énergie de franchir l'obstacle car, à présent, plus question de reculer, il faut sauter ! Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est compris entre 0 et 1, rendez-vous au [36](#). Si ce même résultat est compris entre 2 et 7, rendez-vous au [166](#). S'il est compris entre 8 et 11, rendez-vous au [274](#).

73

Peu avant midi, vous traversez un village désert. Des habitations en ruine et des fermes calcinées dressent leurs sinistres vestiges sur votre passage. Vous constatez que la guerre a étendu ses ravages jusqu'en ce coin reculé. Quelques kilomètres plus loin, vous passez devant une chapelle se dressant au bord de la route. Un homme, vêtu de loques et couvert de boue, se déplace d'un pas incertain parmi les tombes qui entourent l'édifice, en



73 Barbenoire tire une épée à large lame de sous son manteau en peau d'ours.

claudiquant comme un oiseau blessé. Alors que vous approchez, l'homme se met à appeler au secours d'une voix plaintive. Si vous voulez lui venir en aide, rendez-vous au [337](#). Si vous préférez l'ignorer et poursuivre votre route vers Soren, rendez-vous au [191](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [173](#).

74

Il ne se passe pas longtemps avant que les cavaliers réapparaissent. Vous croyant parti au loin, ils émergent en file indienne de derrière une petite mesure délabrée, puis ils forment un cercle au milieu du village. Bien que vous ne puissiez pas entendre ce qu'ils disent, vous devinez à leurs gestes nerveux qu'ils tiennent une discussion animée. Peu après, ils rompent le cercle et partent au petit trot dans votre direction. Cyrilus, toujours inconscient, gît en travers de son cheval et est remorqué par le dernier cavalier. Si vous possédez un Arc et si vous voulez tendre une embuscade à la horde au moment où elle passera inévitablement devant vous, rendez-vous au [20](#). Si vous préférez attaquer le dernier cavalier pour tenter de délivrer Cyrilus, rendez-vous au [203](#). Si vous jugez plus prudent de les laisser passer et de les suivre discrètement, rendez-vous au [227](#).

75

Votre flèche part à la vitesse de l'éclair et transperce l'œil de la créature. Un hurlement de douleur et de rage vous brise les tympans, tandis que le monstre recule en titubant, la face transformée en un masque sanguinolent. Puis il tombe à la renverse, le corps secoué de spasmes, sur le sol boueux jonché de débris. Rendez-vous au [112](#).

Le propriétaire de l'Auberge *des Épées Croisées* a l'habitude de jeter dehors, sans ménagement, ceux qui n'ont pas les moyens de payer. Vous voici donc dans une bien fâcheuse situation, puisque vous n'avez plus un sou en poche et que l'on a sonné le couvre-feu depuis une heure. Et vous savez que tout homme se trouvant dans les rues passé ce délai est passible d'emprisonnement immédiat s'il est pris par le guet. Par conséquent, plutôt que de prendre un tel risque et mettre en péril le succès de votre quête, mieux vaut vendre quelques-uns de vos objets personnels afin d'avoir l'argent nécessaire pour passer la nuit à l'auberge. Le mercenaire bedonnant, celui qui avait pris les paris et empoché votre mise, se déclare prêt à vous acheter certains articles de la liste ci-dessous (et uniquement ceux-ci), au prix suivant :

Épée : 3 Pièces d'Or

Poignard: 1 Pièce d'Or

Glaive : 6 Pièces d'Or

Sabre : 2 Pièces d'Or

Masse : 3 Pièces d'Or

Bague en Rubis : 10 Pièces d'Or

Marteau de Guerre : 5 Pièces d'Or

Lance : 4 Pièces d'Or

Hache: 2 Pièces d'Or

Arc : 5 Pièces d'Or

Bâton: 2 Pièces d'Or

Broche en Argent : 7 Pièces d'Or

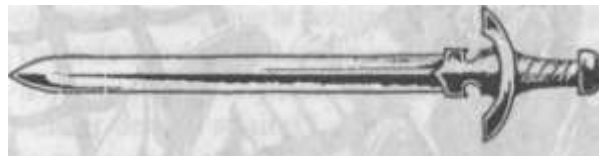
Il vous faut, au minimum, 2 Pièces d'Or pour passer une nuit à *l'Auberge des Epées Croisées*. Si vous voulez vendre une partie de votre équipement, effectuez les modifications qui s'imposent sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [336](#). Si vous ne désirez pas vous séparer de quoi que ce soit, ou si le mercenaire ne trouve rien d'intéressant parmi ce que vous lui proposez, alors vous devez partir à vos risques et périls à travers les rues de la ville, en espérant que le guet ne vous prendra pas... Rendez-vous alors au [138](#).

77

Enjambant les cadavres qui gisent çà et là, vous vous frayez un chemin vers le pont, où le Capitaine livre bataille à cinq pirates. Il attaque d'une main avec une longue épée et se défend de l'autre avec un bouclier en bronze fixé sur son avant-bras gauche. Il se bat comme un tigre, avec une froide détermination, ne faisant qu'une bouchée de ces maladroits pirates. Mais le hurlement rauque d'un cor de guerre retentit soudain, annonçant l'arrivée d'une nouvelle horde d'assaillants. Anticipant le danger que court le Capitaine, vous vous élancez à ses côtés pour lui prêter main-forte et le protéger des pirates ivres de fureur qui s'apprêtent à le surprendre par-derrière.

PIRATES ROUGES HABILITÉ: 30 ENDURANCE: 30

Enivrés par la frénésie de la bataille, les Pirates Rouges sont insensibles à la Puissance Psychique mais non au Foudroiement Psychique. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [297](#).





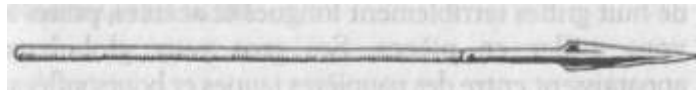
77 Armé d'une longue épée, le Capitaine se bat
comme un tigre contre les pirates.

78

Vous vous préparez au combat et vous vous lancez au secours du pauvre vieillard impuissant, juste à temps pour parer le coup que le nobliau s'apprêtait à lui assener à l'aide de son épée. « Maudit sois-tu, vermine ! s'écrie-t-il. Je suis Roark, seigneur d'Amory. Comment oses-tu te mêler de mes affaires ? » Sur ces paroles, l'homme fait mine de se retirer, mais vous n'êtes pas dupe de cette manœuvre grossière : au moment où il fend l'air de son épée d'un traître revers du bras, vous êtes déjà prêt à esquiver son coup ! La taverne retentit de cris et de vivats à la perspective du combat spectaculaire qui s'annonce.

ROARK HABILITÉ: 24 ENDURANCE: 30

Si vous réduisez le total d'ENDURANCE de Roark à 11, ou moins, rendez-vous au [180](#) au lieu de poursuivre la lutte.



79

Vous passez devant de nombreux soldats de races et de nationalités différentes qui se prélassent sur le pas des portes ou bien sont adossés contre les murs en briques rouges des maisons qui bordent la rue. Ce sont des mercenaires, attirés à Varetta par les rumeurs de guerre qui se sont répandues jusqu'au nord. Tous ces hommes ont accouru ici dans l'espoir de trouver un emploi, prêts à vendre leurs talents de guerriers à n'importe quelle cause. Sous une lanterne en fer noir, vous remarquez un attroupement : quelques hommes jouent aux dés près d'un mur. Si vous voulez vous arrêter pour leur demander la direction de la rue des Chaudronniers, rendez-vous au [291](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [307](#).

80

A la lumière vacillante de la flamme, vous découvrez un grand puits circulaire dans le sol. Tout au fond, vous distinguez une multitude de squelettes humains, dont les os semblent ramollis et jaunâtres, comme s'ils avaient été rongés par un acide terriblement corrosif. Soudain, un bruit à peine perceptible vous fait tressaillir et, en jetant un regard par-dessus votre épaule, vous apercevez une forme qui vous glace d'effroi : un énorme monstre bouche le tunnel ! C'est un Dakomyd, une créature de plus de trois mètres de haut, dont les membres torsés sont prolongés chacun de huit griffes terriblement longues et acérées, prêtes à vous tailler en pièces. Ses gros yeux globuleux apparaissent entre des paupières jaunes et boursouflées, et sa longue queue reptilienne fouette rageusement l'air derrière lui. Brusquement, le monstre passe à l'attaque avant même que vous puissiez réagir, et vous basculez dans le puits ! Un son particulièrement odieux vous perce les tympanes quand l'ignoble créature, abaissant à l'aide d'une de ses énormes pattes un levier encastré dans la paroi, déclenche sur vous une pluie acide et jaune qui se met à tomber à flots du plafond. Le redoutable liquide transperce vos vêtements en dégageant une fumée âcre, puis s'attaque à votre chair. La dernière chose que vous entendez est le ricanement démoniaque du Dakomyd. Votre aventure et votre vie se terminent ici, dans les profondeurs putrides des égouts de Tekaro.

81

Les flèches sifflent de toutes parts. L'une d'elles inflige une profonde entaille sur la croupe de votre cheval, qui se met aussitôt à se cabrer furieusement. Raccourcissant les rênes, vous parvenez à reprendre le contrôle de l'animal effarouché, à le lancer au galop et à vous mettre enfin hors de portée des projectiles meurtriers. Rendez-vous au [39](#).



82

La cale du bateau est pleine de chevaux ; non pas des bêtes de trait utilisées par les marchands ambulants, mais de fortes et vigoureuses montures portant sur leurs flancs musclés de nombreuses cicatrices de bataille. Vous dessellez votre jument et, après avoir rempli sa mangeoire, vous remontez sur le pont. Au moment où vous émergez de la soute, une voix tonitruante crie votre nom, et vous apercevez, en levant les yeux, le capitaine du bateau : c'est le chef des mercenaires que vous avez rencontré à *l'Auberge des Épées Croisées* ! « Bienvenue à toi, mon ami ! s'exclame-t-il en vous donnant une grande claque dans le dos. Ainsi, tu as changé d'avis et tu viens te joindre à ma troupe de valeureux guerriers ! » Avant même que vous puissiez répondre, le Capitaine et ses hommes - qui affichent tous un penchant certain pour la boisson - se mettent en route pour accomplir une mission de la plus haute importance : partir à la recherche du magasin aux vins ! Vous êtes bien trop las, quant à vous, pour leur emboîter le pas. La couchette qui vous attend dans votre cabine et la perspective d'une bonne nuit de sommeil sont tout ce qui vous intéresse pour l'instant. Rendez-vous au [341](#).



83

Le vieil homme plisse ses petits yeux de souris et vous dévisage attentivement avant de vous répondre : « Ce n'est qu'une légende... Certains prétendent que cette Pierre renferme un grand pouvoir, d'autres affirment que ce pouvoir n'existe que dans l'imagination de ceux qui s'acharnent à se l'approprier. Quoi qu'il en soit, on a perdu la trace de la Pierre de la Sagesse depuis des centaines d'années, et nul ne sait aujourd'hui où elle se trouve. » Vous sentez que le vieux magicien ne vous dit pas tout ce qu'il sait au sujet de cette pierre légendaire. Si vous voulez lui révéler votre identité et la nature exacte de votre quête, rendez-vous au [119](#). Si vous préférez ne rien dévoiler à ce propos, prenez congé de votre interlocuteur et rendez-vous au [239](#).

84

Le taxidermiste désigne, dans un coin de la pièce, une cuve contenant un liquide bleu qui, d'après l'odeur qui s'en dégage, est responsable de la puanteur ambiante. «Voilà mon conservateur spécial, explique-t-il fièrement. Il m'a fallu plusieurs années pour mettre la formule au point, mais j'ai maintenant terminé mes expériences... il ne me manque plus que de trouver un spécimen digne de l'immortalité que je suis désormais capable de conférer. » Peu à peu, la voix de votre hôte s'affaiblit et semble s'éloigner, comme s'il tombait au fond d'un puits très profond. Vos paupières sont lourdes et vous avez du mal à vous concentrer pour saisir le sens de ses paroles. Vous comprenez subitement que vous avez été drogué : le vin que l'homme vous a servi contenait une forte dose d'Herbe à Potence, mais vous ne vous en êtes malheureusement pas rendu compte à temps. Vous luttez désespérément pour rester éveillé, mais en vain, car le poison coule déjà dans vos veines. Le taxidermiste va enfin pouvoir tester son fameux conservateur sur un sujet digne d'une telle expérience : le dernier des Seigneurs Kaï du Sommerlund ! Votre aventure se termine, hélas ! ici.



85

En entendant le déclic de la détente de l'arbalète, vous vous jetez à terre pour éviter le projectile meurtrier. Le carreau vous érafle le cuir chevelu (vous perdez 2 points d'ENDURANCE) et va ensuite se planter dans la hutte en rondins. Quelques instants plus tard, vous vous remettez debout et vous voyez le guerrier éperonner son cheval pour rejoindre ses compagnons, de l'autre côté du pont. Si vous possédez un arc, rendez-vous au [178](#). Si vous n'en avez pas, enfourchez vite votre monture et lancez-vous à la poursuite des cavaliers. Rendez-vous au [39](#).

86

Vous arrachez la bourse des mains du voleur et vous la replacez dans la poche du soldat inconscient. De nombreux blessés ont été témoins de votre geste et, à leurs yeux, vous devenez un véritable héros. Par ailleurs, grâce à votre maîtrise de la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, vous utilisez vos talents de guérisseur pour soigner les blessures de ces malheureux. Et cela ne fait, bien entendu, qu'accroître leur estime envers vous. Pour vous remercier de vos bienfaits, ils se déclarent prêts à vous aider, dans la limite de leurs pouvoirs. Si vous voulez leur demander s'il existe un moyen de pénétrer discrètement dans Tekaro, rendez-vous au [109](#). Si vous préférez partir sans leur demander quoi que ce soit, rendez-vous au [70](#).

87

Les gardes de la ville se précipitent pour venger leur sergent mais, dans leur hâte, ils laissent un passage libre entre deux chariots. Vous saisissez immédiatement l'occasion pour éperonner votre cheval et vous lancer à la rencontre des soldats qui accourent vers vous en brandissant leurs armes. Mais ces jeunes recrues n'ont que peu d'expérience au combat : elles sont malhabiles et hésitantes, et vous vous débarrassez d'elles en quelques secondes. Puis vous vous élancez entre les deux chariots et vous vous éloignez au triple galop. Rendez-vous au [332](#).



88

Votre rapide victoire sur les voleurs vous rapporte 5 Pièces d'Or, que vous trouvez dans leurs poches, ainsi que les regards respectueux des mercenaires ayant assisté à la scène. L'un de leurs capitaines se montre particulièrement impressionné par votre prouesse et il vous propose de venir prendre un verre avec lui. Vous sentez qu'il s'agit là d'une offre sincère et sans arrière-pensée, aussi acceptez-vous son invitation de bonne grâce. Rendez-vous au [211](#).

89

« Esmond, montre-toi, vieux brigand ! C'est moi, Cyrilus, ton frère ! Je suis avec quelqu'un que j'aimerais bien te présenter. Ouvre vite ! » crie le magicien en frappant à la porte avec son bâton de chêne. Mais personne ne répond. Le vieil homme sourit et lève ses maigres épaules en reprenant : « Allons, réveille-toi, vieux frère, je sais que tu es là ! » Toujours rien. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au 7. Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [258](#).

Soudain, un bruit à peine perceptible vous fait faire volte-face. La vision qui s'offre à vous vous glace d'horreur: un Dakomyd, un monstre énorme et hideux, bouche entièrement le tunnel. Il fait plus de trois mètres de haut et ses membres torsés sont chacun prolongés de huit griffes acérées, prêtes à vous tailler en pièces. Ses gros yeux globuleux apparaissent entre des paupières jaunes et boursouflées, et sa longue queue reptilienne fouette rageusement l'air derrière lui. Brusquement, le monstre passe à l'attaque avant même que vous ne puissiez réagir, et vous tombez à la renverse dans un trou béant ! Un son particulièrement odieux emplît la voûte du souterrain et vous sentez s'abattre sur vous une pluie brûlante et poisseuse. L'acide transperce vos vêtements puis commence à ronger votre chair. La dernière chose que vous entendez en ce bas monde est le ricanement odieux du Dakomyd. Votre aventure et votre vie s'achèvent ici, dans les égouts de Tekaro.

Votre attention est attirée par une table au centre de la salle, où six hommes rubiconds sont en train de jouer aux cartes. Ils jouent contre un croupier qui distribue les cartes une par une. Vous ne tardez pas à remarquer que le jeu dont il se sert est truqué... Dès qu'un joueur abandonne la partie, vous prenez sa place. Inutile de dire que vous gagnez aisément le premier tour, puis les suivants, puisque vous savez comment le jeu a été truqué. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez 5 au chiffre que vous avez tiré. Le résultat obtenu indique le nombre de Pièces d'Or que vous remportez avant que le donneur, soupçonnant votre manœuvre, indique la fin de la partie. Maintenant que vous avez de nouveau de l'argent en poche, vous pouvez approcher du comptoir et demander une chambre pour la nuit (rendez-vous dans ce cas au [232](#)). Si vous préférez aller vous attabler et commander un repas, rendez-vous au [172](#).



92

L'homme pousse son cri de guerre et se rue sur vous en brandissant un redoutable sabre d'abordage.

PIRATE

DES RIVIÈRES HABILITÉ : 17 ENDURANCE : 23

Si vous voulez cesser le combat à un moment donné, rendez-vous au [286](#). Si vous sortez vainqueur de l'affrontement en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au [77](#). Si le combat se prolonge au-delà de 3 Assauts, rendez-vous au [215](#).

93

Posant la main sur l'épaule de l'homme, vous le secouez vigoureusement pour le tirer de sa torpeur éthylique, mais il tombe de son tabouret et s'écroule par terre comme une masse. C'est alors que vous découvrez une large tache de sang en plein milieu de son dos, s'étalant autour d'un poignard planté jusqu'à la garde. Tandis que vous reculez, saisi d'horreur, vous entendez un faible cri au-dehors. C'est Cyrilus, il est sûrement en difficulté ! Rendez-vous au [317](#).

94

Ecartant le rideau d'une main, vous pénétrez dans une petite pièce encombrée d'établis et de placards. Vous parcourez des yeux l'arrière-boutique, mais il n'y a plus aucune trace de l'homme: il s'est littéralement volatilisé ! Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition ou de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [208](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Disciplines, rendez-vous au [37](#).

95

Le hurlement épouvantable de la créature vous glace le sang. Elle n'est plus qu'à quelques mètres de vous lorsque vous tirez une flèche. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science des Armes avec un arc, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat obtenu est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [155](#). Si ce même résultat est compris entre 4 et 12, rendez-vous au [12](#).



96

Une heure après le coucher du soleil, vous arrivez aux portes d'Amory. Dans l'ombre de la tour de guet, vous attendez patiemment que les lourds battants s'ouvrent pour vous livrer passage. Un soldat vêtu d'une cotte de mailles noire et or s'avance à grands pas et demande à voir votre Pass. Si vous possédez un Pass, rendez-vous au [49](#). Si vous n'avez pas sur vous cet Objet Spécial, rendez-vous au [221](#).

97

L'embuscade est si soudaine que seule une chance extraordinaire pourrait désormais vous sauver. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si le nombre que vous avez tiré est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [174](#). Si ce même nombre est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [313](#). S'il est compris entre 7 et 9, rendez-vous au [57](#).



Une forte odeur de poussière et de métal rouillé vous prend à la gorge lorsque vous pénétrez dans le magasin d'armes. Là, des armes de toutes sortes sont entassées sur de grands rayonnages, formant des empilements confus qui s'élèvent jusqu'au plafond. Les prix sont marqués à la craie sur une grande ardoise accrochée au-dessus du comptoir :

Glaive :	7 Pièces d'Or
Poignard :	2 Pièces d'Or
Sabre :	3 Pièces d'Or
Marteau de Guerre :	6 Pièces d'Or
Lance:	5 Pièces d'Or
Masse :	4 Pièces d'Or
Hache :	3 Pièces d'Or
Arc:	7 Pièces d'Or
Bâton:	3 Pièces d'Or
A	
Epée:	4 Pièces d'Or
Flèches :	1 Pièce d'Or les deux

Vous pouvez acquérir ce que vous voulez, dans la limite de vos moyens, bien sûr. Par ailleurs, l'armurier achètera d'occasion certaines armes que vous possédez et dont vous voulez peut-être vous débarrasser. Dans ce cas, il vous les paiera 1 Pièce d'Or de moins que le tarif indiqué ci-dessus. Faites les modifications qui s'imposent sur votre *Feuille d'Aventure* avant de quitter le magasin, puis rendez-vous au [275](#).

99

Vous recevez un violent coup et, dans la seconde qui suit, vous sentez la chaleur humide du sang qui macule votre tunique. Vous tentez de reprendre votre souffle, mais vos forces vous abandonnent peu à peu. Vous glissez, tombez à terre et restez étendu, impuissant, perdant tout votre sang, sans même remarquer l'épée brandie au-dessus de vous qui va vous porter le coup de grâce. Votre aventure se termine prématurément ici ainsi que votre vie.

100

C'est en fin d'après-midi que vous découvrez enfin Varetta. Bâtie sur un grand plateau rocheux, la cité s'y dresse depuis des temps immémoriaux. Ses murs d'enceinte sont immenses, taillés dans un granit couleur rouge sang, et ses hautes maisons se tassent les unes contre les autres, s'entremêlant de rue en rue pour former un dédale compliqué. D'énormes dragons sculptés dans la pierre serpentent le long des remparts, leur queue s'enroulant en arabesque autour des portes et des tours de guet. Des volutes de fumée s'échappent de la gueule des gargouilles grimaçantes qui se tapissent, tels des espions, au sommet des tours et des toits. Vous atteignez la porte est de la ville au coucher du soleil. Le garde en uniforme rouge qui surveille l'entrée ne fait aucune difficulté pour vous laisser passer, et vous vous engagez dans les larges avenues de la merveilleuse cité. Vous arrivez bientôt à un croisement où un poteau en pierre rouge indique le nom des différentes rues qui en partent. Si vous voulez aller vers le nord, en prenant l'avenue du Helin, rendez-vous au [79](#). Si vous désirez aller vers l'ouest, en passant par l'allée du Coche, rendez-vous au [135](#). Si vous préférez vous diriger vers le sud, par la rue de la Flûte, rendez-vous au [147](#). Si vous optez pour l'est, continuez la rue où vous vous trouvez et rendez-vous au [238](#).



100 *D'énormes dragons sculptés dans la pierre serpentent le long des remparts de Varetta.*

101

Vous faites un nœud coulant au bout de la corde puis vous la faites lentement descendre au fond du trou béant. Si vous parvenez à glisser le nœud autour de la tête du marteau, il se resserrera lorsque vous tirerez sur la corde et vous pourrez alors remonter l'arme. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre tiré. Si le résultat obtenu est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [348](#). Si ce résultat est supérieur à 5, rendez-vous au [207](#).

102

La nuit est déjà tombée lorsque vous atteignez Soren. Le ciel est pur et des milliers d'étoiles brillent au firmament. Vous vous engagez dans la rue principale, en direction du quai où une vingtaine de bateaux sont ancrés. Les fanaux rouges et bleus accrochés en haut des mâts se reflètent dans les eaux sombres de la Storn. Votre œil est attiré par un grand panneau de bois posé sur le quai, à côté d'une passerelle menant à une caravelle de transport. Les prix des différentes destinations y sont inscrits à la craie :

Luyen: 10 Pièces d'Or

Rhem : 15 Pièces d'Or

Eula: 20 Pièces d'Or

La quatrième escale - Tekaro - a été barrée d'une croix et l'on a écrit en regard : « Annulé pour cause de guerre. » Si vous voulez acheter un billet pour l'une des trois destinations proposées, rendez-vous au [10](#). Si vous ne le souhaitez pas, ou si vous n'en avez pas les moyens, rendez-vous au [68](#).



103

Malheureusement, votre score est trop faible pour vous qualifier pour la seconde partie du tournoi, et l'on vous demande poliment de bien vouloir quitter le terrain. Si vous avez emprunté un arc, allez le rendre avant de partir rejoindre Cyrilus. Ensuite, rendez-vous au [33](#).

104

Les dernières paroles de Cyrilus vous reviennent en mémoire ; l'homme qu'il voulait vous faire rencontrer demeure dans la rue des Chaudronniers. Mais, dans une ville de la taille de Varetta, il vous faudrait sans doute plusieurs jours avant de découvrir l'emplacement de cette rue. Vous décidez donc de vous informer auprès de quelqu'un et, tout en parcourant la taverne du regard, vous tentez de repérer un homme qui soit susceptible de vous renseigner. Si vous désirez vous approcher d'un négociant assis, seul, à la table d'à côté, rendez-vous au [240](#). Si vous préférez interroger un homme d'allure distinguée qui se tient au bar, rendez-vous au [53](#). Si vous voulez tout simplement demander des informations au tenancier de la taverne, rendez-vous au [312](#).

105

Quelques centaines de mètres plus loin, la rue aboutit à la grande porte est, par laquelle vous êtes entré dans la ville. Deux autres rues partent du corps de garde : l'une vers le nord, l'autre vers le sud. Si vous voulez vous diriger vers le nord, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez aller vers le sud, rendez-vous au [147](#).

106

Vous vous extirpez péniblement de sous la lourde masse du monstre. Vous avez quelques côtes enfoncées et une longue estafilade à la nuque mais, au moins, vous êtes encore en vie ! Vous remontez lentement l'escalier et vous retournez à la chapelle pour y remplir votre flacon d'Eau de Taunor. Grâce aux vertus curatives de cette eau, vous pourrez regagner 6 points d'ENDURANCE. Vous pouvez la boire dès à présent ou bien la conserver pour une utilisation future. (Dans ce cas, inscrivez l'Eau de Taunor et ses propriétés dans la case Sac à Dos de votre *Feuille d'Aventure*.) Maintenant, si vous souhaitez inspecter la chapelle plus attentivement, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez aller rejoindre Cyrilus sans plus tarder, rendez-vous au [338](#).



107

La trappe est lourde et massive, mais vous sentez que les gonds scellés par la rouille cèdent progressivement sous la pression. Vous parvenez à soulever la dalle centimètre par centimètre, et vous découvrez alors qu'elle s'ouvre sur une grande place pavée. La cathédrale de Tekaro se dresse tout au bout, juste en face de vous. Mais l'endroit pullule de gardes et vous vous empressiez de refermer la trappe, pour ne pas être repéré. Selon votre estimation, la cathédrale se trouve environ à deux cents mètres à l'est. Vous redescendez les marches et vous continuez à longer le passage souterrain, espérant trouver une issue qui débouchera dans la crypte. Rendez-vous au [120](#).

108

Tout en feignant de relâcher votre attention, vous vous tenez prêt à parer une attaque impromptue. Après une longue pause, le chef de la secte vous tourne le dos et s'adresse à ses disciples d'une voix forte et emphatique : « Soyez témoins de la puissance de Vashna, mes frères ! Son esprit est vivant, car même un étranger ignare et indigne peut en constater la présence. » Un chant lugubre à la louange du maître s'élève alors de la procession. Pendant que les sinistres incantations atteignent leur paroxysme, vous vous engagez furtivement dans une allée avoisinante et vous éperonnez votre cheval pour fuir au plus vite cette bande de dangereux fanatiques. Rendez-vous au [332](#).

109

Quelques hommes se mettent à rire et à vous dévisager comme si vous étiez fou. Cependant, l'un d'entre eux vous fait un signe et vous remet un long cylindre en cuir. « Voici un plan de Tekaro, murmure-t-il en grimaçant de douleur. Je... je ne sais pas comment on peut pénétrer dans la ville... mais si toutefois vous y arrivez, cette carte pourra vous être utile. » Après avoir remercié le blessé, vous sortez de la tente. A moins que vous ne possédiez déjà un plan de Tekaro, conservez l'étui de cuir que l'homme vient de vous donner et inscrivez-le dans la case Sac à Dos de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous ensuite au [70](#).

110

« J'avions point vu personne passer ici, dit la vieille femme avec l'accent rocailleux des gens de la montagne. L'sentier mène t'en haut d'ia colline et n'va point plus loin. » Vous sentez que la femme dit la vérité : le chemin est effectivement sans issue et nul n'est passé là depuis longtemps. Après avoir remercié la vieille montagnarde, vous la saluez et vous faites demi-tour pour redescendre le sentier. Rendez-vous au [330](#).

111

Une bourse en velours jaune, accrochée à la ceinture d'un pirate mort, attire soudain votre attention. Vous la détachez et vous découvrez qu'elle contient une fiole de Potion de Laumspur, bien connue pour ses vertus curatives. Il en reste suffisamment pour vous faire récupérer 4 points d'ENDURANCE. Vous pouvez prendre ce remède dès maintenant, ou bien le conserver dans votre Sac à Dos pour plus tard. (N'oubliez pas, dans ce cas, de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*.) A présent, rendez-vous au [77](#).

112

La créature tressaille, se met à battre l'air avec ses pattes, puis s'effondre lourdement sur le sol. Son corps s'agite convulsivement dans un dernier sursaut d'agonie. Vous contemplez un instant l'ignoble cadavre, mais vous vous en écarterez d'un bond en constatant que sa fourrure grouille de vermine ! Les infects parasites semblent avoir compris d'instinct que leur hôte vient de mourir car ils abandonnent immédiatement le corps afin d'en trouver un autre ! Vous vous dirigez en hâte vers l'autel pour y remplir votre flacon d'Eau de Taunor. Cette eau possède des vertus curatives qui vous feront regagner 6 points d'ENDURANCE. Vous pouvez la boire dès à présent ou bien la conserver dans votre Sac à Dos pour un usage futur. (Dans ce cas, n'oubliez pas d'inscrire l'Eau de Taunor sur votre *Feuille d'Aventure*.) Si vous voulez maintenant inspecter le reste de la chapelle, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez aller rejoindre Cyrilus sans plus tarder, rendez-vous au [338](#).

113

Ce n'est pas la bonne réponse : en effet, l'illusionniste avait précisé qu'au moins l'un des deux enfants mentait. Et si l'un mentait, l'autre ne pouvait donc pas avoir dit la vérité. La réponse exacte est que les enfants mentaient tous les deux. Vous avez malheureusement perdu tout l'argent que vous aviez misé

(rayez les Pièces d'Or perdues au jeu sur votre *Feuille d'Aventure*). Après cette désagréable déconvenue, vous vous dirigez vers le comptoir afin de demander une chambre pour la nuit ; rendez-vous au [253](#).

114

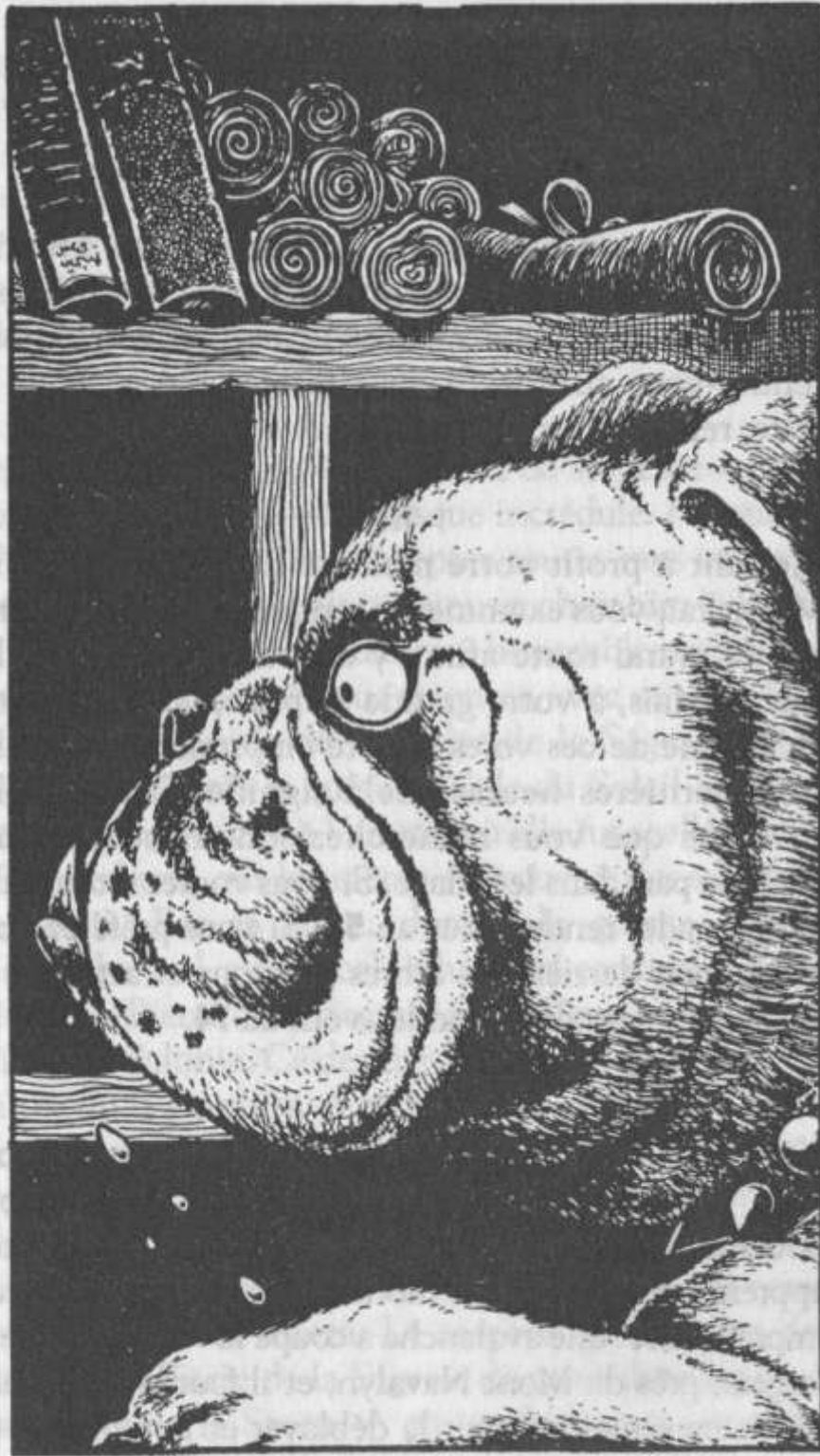
Vous coupez court aux menaces injurieuses que marmonne le voleur en lui décochant un coup de poing bien ajusté, tout en le retenant de l'autre main par le col de sa tunique. L'homme tente de crier, mais votre coup lui a écrasé le larynx et il n'arrive à émettre qu'un gargouillement pitoyable. Vous le plaquez dos contre vous, pour qu'il vous serve de bouclier tandis que son complice s'élance en brandissant un poignard. L'infortuné reçoit la terrible lame de plein fouet et il s'écroule sur le sol. Vous dégainez aussitôt votre arme pour affronter le tueur. La rapidité de votre attaque vous permet d'ajouter 2 points à votre total d'HABILETÉ, pour le premier Assaut.

BRIGAND AU COUTEAU HABILETÉ : 15 ENDURANCE : 22

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [88](#).

115

Pris au dépourvu, le garde fait un saut de côté au moment où vous lancez votre cheval sur lui. Le portail du corps de garde s'ouvre sur une grande place pavée, mais la seule issue en est bloquée par la roulotte et le chariot de marchandises qui vous ont précédé. Une douzaine de gardes portant l'uniforme noir et vert du guet urbain sont en train d'en inspecter la cargaison. Dès qu'ils vous voient surgir de l'ombre du porche, ils se mettent à crier à l'unisson : « Arrêtez le fraudeur, arrêtez le fraudeur ! » Si vous voulez serrer la bride à votre cheval et vous préparer à affronter les soldats de la ville, rendez-vous au [248](#). Si vous voulez essayer de sauter par-dessus les chariots pour fuir ensuite dans l'ombre de la rue tortueuse qui s'enfonce au cœur de la cité, rendez-vous au [72](#).



116 *Un chien de guerre à l'aspect féroce fait irruption dans la pièce.*

116

La porte s'ouvre brusquement et un chien de guerre à l'aspect féroce fait irruption dans la pièce. « Le dîner est servi, Brutus, régale-toi ! » crie le Kloon d'un air ravi. A ces mots, le molosse s'élance sur vous et tente de vous saisir à la gorge.

BRUTUS LE CHIEN

DE GUERRE HABILITÉ : 17 ENDURANCE : 25

Vous ne pouvez esquiver l'attaque qu'au premier Assaut seulement, en sortant de la pièce et en fuyant par l'escalier donnant sur la rue. Si tel est votre choix, rendez-vous au [105](#). Si vous sortez vainqueur de la lutte, rendez-vous au [193](#).

117

Mettant à profit votre maîtrise de cette Discipline Magnakaï, vous examinez le sentier de la colline ainsi que la grand-route afin d'y découvrir d'éventuelles traces. Mais, à votre grande surprise, vous constatez qu'aucune de ces voies n'a été empruntée durant les trois dernières heures. Cela signifie donc que les cavaliers que vous recherchez sont encore cachés quelque part dans le village. Si vous voulez retourner à la bourgade, rendez-vous au [52](#). Si vous préférez vous embusquer derrière les arbres alentour et attendre le passage des cavaliers, rendez-vous au [74](#).

118

Vous vous accordez une bonne nuit de repos et vous vous réveillez peu après le lever du jour, prêt à poursuivre votre voyage. Mais avant de partir, vous apprenez que la route de montagne menant à Rhem est impraticable : une avalanche a coupé la voie sur toute sa largeur, près du Mont Navalyn, et il faudra sans doute plusieurs semaines pour la déblayer et la remettre en état. Par conséquent, vous n'avez plus le choix : vous devez prendre la route de la vallée qui passe par Amory et la forêt

d'Eula. Après avoir rassemblé votre équipement, vous partez sans perdre de temps. En effet, si vous voulez atteindre Amory avant la tombée de la nuit, il vous faudra chevaucher à vive allure et sans prendre le moindre repos. Rendez-vous au [96](#).

119

Les yeux de Cyrilus s'écarquillent de stupeur : « Loup Solitaire ! chuchote-t-il, presque incrédule. J'aurais dû m'en douter... Veuillez accepter toutes mes excuses, mon Seigneur, je croyais que vous recherchiez la Pierre de la Sagesse pour de bien moins honorables raisons ! » Cyrilus se met alors à vous raconter, avec une extrême lenteur, la légende de la Pierre de la Sagesse. Vous apprenez qu'après la quête d'Aigle du Soleil la Pierre est longtemps restée à Varetta, où elle fut scellée sur le trône de Lyris, qui lui-même se trouvait dans la Tour des Rois. Par la suite, durant la guerre qu'elle déclencha - il y a de cela plusieurs centaines d'années -, la Pierre de la Sagesse fut volée par Kaskor, un prince de Salonie. Ce dernier la fit sertir sur un sceptre en or, qu'il emporta avec lui dans les batailles afin d'exhorter les fanatiques à le suivre et à écraser ses ennemis. Grâce à elle, il pensait être invulnérable. Mais il n'en était rien : Kaskor fut tué, comme le plus commun des mortels, sur son vaisseau royal, au cours de la bataille de Rhem. Le sceptre lui échappa des mains et la Pierre de la Sagesse disparut dans les eaux profondes de la Storn. A partir de là, on a raconté maintes et maintes histoires au sujet de la redécouverte de la Pierre, mais la plupart étaient sans fondement, pour ne pas dire franchement extravagantes. On dit que celui qui la retrouverait deviendrait maître de tous les pays de la Storn. Cela suffit à appâter de nombreux Seigneurs de la Guerre, tous plus avides les uns que les autres de se l'approprier à des fins peu avouables. Cependant, personne ne réussit à retrouver la pierre légendaire. Cyrilus, quant à lui, ignore également où elle se trouve, mais il connaît un homme qui prétend savoir exactement son emplacement. « Laissez-moi vous accompagner jusqu'à Varetta, vous demande-t-il. Et, en échange de cet immense privilège, je vous conduirai à cet homme. » Votre instinct de Maître Kaï vous incite à penser que la proposition du

vieil homme est sincère. Vous hochez la tête en guise d'acquiescement, puis vous convenez avec lui de vous retrouver, le lendemain matin, dans la cour de l'auberge, au lever du jour. A présent, rendez-vous au [5](#).

120

Moins de cinquante mètres plus loin, le tunnel que vous longez en croise un autre, plus petit, venant de la droite. Si vous désirez vous engager dans ce nouveau passage, rendez-vous au [339](#). Si vous préférez continuer le long du tunnel principal, rendez-vous au [140](#).

121

Le magasin recèle une fascinante collection de créatures empaillées, immortalisées dans une attitude étonnante et mises en scène de façon réaliste. Un loup à deux têtes monte la garde à l'entrée d'une caverne ; à côté, un Baknar est allongé sur une étendue neigeuse et, un peu plus loin, un Ganthi des sables lape l'eau d'une source, dans une oasis reconstituée où se dressent de grands Toas. Vous êtes en train d'examiner une tête d'Itikar remarquablement conservée, lorsque vous entendez soudain s'élever derrière vous une voix douce et distinguée : « Bonsoir, gentilhomme, soyez le bienvenu en mon établissement. » Un homme de haute taille, à l'allure aristocratique et vêtu d'un habit richement brodé, s'avance vers vous et s'incline. Il semble apprécier l'intérêt que vous portez à ses réalisations et vous propose aimablement de vous faire visiter le reste de son atelier. Si vous désirez le suivre, rendez-vous au [345](#). Si vous préférez décliner poliment son offre et sortir du magasin, rendez-vous au [149](#).

122

Votre instinct vous avertit qu'un terrible précipice s'ouvre à pic derrière la brèche du rempart. Continuer dans cette direction pourrait bien vous être fatal ! Si vous désirez, malgré tout, ignorer le danger et escalader le mur pour passer par la brèche, rendez-vous au [217](#). Si vous jugez plus prudent de dévaler l'escalier en direction de la porte de fer, rendez-vous au [169](#).

123

Une poignée de Baies d'Alether coûte 3 Pièces d'Or. Si vous en mangez avant le combat, cela vous permettra d'ajouter 2 points à votre total d'HABILITÉ pour toute la durée de l'affrontement. Vous pouvez acheter au maximum 3 poignées de Baies d'Alether (à condition, bien sûr, d'en avoir les moyens !). Chaque poignée compte pour 1 Objet de votre Sac à Dos. Par ailleurs, souvenez-vous que vous ne pouvez avaler qu'une seule poignée avant d'entreprendre un combat. Une fois vos achats terminés, remontez en selle, quittez le village, puis rendez-vous au [100](#).

124

La cité grouille littéralement de monde : des mercenaires venus du nord ou de l'ouest, des marchands d'armes arrivés de l'est et des centaines de réfugiés en haillons ayant fui le sud du pays ravagé par la guerre. Le capitaine ordonne à ses hommes de dormir à bord du *Kazonara* et de ne pas mettre pied à terre de toute la nuit, car le prince Baloon de Rioma et sa troupe de chevaliers-mercenaires ont établi leur camp à l'intérieur de la ville. Une rivalité de longue date oppose les deux compagnies, et le Capitaine, par un excès de prudence qui l'honore, tient à éviter toute confrontation. Le bruit court qu'un certain nombre de Princes des Pays de la Storn, parmi les plus puissants, se sont réunis à Rhem pour fomenter un complot contre les Sloviens. Cependant, le Capitaine estime, quant à lui, qu'il ne s'agit là que d'une manœuvre de conspiration mutuelle, destinée à se surveiller les uns les autres pour s'appropriier chacun la plus

grande part des richesses de Tekaro. Le bateau lève l'ancre aux premières lueurs du jour, saluant au passage les deux grandes tours de la citadelle de Rhem qui projettent sur les quais leur ombre démesurée. La Storn serpente vers le sud, au pied des vignobles escarpés qui s'étendent à perte de vue sur les coteaux, tel un océan de verdure. Il fait chaud et vous passez la journée sur le pont, à regarder les cohortes de réfugiés qui se traînent sur la grand-route pour gagner le nord, ainsi que le spectacle offert par les Batrax, de gigantesques crapauds utilisés dans cette région pour tirer bateaux et péniches à contre-courant. A la fin de la journée, la ville d'Eula se profile enfin dans le lointain. Vous sellez votre cheval et vous préparez votre équipement tandis que le *Kazonara* jette l'ancre près de l'embarcadère en bois. Si vous avez acheté votre Billet de voyage en bateau à Soren, rendez-vous au [59](#). Si vous n'avez pas de Billet, rendez-vous au [290](#).

125

La bière coule à flots et les soldats se racontent leurs exploits guerriers avec une exagération démesurée. Ils sont bruyants et agités, mais un silence gênant tombe subitement à votre approche. Vous remarquez que leurs mains ont prestement abandonné leurs chopes de bière pour se poser fermement sur la garde des lourdes épées qui pendent à leur côté. Si vous voulez offrir un verre à ces hommes d'armes méfiants, rendez-vous au [30](#). Si vous préférez leur demander la permission de vous asseoir à leur table, rendez-vous au [260](#). Si vous jugez plus sage de les éviter et d'aller vous installer à une autre table pour commander un repas, rendez-vous au [172](#).

126

Une pluie de flèches s'abat sur la rive au moment où le Capitaine ordonne à ses hommes de se mettre en ligne à l'approche du pont de Tekaro. Les carcasses calcinées des tours de siège se dressent sinistrement au-dessus des corps des soldats gisant en tas devant les portes de la cité à moitié enfoncées. Les remparts et les tourelles fortifiées du corps de garde abritent une quantité

invraisemblable d'archers et de soldats prêts à déverser le plomb fondu et l'huile bouillante contenus dans d'énormes chaudrons en cuivre qui luisent sous les rayons du soleil couchant. « Chargez ! » hurle le Capitaine. Vous êtes brutalement balayé par la horde des hommes et emporté sur le pont dans un tourbillon de cavaliers déchaînés. A trente mètres des portes, les archers commencent à tirer. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si le nombre que vous avez tiré est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [244](#). Si ce même nombre est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [29](#). S'il est compris entre 7 et 9, rendez-vous au [150](#).

127

La porte se referme sur vous avec un claquement sec. Il vous faut quelques secondes pour habituer vos yeux à la pénombre de l'endroit, mais vous constatez bientôt que vous vous trouvez probablement dans l'antichambre d'une vaste salle. Vous orientant d'après les chuchotements que vous percevez, vous vous engagez sous une porte voûtée, puis vous suivez le couloir menant à la pièce principale. Là, vous découvrez, réunis autour d'une grande table ronde en métal brillant, plusieurs vieillards, penchés au-dessus de livres et de cartes astronomiques. Ils sont engagés dans une conversation animée. Pour éclairer leur travail, des globes immobiles, suspendus en l'air au-dessus de leurs têtes, diffusent une lumière bleutée. Personne n'a remarqué votre présence. Mais, alors que vous vous approchez de la table d'acier, la réaction des vieux érudits en vous apercevant soudain est étonnante : ils vous regardent tous comme si vous étiez un revenant ; certains se mettent à pousser des cris, la stupeur la plus totale se lit dans leurs yeux écarquillés, et des gouttes de sueur commencent à perler sur leur front. Votre apparition cause un choc si violent à l'un des vieillards qu'il en défaille, s'affalant mollement sur les cartes et les livres qui jonchent la table. De toute l'assemblée, seul un homme parvient à conserver son calme et son sang-froid. S'il vous est déjà arrivé de visiter une cabane sur la Route des Brigands, lors d'une précédente aventure de la



127 Autour d'une grande table ronde, plusieurs vieillards sont penchés au-dessus de livres et de cartes astronomiques.

série Loup Solitaire, rendez-vous au [233](#). Si vous n'êtes jamais allé dans un tel endroit, rendez-vous au [6](#).

128

Votre cœur bat la chamade tandis que le Yamsark approche en pataugeant bruyamment dans la boue immonde qui recouvre le sol. Des glapissements odieux vous parviennent en écho de toute part, se mêlant les uns aux autres en un crescendo assourdissant. Et, subitement, vous prenez conscience de l'horrible réalité : il n'y a pas un Yamsark, mais deux ! vous avez, par mégarde, pénétré dans leur repaire, et vous voilà maintenant pris au piège. Vous vous battez vaillamment mais, dans l'atmosphère sombre et confinée de cet antre, les Yamsarks ne tardent pas à l'emporter et à vous mettre en pièces. Votre aventure et votre vie s'achèvent, hélas ! ici.

129

Soudain, c'est le branle-bas de combat : des cloches d'alarme se mettent à sonner, des voix à crier et des pas à résonner dans toutes les rues de la ville. Une troupe de soldats vous encercle. A la lumière vacillante de leurs torches, leurs visages semblent se tordre et grimacer cruellement. L'extrême fatigue que vous éprouvez anéantit toutes vos forces : on vous tire à bas de votre selle et l'on vous désarme avant même que vous ne songiez à réagir. Puis on vous ligote à l'aide de grosses chaînes et l'on vous pousse sans ménagement à l'intérieur d'un cachot sombre et humide. Une vague de terreur vous submerge lorsque vous entr'apercevez, clouée sur la porte de la cellule, une affiche représentant votre portrait! On a écrit dessous: «Condamné à mort sur l'ordre du noble Roark, Seigneur d'Amory. » Dans l'heure qui suit, on vous traîne devant le bûcher et, la tête sur le billot, vous entendez résonner le rire sardonique de Roark, avant que le tranchant de la hache s'abatte sur votre cou. Votre aventure et votre vie s'achèvent ici.



130

Lorsque les hommes d'armes réalisent qui vous êtes, leur méfiance se mue aussitôt en respect. Votre réputation est telle qu'elle a franchi les frontières de votre pays natal ! Les trois mercenaires vous proposent un siège avec empressement et appellent la serveuse à grands cris pour commander, à leurs frais, une nouvelle tournée. Ils semblent très honorés de votre présence et fort impatients d'entendre le récit de vos exploits. Vous répondez à leur cascade de questions avec une réserve polie, prenant soin de ne rien dévoiler de trop précis à propos de votre quête. Toutefois, en dépit de leurs manières frustes et de leur apparence bourrue, vous sentez que ces hommes sont sincères dans l'amitié qu'ils vous témoignent. Rendez-vous au [230](#).

131

Grâce à votre vue perçante, vous repérez soudain une ligne sombre en aval. Il s'agit d'une rangée de rondins attachés les uns aux autres par de grosses chaînes en métal : un barrage flottant, tendu en plein travers de la rivière ! Vous prenez immédiatement conscience du péril, et vous vous ruez sur le pont pour avertir le timonier : « Attention ! Il y a un barrage droit devant ! » L'homme tourne aussitôt la barre en grande hâte, mais il est trop tard pour éviter la collision. Un bruit de métal tordu et de bois éclaté déchire le silence au moment où le *Kazonara* heurte par le travers les gros troncs d'arbres enchaînés. Vous vous arc-boutez et vous vous agrippez fermement au bastingage tandis que l'embarcation tangué et fait de brusques embardées. Rendez-vous au [224](#).

132

Vous reconnaissez l'homme au visage lunaire : c'est lui qui était l'arbitre du tournoi. Il vous demande ce qui ne va pas, et vous lui expliquez dans quelle fâcheuse situation vous vous trouvez. «Je suis sûr que nous allons trouver une solution à votre problème», vous dit-il avec empressement, se réjouissant sans doute à l'avance du bénéfice qu'il pourra tirer de votre infortune. L'homme vous propose alors d'échanger son cheval contre 20 Pièces d'Or ou bien 2 de vos Objets Spéciaux. Si vous acceptez ce marché, rendez-vous au [212](#). Si vous refusez, ou si vous ne pouvez pas vous permettre de payer le prix demandé ni de vous séparer de 2 Objets Spéciaux, rendez-vous au [176](#).

133

« Vous voyez bien devant vous le Trou de l'Enfer, dit un Ogron. Lorsque le siège de la ville commença, le prince Ewewin envoya dix éclaireurs afin qu'ils découvrent où ce passage menait. Mais les dix hommes ne revinrent jamais ; alors on envoya dix Ogrons, aucun d'eux n'en est jamais revenu non plus ! » Un autre Ogron, qui était en train de fendre un tronc d'arbre à mains nues, vient se mêler à la conversation : « On entend de curieux bruits dans le Trou de l'Enfer, très tard dans la nuit, dit-il d'un air entendu... Des bruits horribles ! » ajoute-t-il en passant un doigt épais sur sa gorge bleu foncé. Si vous désirez demander aux Ogrons la permission d'utiliser l'un de leurs pontons flottants pour vous rendre jusqu'au Trou de l'Enfer, rendez-vous au [179](#). Si vous préférez y aller à la nage, rendez-vous au [171](#).

134

Au-delà de la Vallée de Taunor, la grand-route part en serpentant à travers des collines boisées, plongeant de temps à autre au fond de vallées encaissées où des cours d'eau tumultueux, regorgeant de truites, coulent vers le sud pour aller se jeter dans la Quarle. La route est bordée de fleurs odorantes entourées de nuées de papillons multicolores, et le chant incessant des oiseaux vient

ajouter à la sérénité bucolique de ce magnifique paysage. « Je suis heureux de voir qu'il existe encore au Lyris un endroit que la guerre a épargné, dit Cyrilus en tirant nonchalemment sur sa longue pipe en terre cuite. Hélas ! combien cette paix est rare de nos jours ! » Peu après, la route passe devant un monastère en ruine, avant de redescendre en pente raide vers des cabanes en bois regroupées en demi-cercle près d'un pont de pierre. Une grande porte, flanquée de deux tourelles, commande l'accès du pont. « Voici la Porte de Denka, explique Cyrilus. Le droit de passage pour traverser le pont est de 3 Pièces d'Or, à moins, bien entendu, que le gardien de la Porte ne soit votre frère ! » Sur ces mots Cyrilus fait un petit clin d'œil et sourit. « Cela nous prendra sans doute un bon moment, poursuit-il, car je n'ai pas vu mon frère Esmond depuis plus d'un mois, et il voudra sûrement que je lui raconte les derniers potins de Quarle avant de nous laisser repartir ! » Cyrilus désigne ensuite du doigt deux cabanes où l'on a gravé dans le bois, au-dessus de la porte, la forme d'un tonnelet de bière et d'une miche de pain. « Vous trouverez là la meilleure bière et le pain le plus succulent de tout le Lyris. Allez-y de ma part, vous serez traité comme un roi ! » Votre longue chevauchée vous a donné grand faim et soif, aussi la perspective d'une collation est-elle bien alléchante... Si vous voulez entrer dans la cabane où l'on sert la bière, rendez-vous au [185](#). Si vous préférez aller droit vers la cabane où l'on vous donnera ce fameux pain, rendez-vous au [287](#). Si vous jugez plus sage de rester avec Cyrilus et de l'accompagner à la Porte de Denka, rendez-vous au [89](#).

135

Vous avancez entre deux rangées de statues en pierre représentant des idoles tenant dans leur bouche des torches qui illuminent la grande avenue. Des mercenaires de toutes races y sont rassemblés. Certains discutent, d'autres fanfaronnent ou encore se reposent devant l'encadrement des portes. Au bout de la rue, vous arrivez à un croisement où une femme en haillons berce un enfant en pleurs. Au moment où vous passez devant elle, elle se précipite vers vous en tendant la main et vous

demande quelques Pièces d'Or pour nourrir son enfant affamé. Si vous désirez vous arrêter pour faire l'aumône à cette pauvre femme, rendez-vous au [333](#). Si vous préférez passer votre chemin sans vous soucier d'elle, rendez-vous au [279](#).

136

Votre maîtrise de cette Discipline Magnakaï vous rend sensible à la moindre odeur, et vous décelez aussitôt l'arôme d'Herbe à Potence qui se dégage du breuvage que l'on vient de vous offrir. Au Sommerlund, cette plante est communément appelée « Dent du Sommeil », car on en écrase les épines pour en tirer une substance narcotique. A l'évidence, mais pour des raisons que vous ignorez, votre hôte a donc l'intention de vous endormir ! Si vous voulez dégainer votre arme et attaquer l'homme, rendez-vous au [66](#). Si vous préférez reposer votre gobelet sans y toucher et sortir en toute hâte du magasin du taxidermiste, rendez-vous au [279](#).

137

Une roulotte de paysan et un chariot de marchandises portant pour emblème un Toa, arbre caractéristique de la région de Casiorn, attendent devant les portes de la ville. Vous vous placez derrière eux et vous patientez jusqu'à ce que les énormes battants s'ouvrent enfin en grinçant sur leurs gonds. Un garde surgit et, d'un geste, fait comprendre aux deux véhicules d'entrer. Mais lorsque vous arrivez devant lui, il abaisse sa lance de façon menaçante pour vous barrer le passage : « Le droit d'entrée est de 3 Pièces d'Or, étranger. Payez ou partez ! » Si vous acceptez de payer la taxe, donnez au garde les 3 Pièces d'Or qu'il exige et rendez-vous au [332](#). Si vous ne voulez pas payer et si vous voulez tenter de contourner le garde pour entrer de force dans la ville, rendez-vous au [115](#).

138

A peine la porte de l'auberge s'est-elle refermée sur vous que vous vous trouvez nez à nez avec une patrouille de la garde urbaine. C'est une simple question de routine pour eux : tous les soirs, les gardes se postent devant l'Auberge *des Épées Croisées*, et attendent tout bonnement que les ivrognes et les vagabonds se fassent expulser pour les embarquer aussitôt. L'un des soldats vous empoigne rudement par l'épaule et commence à vous fouiller pour vous dépouiller de vos biens, avant de vous faire monter dans la charrette qui attend non loin de là. Vous tentez instinctivement de vous libérer, mais les hommes prennent votre geste d'humeur pour une menace et dégainent immédiatement leurs rapières pour passer à l'attaque. Vous ne pouvez pas éviter le combat et vous devez vous battre jusqu'à la mort.

PATROUILLE DE NUIT DE VARETTA HABILITÉ : 18
ENDURANCE : 35

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [34](#).

139

Vous soulevez la visière du casque de l'homme que vous venez d'abattre, vous attendant à voir les traits grossiers d'un quelconque bandit de grand chemin. Mais à votre grande stupeur, vous découvrez le visage d'une femme, dont les yeux voilés par la mort vous regardent fixement. Les formes de son corps sont dissimulées par les épaisses plaques de son armure, et un foulard placé devant sa bouche servait à déguiser le timbre de sa voix. Vous trouvez peu d'indices pour l'identifier : une hache, une bourse contenant 11 Pièces d'Or, un poignard et une Broche en Argent, voilà tout, les tueurs à gages voyageant léger. Après avoir examiné la Broche d'Argent de plus près, vous décidez de la garder. (Inscrivez-la dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*.) Le visage de cette femme vous semble quelque peu familier, mais vous n'arrivez pas à savoir pourquoi... Laissant là cette énigme, vous reportez vos pensées sur votre compagnon -

sa vie est en danger ! Vous remontez en selle et vous partez au triple galop sur le Pont de Denka pour vous lancer à la poursuite des ravisseurs. Rendez-vous au [39](#).

140

Vous vous hâtez le long du tunnel, comptant chaque pas pour vous repérer, jusqu'à ce que vous arriviez à un petit passage voûté, à quelque cent cinquante mètres du croisement précédent. Vous y découvrez une échelle en fer, aux barreaux rongés par la rouille. Elle s'élève jusqu'à un porche en pierre. En dessous, le souterrain se poursuit en s'enfonçant dans les ténèbres des égouts. Si vous désirez grimper à l'échelle pour aller inspecter le porche en pierre, rendez-vous au [259](#). Si vous préférez continuer à progresser dans les égouts, rendez-vous au [339](#).

141

Cyrilus se propose de rester à surveiller les chevaux pendant que vous prendrez part au tournoi. Il avoue que les concours de tir ne l'intéressent guère, mais vous soupçonnez qu'il s'agit là d'un prétexte pour aller faire une petite sieste. Vous lui confiez les rênes de votre monture, puis vous partez rejoindre la file des candidats. Cette compétition vous rappelle l'ambiance des tournois de votre Sommerlund natal, où les jongleurs, les danseurs et les multiples attractions font de ce genre d'événement une véritable fête. Après quelques minutes d'attente, vous arrivez enfin devant un petit guichet où une jeune femme enjouée encaisse les droits d'inscription. Vous lui donnez les 2 Pièces d'Or exigées pour avoir droit de participer au tournoi, puis vous entrez sous une grande tente où les concurrents sont déjà en train de régler la corde de leur arc. (N'oubliez pas de rayer 2 Pièces d'Or sur votre *Feuille d'Aventure*.) Si vous possédez un arc, rendez-vous au [340](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [18](#).

142

Le poignard fend l'air en direction de votre poitrine. Vous vous jetez à plat ventre sur le pont - mais vos réflexes seront-ils assez vifs pour esquiver la mortelle lame ? Pour le savoir, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de Nexus ou de l'Intuition, réduisez de 3 ce même chiffre. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [184](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [51](#).

143

Vous avez à peine parcouru un kilomètre et demi que le pavement de la grand-route fait place à de la terre battue. Il n'y a pas de traces fraîches, et vous en concluez aussitôt que les cavaliers n'ont pas pu quitter le village par cette route. Si vous voulez rebrousser chemin jusqu'au village, rendez-vous au [52](#). Si vous préférez vous embusquer derrière les arbres qui bordent la route, rendez-vous au [196](#). Si vous jugez plus logique de retourner au croisement et de prendre le sentier de la colline, rendez-vous au [241](#).

144

Le dortoir est une pièce mansardée, longue et étroite, située à l'arrière de l'auberge. Il y règne une forte odeur de sueur, et les ronflements des mercenaires forment un véritable concert. Vous choisissez une paillasse près de la fenêtre: mieux vaut encore affronter le vent qui souffle à travers l'encadrement mal ajusté que respirer la puanteur ambiante ! Au beau milieu de la nuit, vous êtes réveillé par une vive lumière. Par la fenêtre, vous apercevez alors une magnifique étoile filante dont la splendeur illumine toute la ville pendant un bref instant, projetant au passage un faisceau de lumière irisé sur le morne dortoir. Vous admirez la comète jusqu'à ce qu'elle s'évanouisse au loin dans les ténèbres de la nuit, puis vous vous recouchez. Lorsque le tintement agressif de la cloche du dortoir se met à retentir, vous

éprouvez la désagréable sensation d'avoir à peine dormi quelques minutes. « Debout tout le monde, debout ! Voici venir un jour nouveau, mes braves ! » La voix tonitruante de l'aubergiste est rapidement couverte par les grognements mécontents d'une bonne centaine de soldats à l'air hagard qui se mettent péniblement sur leur séant. Vous vous habillez rapidement, vous rassemblez vos affaires, puis vous allez chercher votre cheval à l'écurie. Vous étudiez ensuite le trajet pour vous rendre à la rue des Chaudronniers, mais vous constatez avec consternation qu'il manque un Objet dans votre Sac à Dos : quelqu'un a dû vous le voler pendant la nuit. Supprimez l'un de vos Objets - au choix - sur votre *Feuille d'Aventure*, puis mettez-vous en route pour la rue des Chaudronniers. Rendez-vous au [300](#).

145

Les survivants s'enfuient dans la nuit, abandonnant leur maître et la moitié de leurs condisciples sur le pavé. Mettant pied à terre, vous coupez la bourse qui pend à la ceinture du chef. Elle contient 12 Pièces d'Or et une Bague en Rubis. Vous pouvez garder l'argent et ce bijou si vous le souhaitez. Dans ce cas, inscrivez la Bague en Rubis dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*, puis rangez-la dans votre poche. Soudain, vous entendez un martèlement de bottes sur le pavé et vous voyez surgir une troupe de soldats se frayant dédaigneusement un passage parmi la foule des badauds attirés par le spectacle. Sans perdre une seconde, vous rengainez votre arme et vous remontez en selle, puis vous vous éloignez discrètement dans l'obscurité de la rue. Rendez-vous au [289](#).

146

A midi, les collines sont déjà loin derrière vous, et vous découvrez maintenant les cimes enneigées des monts Ceners. Amory se trouve au sud, tapie au pied du massif montagneux. La fatigue de la route commence à se faire sentir, mais vous savez qu'il vous faut presser le pas afin d'atteindre la ville avant la tombée de la nuit. Vous arrivez bientôt à un croisement où un

poteau en pierre indique deux directions. Si vous voulez continuer la route vers Amory, rendez-vous au [96](#). Si vous préférez changer votre itinéraire et tourner vers Soren, rendez-vous au [247](#).

147

L'étroite ruelle est encombrée d'hommes en armes de toutes sortes: des mercenaires venus du sud à la recherche d'un engagement. Ils déambulent dans les allées qui s'échappent de la rue principale, emplissant l'air de leurs cris et de leurs plaisanteries. Les odeurs de cuisine se mêlent aux relents de sueur et de cuir, et des petites lanternes à la flamme crachotante se balancent doucement dans la brise du soir. Au milieu de cette cohue, personne ne fait attention à vous et vous avancez sans encombre jusqu'à une magnifique maison à colombage. Des animaux empaillés et des créatures de toutes espèces, montées sur des socles de bois, y sont exposés dans de grandes vitrines. Au-dessus de la porte est inscrit en gros caractères :

CHANDA TAXIDERMISTE

Si vous souhaitez mettre pied à terre pour entrer dans ce fascinant magasin, rendez-vous au 121, si vous préférez continuer à remonter la rue, rendez-vous au [279](#).

148

« Si vous ne voulez pas vous séparer de votre Arc, alors peut-être avez-vous quelque objet de valeur qui pourrait me décider à me séparer de mon cheval ? » demande l'homme insidieusement. Altan échangera sa monture contre 20 Pièces d'Or ou bien 2 de vos Objets Spéciaux. Si vous acceptez cette proposition, rendez-vous au 212. Si vous refusez, ou si vous n'avez pas les moyens de satisfaire son offre, rendez-vous au [176](#).

149

« Puis-je offrir un rafraîchissement avant votre départ ? vous propose ensuite le taxidermiste. A en juger par la poussière qui couvre vos vêtements, vous avez dû parcourir un long chemin, n'est-ce pas ? » Sur ces mots, l'homme apporte un plateau d'argent où sont disposés deux gobelets de cristal et une carafe de vin. Puis il remplit les verres et il vous en tend un. Si vous désirez accepter cette boisson offerte de bon cœur, rendez-vous au [228](#). Si vous préférez décliner poliment l'offre de cet homme et quitter le magasin, rendez-vous au [279](#).

150

Votre cheval reçoit une volée de flèches qui le blessent mortellement. Il titube, et vous vous trouvez balayé sur le côté au passage des cavaliers et des hommes qui se ruent en criant sur le pont. Sous la pression de cette horde déchaînée, vous basculez soudain par-dessus le parapet et vous tombez, la tête la première, dans les eaux glaciales de la Quarle. Le courant tumultueux vous emporte comme un fétu. Rendez-vous au [306](#).

151

La ruelle descend en pente raide vers les quais et les immenses entrepôts qui bordent la Quarle. Le soleil a disparu derrière l'horizon et on allume peu à peu les lanternes dans les allées tortueuses et les passages étroits de cette ville compliquée. Par les portes grandes ouvertes, la lumière rougeoyante des feux de bois se reflètent sur les pavés noirs de la rue. Vous avancez encore de quelques mètres, mais la voie est tout à coup bloquée par le passage d'une procession qui vient dans votre direction. Les hommes qui la composent sont habillés de longs manteaux rouges ; ils portent tous une cagoule noire sur la tête et tiennent à la main un cierge écarlate dont la flamme vacille dans la brise de la nuit. Leur chef est un homme de haute stature, aux yeux gris et durs. Il vous dévisage froidement, puis il lève lentement une main. La procession fait halte. « Etes-vous croyant ou non-



151 *Le chef de la procession vous interpelle
d'une voix aussi glaciale que son regard.*

croyant ? » vous demande-t-il d'une voix aussi glaciale que son regard. Si vous voulez répondre «croyant», rendez-vous au [108](#). Si vous préférez répondre «non-croyant», rendez-vous au [67](#). Si vous vous êtes déjà rendu au temple souterrain de Maaken, rendez-vous au [294](#).

152

Vous convenez de retrouver le Capitaine à l'herboristerie dans une heure, puis vous partez explorer Luyen. Un peu plus loin dans la rue, vous arrivez devant une vitrine poussiéreuse où sont entassées des armes de toutes sortes. Au-dessus de la porte est accrochée une enseigne :

DEMICO ARMURIER ACHAT ET VENTE D'ARMES EN TOUT
GENRE

Si vous voulez entrer dans ce magasin d'armes d'occasion, rendez-vous au [98](#). Si vous préférez continuer à remonter la rue, rendez-vous au [275](#).

153

Le carreau d'arbalète fend l'air comme un éclair et vous érafle les côtes, vous arrachant un bout de chair au passage avant d'aller se planter dans la cabane en bois. (Vous perdez 5 points d'ENDURANCE.) Réprimant à grand-peine un cri de douleur, vous vous dirigez tant bien que mal vers votre cheval. Entretemps, votre adversaire a rangé son arbalète et il éperonne furieusement sa monture pour aller rejoindre ses compagnons de l'autre côté du pont. Si vous possédez un arc, rendez-vous au [178](#). Si vous n'avez pas d'arc, enfourchez votre cheval, lancez-vous à la poursuite des cavaliers et rendez-vous au [39](#).

154

L'homme saisit vivement la malheureuse par le poignet et, d'un geste brusque, découvre le bébé qu'elle berçait dans ses bras : la mère indigne cachait sous la couverture une longue épingle dont elle piquait l'enfant pour le faire pleurer à volonté ! « Vous finirez mendiant à votre tour si vous vous laissez prendre aux ruses de ce genre de femme », vous dit l'homme. D'un geste rageur, la misérable se dégage de sa poigne et disparaît rapidement dans la foule en maugréant. « Vous êtes au service de qui ? reprend l'homme au visage rude, encadré d'une barbe noire bien taillée. Mais peut-être cherchez-vous à vous faire enrôler, hein ? » poursuit-il. Si vous voulez engager la conversation avec cet homme, rendez-vous au [181](#). Si vous préférez partir sans plus tarder, rendez-vous au [279](#).

155

Vous tirez une flèche, mais vous manquez de peu votre cible. Le projectile se fracasse en pure perte contre le mur de la chapelle. La créature est maintenant sur vous, et vous n'avez matériellement pas le temps de dégainer une autre arme.

YAMSARK HABILETÉ: 22 ENDURANCE: 38

Vous devrez vous battre à mains nues durant le premier Assaut de ce combat (déduisez 4 points de votre total d'HABILETÉ pour ce premier Assaut uniquement). Au début du deuxième Assaut, vous pouvez tirer votre arme (si toutefois vous en avez une) et affronter la créature de la façon habituelle. Si vous survivez au-delà de 4 Assauts, vous pouvez échapper au Yamsark en fuyant par le porche de la chapelle ; rendez-vous dans ce cas au [305](#). Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [112](#).

156

Seule une formidable poussée parviendra à casser la croûte de poussière et de saleté accumulées depuis des années autour de la porte.

PORTE DES ÉGOUTS HABILITÉ : 13 ENDURANCE : 35

(Résistance)

Pour ouvrir cette porte, suivez les règles habituelles de combat. Les points d'ENDURANCE que vous perdez éventuellement représentent la fatigue que vous endurez pour en venir à bout. Si vous voulez interrompre vos efforts pour continuer à longer le tunnel, rendez-vous au [339](#). Si la porte cède à votre pression (ENDURANCE/Résistance réduite à zéro), rendez-vous au [200](#).

157

Le pain que vous mangez est encore meilleur que l'odeur le laissait présager (vous gagnez 1 point d'ENDURANCE). Si vous le désirez, vous pouvez en emporter l'équivalent de 2 Repas. Dans ce cas, n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Au moment où vous vous apprêtez à contourner le comptoir pour aller inspecter l'arrière-salle, vous entendez soudain un cri de détresse au-dehors. C'est la voix de Cyrilus, il doit être en difficulté ! Rendez-vous au [317](#).

158

Le passage mène à une grande cave voûtée, aussi froide et silencieuse qu'un tombeau. Gwynian dit quelques mots à ses frères qui se dirigent ensuite en toute hâte vers un portail assez éloigné. Tandis qu'ils disparaissent dans les ténèbres, Gwynian revient vers vous, l'air soucieux mais calme : « La Pierre de la Sagesse de Varetta est cachée dans la crypte de la cathédrale de Tekaro. Cette Clé sert à ouvrir la tombe où elle est dissimulée. » Il vous tend une Clé en Argent et poursuit : « Mes frères vous procureront un cheval rapide pour le voyage. Lorsque la pendule

de l'Observatoire sonnera minuit, sortez par le portail et suivez le passage souterrain jusqu'au bout, il vous mènera de l'autre côté des remparts de la ville. Votre cheval vous attendra à la sortie du souterrain. N'hésitez pas à prendre ici tout ce dont vous pourriez avoir besoin pour votre expédition. Et maintenant, que les dieux vous protègent, Loup Solitaire ! » Après avoir vivement remercié Gwynian, vous le regardez disparaître à son tour par le portail. La cave est remplie de provisions et vous découvrez parmi tout le matériel, des objets qui pourraient se révéler utiles lors de votre voyage pour Tekaro :

Un Bâton

Des Vivres équivalant à 3 Repas

Une Masse Un Sifflet en Cuivre Une Corde Un Sabre

En plus de la Clé en Argent que Gwynian vient de vous remettre (inscrivez-la dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*, puis gardez-la précieusement dans votre poche), vous pouvez rassembler tous les Objets et Provisions que vous souhaitez emporter avant de vous installer, en attendant que les douze coups de minuit sonnent au clocher. Rendez-vous au [175](#).



159

« Vous nous insultez, étranger ! » siffle l'homme à la balafre en sautant sur ses pieds. Subitement, un silence de mort tombe sur la grande salle et tous les regards sont fixés sur vous. A la table de gauche, quelques marchands se lèvent et s'éloignent précipitamment, tandis que les deux autres guerriers dégainent leur épée après avoir violemment renversé la table. « A l'attaque ! » s'écrient-ils à l'unisson en joignant le geste à la parole. Combattez les trois hommes comme s'ils ne faisaient qu'un. Vous ne pouvez ni fuir ni vous servir de votre Arc durant la lutte.

MERCENAIRES DE VARETTA HABILITÉ : 26 ENDURANCE : 35 Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [48](#).

160

Vous empoignez la porte et vous la claquez de toutes vos forces. Le jeune garçon, pris au dépourvu, la reçoit en pleine figure et valse à travers la pièce, heurtant au passage une table et une chaise. Quand le battant s'ouvre à nouveau, après avoir rebondi sur le chambranle, vous voyez le gamin étendu sur le dos, inconscient, une grosse bosse sur le front. Sans perdre un instant, vous ramassez un petit carton bleu et vous constatez qu'il est daté du jour même. Vous pourrez donc avoir accès à Amory, mais aujourd'hui seulement. Vous empochez le Pass (n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*) et vous quittez les lieux avant que le garçon revienne à lui. Rendez-vous au [146](#).

161

Alors que vous laissez tomber votre bourse dans la main du voleur, vous ressentez soudain une douleur suffocante dans les côtes. « Tu crois qu'on serait assez bête pour te laisser en vie, maintenant que tu peux nous identifier ? » raille le voleur. Mais sa voix s'évanouit aussitôt, et vous tombez mollement à terre. Les deux complices se mêlent rapidement à la foule et, avant que le

meurtre soit découvert, ils auront sans doute déjà gagné l'autre bout de la ville. Ici se terminent votre vie et votre aventure.

162

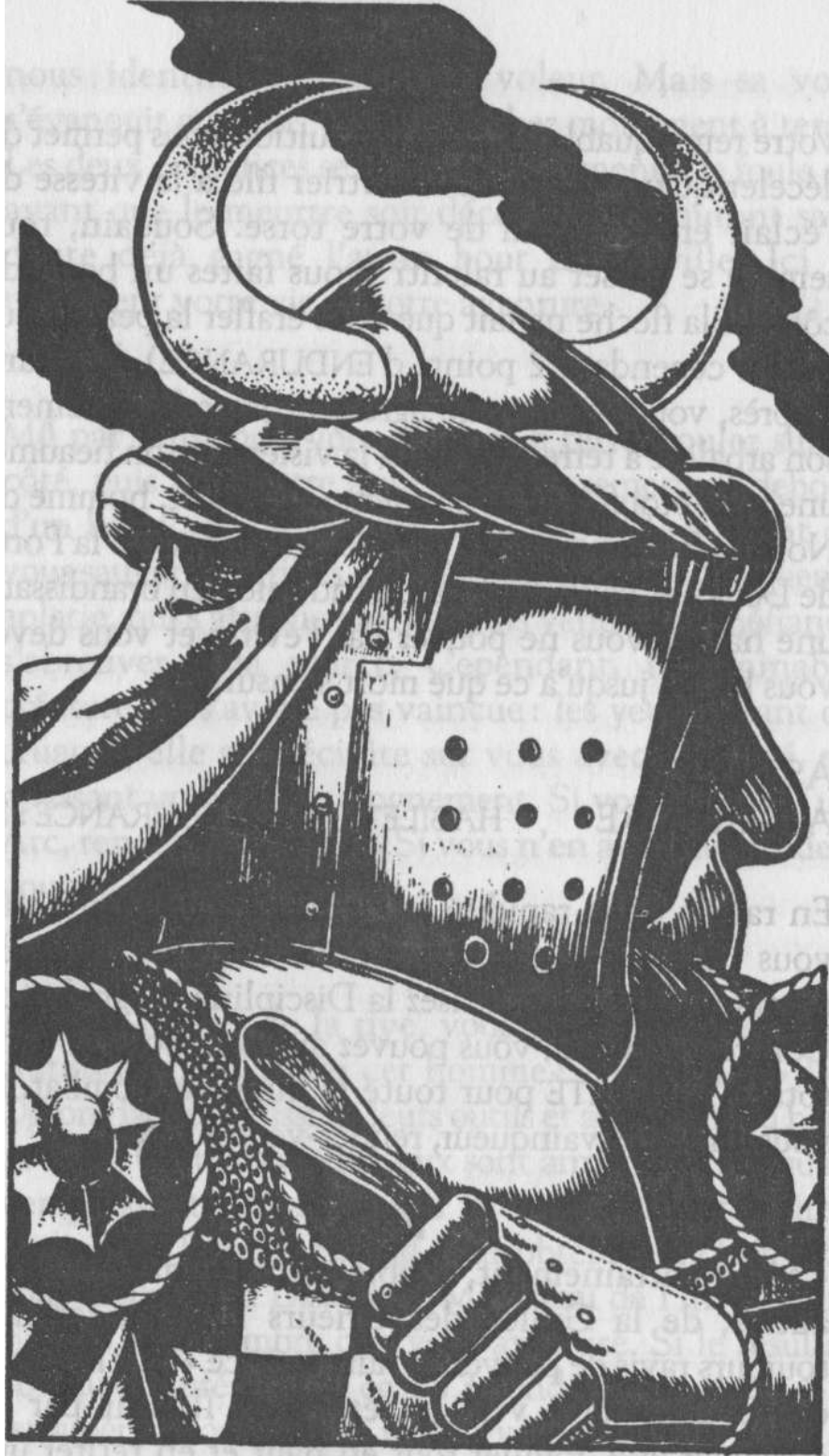
Mû par l'instinct, vous plongez à terre, roulez sur le côté, puis tirez votre arme en vous remettant debout d'un bond agile. Cet extraordinaire réflexe vient de vous sauver des griffes d'un énorme monstre à la gueule aplatie, qui s'attaque aux pèlerins venus sans méfiance s'abreuver à la source. Cependant, l'abominable créature ne s'avoue pas vaincue : les yeux luisant de cruauté, elle se précipite sur vous avec voracité, en poussant un horrible grognement. Si vous possédez un Arc, rendez-vous au [198](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [343](#).

163

A vingt mètres de la rive, vous entendez s'élever de grands cris : « Arrêtez cet homme ! Arrêtez-le ! » Les Ogrons lâchent aussitôt leurs outils et accourent au bord de l'eau. Certains d'entre eux sont armés d'un arc qu'ils s'empressent de saisir, puis ils commencent à tirer. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, ajoutez 4 au nombre que vous avez tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [197](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [229](#).

164

Votre remarquable Instinct d'Intuition vous permet de déceler qu'un projectile meurtrier file à la vitesse de l'éclair en direction de votre torse. Soudain, tout semble se passer au ralenti : vous faites un bond de côté, et la flèche ne fait que vous érafler la peau (vous perdez cependant 2 points d'ENDURANCE). L'instant d'après, vous voyez votre agresseur jeter furieusement son arbalète à terre. A travers la visière de son heaume, une voix étouffée vous parvient : « A mort, homme du Nord ! » Sur ces mots, le guerrier surgit hors de la Porte de Denka et vous charge



164 A travers la visière du heaume, une voix étouffée vous parvient : « A mort, homme du Nord! »

au grand galop en brandissant une hache, vous ne pouvez pas l'éviter et vous devez vous battre jusqu'à ce que mort s'ensuive.

ASSASSIN A L'ARMURE HABILITÉ 24 ENDURANCE : 26

En raison de la rapidité fulgurante de cette attaque, vous ne pouvez pas vous servir de votre Arc. En revanche, si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, vous pouvez ajouter 1 point à votre total d'HABILITÉ pour toute la durée du combat. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [28](#).

165

« Mais certainement, noble gentilhomme ! Nous autres, de la Guilde des Crieurs Publics, sommes toujours ravis de pouvoir rendre service », dit le Kloon en se dandinant vers les étagères. Il finit par en escalader une, fouiller tout en haut et en retirer une carte, enfouie sous un amas de papier. Puis il redescend avec agilité et dépose une mince feuille de papier à vos pieds. « Cela fera 5 Pièces d'Or », annonce-t-il, d'une voix polie mais ferme. Si vous voulez acheter au Kloon son Plan de Varetta, rendez-vous au [16](#). Si vous ne voulez pas payer ce prix, ou si vous n'en avez pas les moyens, rendez-vous au [262](#).

166

Votre cheval essaie vaillamment de sauter par-dessus le chariot, mais la longue course de la journée lui a coupé toute sa fougue. Ses jambes avant heurtent les montants du véhicule, et vous êtes soudainement projeté en avant de votre selle. Vous tirez désespérément sur les rênes afin de maîtriser l'animal affolé, qui piétine frénétiquement le chargement avant d'atterrir, dans un terrible fracas, sur le pavé de la rue. Fort heureusement, vous parvenez à reprendre le contrôle de la situation et à aiguillonner votre monture vers la rue tortueuse qui part de la place. Vous ne vous arrêtez que lorsque les cris des gardes et les injures des marchands se sont enfin évanouis loin derrière vous. Mettant pied à terre, vous caressez longuement l'encolure et les flancs de

vosre vaillante monture pour la rassurer, puis vous examinez ses blessures. Ses jambes avant sont couvertes d'ecchymoses mais la peau n'est pas entaillée. Après une bonne nuit de repos, il n'y paraîtra plus. Alors que vous remontez en selle, vous découvrez avec consternation que le rabat de votre Sac à Dos s'est ouvert. Après en avoir rapidement inspecté le contenu, vous constatez qu'il vous manque 2 Objets.

Vous les avez sans doute perdus en sautant l'obstacle. Rayez au choix 2 Objets sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [332](#).

167

En poussant la porte de la taverne du *Beaurivage*, vous êtes accueilli par des rires gras et rauques. Une foule hétéroclite de buveurs, habillés de façon voyante et exhibant leurs armes avec vanité, est agglutinée autour du comptoir. Soudain, une voix tonitruante crie votre nom. Parcourant rapidement la bruyante assemblée des yeux, vous reconnaissez alors le Capitaine, le chef des mercenaires, que vous aviez rencontré à l'*Auberge des Épées Croisées*. « Salut, mon ami, quelle bonne surprise ! s'écrie-t-il en vous donnant amicalement une grande tape dans le dos. Ainsi, tu as changé d'avis, te voilà décidé à te joindre à ma valeureuse troupe. » Avant même que vous ayez le temps de répondre, il vous place une chope de bière mousseuse dans la main en clamant : « A la bataille et à mon butin ! » Une vingtaine de voix éraillées par l'alcool font écho à son toast. Le Capitaine vous explique ensuite que ses hommes et lui doivent partir pour Eula à bord d'un bateau de rivière qui lèvera l'ancre à minuit. Si vous souhaitez faire le voyage avec eux, il paiera lui-même votre billet. Si vous voulez aller jusqu'à Eula par bateau, ainsi que vous l'offre le Capitaine, rendez-vous au [341](#). Si vous préférez voyager seul et aller à Tekaro par la route, rendez-vous au [118](#).

168

Il fait presque nuit lorsque vous apercevez enfin une taverne au bord de la route. Deux grosses torches crachotent, enfoncées dans des supports rouillés, éclairant une enseigne accrochée au dessus de la porte : *Auberge du Mi-Chemin*. Il s'agit de l'établissement dont Cyrilus vous avait parlé, et vous regrettez amèrement qu'il ne soit pas à vos côtés. Alors que vous menez votre cheval à l'écurie, vous entendez le tonnerre gronder par-delà les collines. Un bel orage se prépare ! Vous vous rendez ensuite dans la salle où règne une chaleur réconfortante. La taverne résonne de conversations animées, de tintements de chopes qu'on entrechoque et du crépitement du feu qui brûle dans l'âtre. Au centre de la pièce se dresse une estrade où un illusionniste accomplit des tours de passe-passe pour le plus grand plaisir de la clientèle. Si vous voulez rester à regarder l'illusionniste pendant un moment, rendez-vous au [199](#). Si vous préférez aller tout de suite vous occuper de réserver une chambre pour la nuit, rendez-vous au [253](#).

169

La porte en fer n'est pas verrouillée, mais vous constatez avec horreur que ses gonds sont tellement rouillés qu'elle ne bougera pas d'un pouce. Soudain, le Yamsark surgit en haut de l'escalier, reniflant et glapissant d'une effroyable façon. Il vous fixe cruellement de ses yeux rouges et se prépare à bondir. Si vous avez complété le Cercle du Feu (c'est-à-dire si vous maîtrisez les deux Disciplines Magnakaï de la Science des Armes et de l'Art de la Chasse), rendez-vous au [65](#). Si vous ne maîtrisez pas ces deux disciplines, mais que vous voulez, malgré tout, vous préparer à combattre, rendez-vous au [222](#). Si vous jugez plus prudent de partir en courant et de vous enfoncer plus profondément dans les ruines, rendez-vous au [285](#).

170

Le bateau tangué encore violemment, à la suite de la collision, et vous avez du mal à garder l'équilibre. Sortant rapidement une flèche, vous visez l'homme à la poitrine, et vous tentez d'anticiper le mouvement de roulis de l'embarcation avant de tirer. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science des Armes avec un Arc, ajoutez 3 au chiffre tiré. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 à ce même chiffre. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [23](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [265](#).

171

L'eau est glaciale ! Elle se referme sur vous comme un étau, vous coupant le souffle et vous paralysant les bras et les jambes. Au prix d'un immense effort, vous parvenez à remonter le terrible courant, et vous atteignez enfin la berge rocheuse. De là, vous vous traînez jusqu'au déversoir de l'égout. A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï de Nexus, vous perdez 1 point d'ENDURANCE à cause de ce bain glacé. A présent, rendez-vous au [249](#).

172

Vous choisissez une place dans un coin de la salle : la table y est déjà mise, et vous aurez de là une vue d'ensemble de toute la taverne. Une serveuse apparaît bientôt, portant un grand plat de viande rôtie, et commence à remplir copieusement votre assiette. « Cela fera 2 Pièces d'Or, s'il vos plaît, gentilhomme », dit-elle en tendant une main tachée par le jus de viande. Vous la payez aussitôt (n'oubliez pas de rayer les 2 Pièces d'Or exigées sur votre *Feuille d'Aventure*), puis vous entamez votre repas avec grand appétit. Tandis que vous vous restaurez, vous voyez l'aubergiste approcher de votre table. C'est un petit homme gras, aux yeux porcins. « Mon garçon d'écurie m'a dit qu'il s'était bien occupé de votre cheval... l'est en d'bonnes mains ici, les meilleures écuries

de tout Quarle ! » Tout en vantant son établissement, l'homme se balance nerveusement d'un pied sur l'autre, comme s'il était mal à l'aise en votre présence, puis il vous demande : « J'suppose que vous voulez une chambre, non ? » Vous avalez une bouchée avant de lui rétorquer que c'est effectivement le cas. « Vous avez d'ia chance, noble Seigneur, reprend-il obséquieusement, apparemment soulagé d'avoir trouvé en vous un bon client. Il nous reste justement une chambre pour cette nuit, la 17. » L'aubergiste sort une grosse clé en fer de la poche de son tablier et la pose à côté de votre assiette. « Ce sera 3 Pièces d'Or, mon gentilhomme, payables d'avance. » Vous réglez et vous empochez la clé. A présent, rendez-vous au [219](#).

173

Vous remarquez que les vêtements et les cheveux de l'homme sont maculés de sang. Vous vous apprêtez immédiatement à lui porter secours mais, alors qu'il atteint le porche de l'église, vous réalisez qu'il n'est pas blessé le moins du monde : les taches rouges ne sont en réalité que du jus de myrtille, et ses blessures sont contrefaites. Si vous voulez défier l'homme en combat, rendez-vous au [337](#). Si vous préférez partir au galop pour vous éloigner de cette église le plus vite possible, rendez-vous au [191](#).

174

Un cri de douleur mêlée de surprise s'échappe de votre gorge au moment où la flèche pénètre dans votre chair. (Vous perdez 5 points d'ENDURANCE.) Cependant, votre volonté de fer et votre entraînement Kaiï vous permettent de surmonter le choc et de rester en selle. Si vous êtes encore en vie après cette terrible épreuve, rendez-vous au [234](#).

175

Lorsque la cloche de l'observatoire sonne les douze coups de minuit, vous êtes déjà fin prêt à sortir par le portail qu'on vous avait désigné. Vous longez ensuite un passage dallé pendant quelque temps, puis vous arrivez devant une porte de fer. Celle-ci

s'ouvre en grinçant, et un courant d'air humide, où des relents d'humus se mêlent à des fragrances étrangement sucrées, vous souffle en plein visage. Devant vous, un escalier étroit s'élève dans les ténèbres. Vous avancez avec d'infinies précautions sur les marches glissantes. Tout en haut de l'escalier, un tunnel grossièrement creusé s'enfonce vers l'ouest. Vous vous y engagez et vous parvenez peu après à une autre porte en fer. Gwynian a tenu parole : de l'autre côté, vous trouvez un superbe pur-sang bai, sellé et prêt à être monté. Vous chevauchez à vive allure jusqu'à un croisement qui rejoint la grand-route. A la lumière blafarde de la lune, vous distinguez un poteau indiquant deux directions : Amory et Soren. Reportez-vous à la carte figurant au début du livre. Si vous choisissez la grand-route vers Amory, rendez-vous au [331](#). Si vous préférez prendre vers Soren, rendez-vous au [267](#).

176

Vous déclinez son offre et vous mettez en quête d'un autre moyen pour trouver Cyrilus. Les écuries du village sont fermées et surveillées de près mais, derrière la forge noire, vous découvrez exactement ce que vous cherchiez. Un jeune étalon s'ébat dans un enclos, sa selle et sa couverture sont posées sur la clôture. Après un mouvement de recul, il sent très vite que vous ne lui voulez aucun mal et vous n'avez aucune difficulté à le seller. Vous sortez de l'enclos puis, après avoir contourné la forge noire, vous vous dirigez vers la grand-route. Rendez-vous au [271](#).

177

« Ah ! Vous avez de la chance, cette nuit, étranger. Les dés vous sont favorables. » L'homme quelque peu éméché se lève avec difficulté, puis vous indique en titubant une allée à quelques mètres. « Vous voyez cette porte ? C'est là que demeurent les crieurs publics. Ils vous diront où se trouve la rue des Chaudronniers. » Vous inclinez la tête en signe de remerciement, puis vous éperonnez votre cheval et vous vous dirigez dans l'obscurité vers la porte. Rendez-vous au [25](#).

178

Tandis que le guerrier se dirige vers le pont au grand galop, son manteau flotte au vent comme d'immenses ailes noires. Vous tendez la corde de votre arc jusqu'à vos lèvres puis vous visez le plus précisément possible. Vous n'avez droit qu'à une seule flèche ! Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science des Armes pour l'Arc, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si votre total est égal ou inférieur à 7, rendez-vous au [296](#). Si votre total est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [303](#).

179

Ils refusent catégoriquement. « Nous ne laisserons personne toucher à un des pontons car, expliquent-ils, si un seul vient à disparaître, chacun d'entre nous recevra cent coups de fouet en châtiment. » Ils vous surveillent d'un œil attentif jusqu'à ce que vous ayez quitté le camp. Résigné, vous vous apprêtez à traverser les eaux froides à la nage. Rendez-vous au [171](#).

180

Tremblant de rage et de douleur, le seigneur blessé recule en chancelant jusqu'à la porte. « Tu me le paieras de ta vie, je te le promets ! » crie-t-il avant de sortir de la taverne sous les huées de la foule. Rendez-vous au [281](#).

181

Vous apprenez que l'homme s'appelle Barbenoire et qu'il est originaire de Soren, une ville située à l'ouest de Varetta. Il est sergent d'armes et sert sous les ordres d'un capitaine de mercenaires. Sa compagnie revient d'une campagne contre les Magadoniens. Il veut maintenant vous présenter à son capitaine qui, dit-il, est le meilleur soldat qu'il ait eu l'honneur de servir. Si vous voulez accepter son offre, rendez-vous au [256](#). Si vous préférez décliner son offre et continuer votre chemin, rendez-vous au [279](#).

182

Courbé en deux, vous fuyez rapidement en zigzaguant à travers les broussailles. Tout à coup, vous entendez un craquement sonore : une puissante décharge vient de frapper une branche au-dessus de votre tête. Vous avez échappé de justesse à l'éclair et vous apercevez des branches enflammées à vos pieds. Vous faites un saut de côté pour éviter une autre décharge qui transperce un arbre devant vous. Le trou est si gros que vous pourriez y passer la tête ! Finalement, vous retrouvez votre cheval et partez au galop sur la grand-route, sain et sauf. Vous venez d'être témoin d'un rituel secret des Druides de Cenet et vous avez survécu à cette rencontre, ce dont peu de gens peuvent s'enorgueillir. Rendez-vous au [102](#).

183

Au moment où la flèche victorieuse d'Altan s'enfonce dans la cible, une immense clameur s'élève de la foule. Les villageois, ravis d'avoir assisté à un tel tournoi, se ruent sur le champ de tir pour féliciter Altan. Noyé dans la foule nombreuse qui se presse autour de lui, il disparaît bientôt de votre vue, et vous en profitez pour quitter les lieux discrètement. Si vous aviez emprunté un arc pour le tournoi, vous devez le rapporter à la tente avant d'aller rejoindre Cyrilus. Rendez-vous au [33](#).

184

Le poignard vous arrache une touffe de cheveux avant de s'enfoncer profondément dans le bois du bastingage. La rapidité de votre esquive a complètement désorienté le pirate qui perd l'équilibre. Vous vous relevez rapidement et vous passez à l'attaque. Sans même savoir ce qui vient de le frapper, il bascule par-dessus bord et tombe dans les eaux froides et profondes de la Storn. Rendez-vous au [254](#).

185

Vous attachez votre cheval à un poteau et gravissez les marches inégales jusqu'à la porte de la cabane de la bière. Pendant ce temps, Cyrilus annonce son arrivée en frappant à la porte de Denka avec son bâton et demande à son frère de lui ouvrir. N'obtenant aucune réponse, il se met à frapper de plus belle, et vous souriez en le voyant perdre patience. Si son frère lui ressemble un tant soit peu, il doit avoir le sommeil facile ! Sans plus attendre, vous pénétrez dans la cabane. Tout semble désert mais, en approchant du comptoir, vous apercevez un homme à moitié endormi, affalé sur un tabouret, une chope à la main. Si vous voulez le réveiller, rendez-vous au [93](#). Si vous préférez tirer vous-même de la bière à l'un des fûts, rendez-vous au [266](#).

186

Utilisant votre discipline Magnakaï, vous faites disparaître la couche de rouille et de saleté qui maintenait la porte fermée. Des fissures apparaissent autour du montant, et la pierre commence à bouger. Rendez-vous au [200](#).

187

Vous parvenez au dernier moment à éviter la pointe mortelle d'une lance, mais ne pouvez esquiver un autre coup qui déchire votre tunique et vous érafle la peau (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). Vous sentez la colère vous gagner et essayez de dégainer votre arme, mais celle-ci reste coincée dans les sangles de votre selle. Les gardes s'en aperçoivent et ils se précipitent sur vous avant que vous puissiez riposter. Rendez-vous au [22](#).

188

Le danger immédiat qui vous menace vous empêche de réfléchir trop longuement aux raisons qui ont poussé ces cavaliers à enlever Cyrilus. Néanmoins, il vous apparaît clairement que ni sa santé ni ses talents de prestidigitateur ne justifient une rançon élevée. Vous arrivez bientôt au pied du piton rocheux recouvert

d'arbres. La route continue tout droit avant de tourner brusquement vers l'ouest. Juste après le tournant, vous apercevez une église en pierre et son cimetière. Mais, à quelques mètres devant vous, un homme jeune, le visage blême et balafré, monté sur un destrier noir comme la nuit, vous bloque le passage. Ses yeux froids et sombres vous dévisagent cruellement. Vous le reconnaissez immédiatement : c'est Roark, le jeune seigneur que vous avez battu à *Y Auberge du Bout du Pont*. Si vous possédez une Broche en Argent, rendez-vous au [31](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [14](#).

189

Le marchand au visage émacié vous invite à vous asseoir à sa table. Ses petits yeux malicieux brillent à l'idée de faire une bonne affaire. Vous lui dites que vous souhaitez obtenir un renseignement et que vous êtes prêt à payer, si toutefois le prix est raisonnable. Aussitôt, il vous demande ce que vous voulez savoir, mais lorsque vous lui répondez que vous désirez connaître l'endroit où se trouve la rue des Chaudronniers, son visage change brusquement d'expression. Rendez-vous au [47](#).

190

Fou de haine et de rage, le Yamsark saute droit sur vous du haut de l'amas de décombres. Mais, aveuglé par sa fureur, il ne voit pas le précipice qui s'ouvre derrière vous. Vous faites un saut de côté, et il tombe dans le vide la tête la première. Quelques secondes plus tard, vous entendez un cri strident : la créature vient de s'écraser sur les rochers, trente mètres plus bas. Choqué, mais satisfait de vous en être sorti sain et sauf, vous retournez vers la chapelle et vous remplissez votre flacon en verre d'Eau de Taunor (l'eau minérale contenue dans le flacon peut faire regagner 6 points d'ENDURANCE). Vous pouvez boire l'Eau maintenant ou bien la garder dans votre Sac à Dos pour plus tard. Si vous souhaitez examiner la chapelle, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez rejoindre Cyrilus, rendez-vous au [338](#).

191

Votre longue chevauchée de la nuit dernière vous a beaucoup fatigué, mais vous savez que vous devez continuer votre chemin sans perdre trop de temps si vous voulez être à Soren avant la tombée de la nuit. Un peu plus loin, la route croise une rivière. Vous vous accordez une courte halte. Vous vous lavez rapidement et vous reposez un peu. Vous devez aussi prendre un Repas ou bien perdre 3 points d'ENDURANCE. Vous passez ensuite la rivière à gué et apercevez, de l'autre côté, un poteau indicateur tourné vers l'ouest : Soren 40 kilomètres. Rendez-vous au [102](#).

192

Vous pataugez dans la vase qui vous arrive jusqu'aux chevilles, lorsque soudain vous apercevez devant vous des petites lueurs rouges dans l'obscurité. Les lumières deviennent de plus en plus brillantes et vous réalisez, horrifié, qu'il s'agit de deux autres Yamsarks. Ils s'approchent de vous en poussant d'affreux ricanements et des cris assourdissants. Vous avez pénétré par mégarde dans leur territoire et vous voilà pris au piège. Vous vous battez vaillamment mais finalement vous succombez, taillé en pièces par ces horribles créatures. Personne dans ce passage sombre et humide n'a entendu vos appels au secours. Votre vie s'achève ici, dans les cachots du Château de Taunor.

193

Au moment où vous achevez le dangereux chien de garde, le Kloon éclate en sanglots. Il sort rapidement de la pièce en essuyant les grosses larmes écarlates qui coulent de ses yeux cramoisis. Vous vous nettoyez les mains et quittez rapidement les lieux. Rendez-vous au [16](#).

194

La meute hurlante se jette sur vous en poussant des cris de forcenés. Ils tailladent violemment vos jambes nues et tentent de vous désarçonner. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, vous pouvez ajouter 2 points à votre total d'HABILETÉ pour la durée du combat, car la maîtrise de cette Discipline vous permet d'ordonner à votre cheval d'attaquer avec ses sabots.

DISCIPLES DE VASHNA HABILETÉ : 22 ENDURANCE : 48

Si vous le désirez, vous pouvez abandonner le combat à tout instant: rendez-vous au [289](#). Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [145](#).

195

Soudain, vous sentez qu'un grave danger vous menace et vous collez votre oreille contre le trou de la serrure pour essayer de comprendre ce que dit le prédicateur : «... et je vous en conjure, mes frères, n'écoutez pas les théories obscures et pernicieuses de Gwynian. L'étoile qui brillait cette nuit était un signe d'avertissement : nous devons protéger notre savoir et garder jalousement le secret de la Pierre de la Sagesse. Nous devons arrêter tous ceux qui voudraient s'en emparer pour utiliser son pouvoir à des fins malfaisantes !» A la fin du discours, l'assemblée reprend en chœur: «Gardons le secret, gardons le secret, gardons le secret... » Mais, tout à coup, vous entendez le cliquetis d'une clé dans la serrure et vous courez rapidement vous cacher dans l'encadrement d'une porte. La réunion s'achève et la congrégation s'apprête à quitter les lieux. Les hommes vêtus de grands habits marron quittent le temple puis se dispersent, mais un petit groupe se dirige vers votre cachette. Si vous restez là, vous allez sûrement être découvert ! Sans une seconde d'hésitation, vous poussez la porte et entrez. Rendez-vous au [127](#).

196

Au bout de quelques minutes, vous voyez surgir la colonne de cavaliers. Ils chevauchent en file indienne et vous reconnaissez Cyrilus qui a perdu connaissance, solidement ligoté sur le dernier cheval. Si vous possédez un Arc et que vous vouliez leur tendre une embuscade au moment où ils passeront devant votre cachette, rendez-vous au [20](#). Si vous souhaitez attaquer uniquement le dernier cheval pour essayer de libérer Cyrilus, rendez-vous au [203](#). Enfin, si vous préférez les laisser passer puis les suivre à distance, rendez-vous au [227](#).

197

Vous êtes presque hors de portée des arcs lorsqu'une flèche vous entaille le mollet, avant de s'enfoncer avec un bruit mat dans le ponton. Vous vous mordez les lèvres pour réprimer un cri de douleur afin de ne pas alerter les archers de la ville située sur l'autre rive. Dès que le ponton touche la berge, vous sautez à terre puis vous vous faufilez à travers les rochers vers l'endroit où se déversent les égouts. Rendez-vous au [249](#).

198

Vous ne pouvez tirer qu'une seule fois avant que le monstre soit sur vous. La moindre erreur vous serait fatale ! Pour arrêter net la créature, vous devez atteindre un organe vital mais, dans la pénombre de la chapelle en ruine, il vous est difficile de distinguer clairement votre cible. Si vous souhaitez viser la créature aux yeux, rendez-vous au [268](#). Si vous souhaitez la viser au cœur, rendez-vous au [243](#). Enfin, si vous préférez la viser aux jambes, rendez-vous au [95](#).

199

Le prestidigitateur aux habits flamboyants fait surgir un bouquet de fleurs dans l'oreille d'un marchand médusé, puis retire une poule gloussante du jupon de sa femme. Il demande ensuite à la bruyante assemblée de faire silence avant d'annoncer son prochain tour. Deux enfants montent sur la scène. Ils sont tous deux revêtus d'un grand voile noir attaché derrière la tête qui dissimule tout leur corps, excepté les cheveux. « Je suis un garçon », dit l'enfant aux cheveux noirs. « Je suis une fille », dit celui aux cheveux blonds, de la même voix que le premier. Le prestidigitateur s'avance vers eux et affirme qu'il s'agit bien d'un garçon et d'une fille mais que l'un d'entre eux au moins ment. Il demande au public : « Qui est qui ? » puis invite les gens à parier sur la réponse. Si vous voulez parier sur la réponse à cette devinette, rendez-vous au [245](#). Si vous ne le souhaitez pas, vous vous dirigez vers le bar pour vous enquêter d'une chambre pour la nuit. Rendez-vous au [253](#).

200

La vieille porte en pierre s'ouvre lentement en grinçant sur ses gonds. Vous attendez que toute la poussière soit retombée et vous pénétrez dans la crypte de la cathédrale de Tekaro. L'air y est froid et humide, et vous sentez tout à coup votre cœur qui bat à tout rompre dans votre poitrine. La Pierre de la Sagesse se trouve ici, vous pouvez la sentir ! Les pâles rayons cendrés de la Lune qui filtrent à travers la crypte éclairent un alignement de tombes en granit qui gisent là comme des géants endormis sous la terre. Vous essayez de les ouvrir une par une à l'aide de votre Clé en Argent jusqu'à ce que vous trouviez celle qui renferme la légendaire Pierre de la Sagesse. Vous trouvez enfin la bonne serrure et vous y introduisez votre Clé mais, alors que vous touchez au but, vous êtes brusquement interrompu par une créature qui vient de pénétrer dans la crypte par la porte des égouts. Rendez-vous au [334](#).

201

Le sergent ordonne à ses hommes de reculer - il est persuadé de pouvoir vous battre seul, sans aide, afin de montrer ses talents de soldat. Sûr de lui, il sourit déjà à son futur triomphe et lève sa lance et son bouclier. Vous pouvez vous battre avec n'importe quelle arme, excepté un Arc.

SERGEANT DE VILLE HABILITÉ : 18 ENDURANCE : 27

Si vous l'emportez et que le combat dure 3 Assauts au plus, rendez-vous au [15](#). Si le combat dure plus de 3 Assauts, rendez-vous au [87](#).

202

C'est une petite chambre minable et sans meubles, à part un matelas en paille défoncé reposant à même le sol et un vieux tapis effrangé. Vous fermez la porte à clef et vous vous installez pour la nuit. Vous vous endormez la tête sur votre Sac à Dos et avec votre manteau en guise de couverture. Mais vous êtes brusquement réveillé au milieu de la nuit par une puissante lumière. Une étoile filante d'une luminosité exceptionnelle décrit un arc de cercle au-dessus de la ville et illumine au passage les mornes alentours d'une lumière riche et colorée. Vous regardez l'étoile disparaître à l'horizon, puis vous retournez vous coucher car vous tombez de sommeil. Quelques heures plus tard, vous entendez la cloche de l'auberge sonner à toute volée, alors que vous avez l'impression que vous venez à peine de fermer les yeux. « Debout tout le monde ! Debout ! Le jour vient de se lever, debout, bonnes gens ! » Tandis que la voix de l'aubergiste résonne à travers l'auberge, vous rassemblez votre équipement puis vous allez chercher votre cheval à l'écurie. Le sommeil réparateur vous fait regagner 3 points d'ENDURANCE. Inscrivez votre nouveau total sur votre *Feuille d'Aventure* avant de partir à la recherche de la rue des Chaudronniers. Rendez-vous au [300](#).

203

Vous retenez votre souffle pendant que vos ennemis passent devant vous et, lorsque le dernier homme de la colonne arrive à votre niveau, vous sortez brusquement de votre cachette et vous vous jetez sur lui. Il tente bien de se protéger avec son bouclier, mais il réagit trop lentement et ne peut parer le coup mortel que vous lui assenez. Il tombe au sol, et vous coupez les sangles de sa selle avant de reprendre la route avec le magicien toujours inconscient, ligoté sur le cheval. Rendez-vous au [188](#).

204

Le Capitaine assiste au conseil de guerre que tient le Prince Ewewin. Une heure plus tard, il est de retour dans sa compagnie et rend compte de la conférence à ses hommes qui, fatigués de courir les routes, accueillent ses propos avec une certaine froideur. « Nous livrerons bataille cette nuit, dit-il d'une voix ferme et claire. Nous attaquerons par le pont de Tekaro pour essayer de forcer les portes de la ville qui sont à moitié détruites. Nous devons saisir notre chance ce soir car les travaux de réparation vont commencer dès demain. » Bien que la plupart de ses hommes soient de vieux briscards ayant à leur actif un nombre incalculable de campagnes, ils craignent que cette attaque soit suicidaire. Ils savent, en effet, que les portes sont défendues par de nombreux archers et qu'elles ne pourront être franchies qu'au prix de lourdes pertes. « Chaque homme recevra 1 000 couronnes », poursuit le Capitaine en espérant que l'appât du gain les fasse changer d'avis. Mais cette forte récompense ne semble pas les intéresser. A quoi leur servira cet or s'ils doivent perdre la vie au cours de la bataille ? « Que ceux qui veulent se battre me suivent, poursuit le Capitaine en durcissant la voix, ses yeux bleu-acier brillants de colère. Les autres peuvent partir tout de suite. » Si vous souhaitez rester avec le Capitaine pour prendre d'assaut les portes de la ville, rendez-vous au [126](#). Si vous préférez partir, rendez-vous au [280](#).

205

Votre Art de la Chasse vous permet de déceler certains défauts cachés dans les arcs en os de Jakan et de Kalte. Si vous choisissez une de ces deux armes, vos chances de succès seront gravement compromises. Mais, alerté par votre savoir Magnakaï, vous faites le meilleur choix : l'Arc de chasse de Durenese. Rendez-vous au [60](#).

206

Vous sentez qu'un danger vous attend dans le taillis et que les incantations font partie du rituel d'une cérémonie sacrificatoire. Si vous souhaitez observer la cérémonie, rendez-vous au [13](#). Si vous préférez continuer votre chemin vers Soren sans vous arrêter, rendez-vous au [102](#).

207

En retenant votre respiration, vous passez un nœud coulant au bout du manche du Marteau de Guerre, Cela vous prend cinq bonnes minutes pour resserrer le nœud et récupérer l'arme. Il s'agit d'une très belle arme, faite d'un métal appelé bronin et qui ressemble en tout point à du bronze fraîchement coulé mais, contrairement aux alliages ordinaires de cuivre et d'étain, celui-ci ne se ternit pas et ne s'altère pas avec le temps. Si vous souhaitez conserver ce Marteau de Guerre de Bronin, inscrivez-le dans la case Armes de votre *Feuille d'Aventure*. Lorsque vous l'utiliserez au cours d'un combat, votre total d'HABILETÉ sera augmenté de 1 point. Après avoir vérifié qu'aucun autre objet de valeur n'a été oublié, vous quittez la chapelle et vous partez rejoindre Cyrilus. Rendez-vous au [338](#).

208

Votre Discipline Magnakaï vous révèle la cachette de l'homme. Il est accroupi sous un établi à votre droite. Tout à coup, il surgit de sous la table et vous jette à la figure un flacon en verre mais, comme vous êtes averti par votre savoir Magnakaï, son attaque

ne vous surprend pas. Vous vous baissez pour éviter le projectile qui passe en sifflant au-dessus de votre tête avant de s'écraser contre le mur derrière vous. Le contenu corrosif du flacon dissout instantanément le plâtre dans un gargouillement sonore. L'homme dégaine alors une rapière et passe à l'attaque en poussant d'affreux jurons.

CHANDA LE TAXIDERMISTE HABILITÉ: 17 ENDURANCE: 24

Vous pouvez cesser le combat à tout moment. Dans ce cas, vous sortez du magasin, montez sur votre cheval et partez au galop (rendez-vous au [279](#)). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [8](#).

209

Tout tremblant de peur, vous tendez la corde de votre Arc et décochez votre flèche. Mais la pointe renforcée se détache de la flèche qui va s'écraser contre le mur de la crypte. Vous n'avez pas le temps de tirer une seconde fois. Vous abandonnez l'Arc et vous préparez à un affrontement à mains nues avec la créature qui avance sur vous. Rendez-vous au [344](#).

210

A moins d'un kilomètre du village, la route s'enfonce dans une étroite vallée. Un château à moitié en ruine se dresse sur un piton rocheux au fond d'un précipice moussu. « Le Château de Taunor ! s'écrie Cyrilus en se protégeant les yeux de la main. C'est un lieu de pèlerinage pour de nombreuses gens : l'eau de sa source thermale possède de grandes vertus curatives. » Il se penche sur sa selle et retire un petit flacon en verre d'une sacoche. Il vous l'offre en disant : « L'eau de Taunor peut être utile à un guerrier tel que vous. » Si vous souhaitez prendre le flacon pour recueillir un peu d'Eau de Taunor, rendez-vous au [63](#). Si vous préférez décliner son offre et continuer votre chemin directement vers Varetta, rendez-vous au [134](#).

Le Capitaine est impressionnant. C'est un homme aux muscles puissants, et son visage au menton volontaire ne semble marqué ni par la maladie ni par les combats. Ses cheveux blonds sont coupés ras, et une courte barbe mange sa figure hâlée. Il vous invite à sa table et, tout en buvant votre bière, vous écoutez les hommes de sa compagnie raconter leurs prouesses guerrières. Ils parlent de victoires, de pillages et de butins, mais jamais de défaites ! Le Capitaine et ses hommes sont las de faire la guerre dans le Nord. Le Prince Tanveal d'Hélin est au bord de la ruine. Il a dû vendre la presque totalité de ses biens pour financer la guerre contre le Baron Maghao de Karkaste, guerre qu'il ne peut plus espérer gagner maintenant. Le moral des troupes du Prince est au plus bas, et ses mercenaires désertent à la première occasion. Vous apprenez ensuite que le Capitaine recrute des hommes pour une campagne dans le Sud. La guerre fait rage entre la Salonie et la Slovie, et il y a beaucoup d'or à gagner pour ceux qui veulent s'engager au service du Prince salonien Ewewin qui assiège la cité de Tekaro. « Vous semblez être un guerrier habile et expérimenté, vous dit le Capitaine en vous fixant de ses yeux bleu acier. Pourquoi ne rejoindriez-vous pas ma compagnie ? J'ai besoin de combattants solides, et je paie en espèces sonnantes et trébuchantes, non pas avec des promesses ! Nous partons à l'aube pour Tekaro. Voulez-vous venir avec nous ? » Vous déclinez poliment son offre en expliquant que vous êtes venu à Varetta pour régler une affaire personnelle. « A part la guerre, quelle affaire peut retenir un guerrier ? rétorque-t-il en se tournant vers ses hommes qui approuvent hautement. Si jamais vous changez d'avis, rejoignez-nous à Soren d'où nous embarquerons dans deux jours. » Si vous possédez une carte de Varetta, rendez-vous au [17](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [104](#).

212

Vous procédez à l'échange. (N'oubliez pas d'apporter les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*.) L'homme vous tend les rênes de son cheval. « Bonne chance, habitant du Nord, dit-il, tandis que vous grimpez en selle. J'espère que vous retrouverez rapidement votre compagnon, il peut être fier d'avoir un ami tel que vous ! » Vous lui dites adieu puis vous éperonnez vigoureusement votre cheval. Rendez-vous au [39](#).

213

Vous suivez l'homme dans un couloir fermé par des rideaux jusqu'à une pièce au haut plafond voûté. Une odeur âcre et nauséabonde de cadavre et de formol emplit l'atmosphère. D'étranges carcasses d'animaux pendent à des crochets fixés au plafond et des têtes disséquées, sortes de trophées de chasse, reposent sur de grands établis. L'homme ouvre un coffret en bois de rose ouvragé et en retire un plateau d'argent sur lequel il pose deux verres en cristal et une carafe de vin couleur vermeil. Il remplit ensuite les verres puis il vous en offre un, en vous précisant que le vin vous aidera à oublier l'odeur désagréable de l'atelier. Si vous souhaitez accepter son offre gracieuse, prenez le verre qui vous est destiné et rendez-vous au [288](#). Si vous préférez décliner son offre, quittez l'atelier d'emballage et rendez-vous au [279](#).

214

L'arc de chasse de Kalke est fait de plusieurs os, soudés entre eux par des fibres tendineuses. C'est une arme idéale pour chasser le Baknar ou le Kalkoth dans les immensités glacées du Pays de Kalte mais, comme arc de tir dans les Terres de la Storn au climat chaud, c'est une arme peu efficace. Avant de commencer le tournoi, vous devez en conséquence réduire votre total d'HABILETÉ de 4 points pour la durée de la compétition. Pour commencer le tournoi, rendez-vous au [340](#).

215

Le pirate tombe raide mort à vos pieds. Aussitôt, trois de ses camarades se ruent sur vous en poussant des cris rauques pour le venger.

PIRATES DES RIVIÈRES HABILITÉ: 19 ENDURANCE: 28

Si vous souhaitez cesser le combat après 2 Assauts, rendez-vous au [286](#). Si vous l'emportez, rendez-vous au [111](#).

216

Vous concentrez tous vos pouvoirs de Science Médicale, puis vous transmettez la chaleur bienfaisante créée par votre Art Magnakaï au corps du magicien. Ses frêles épaules tremblent tandis qu'il s'efforce de murmurer une dernière fois : « La rue des Chaudronniers... Varetta cherchez... Gwinian le Sage, il vous aidera... dans vos recherches. » Rendez-vous au [46](#).

217

Rapidement, vous vous frayez un chemin à travers les pierres cassées, mais tous vos espoirs de fuite s'évanouissent lorsque vous apercevez le terrifiant précipice qui se trouve de l'autre côté du mur du château. A contrecœur, vous vous retournez pour affronter votre adversaire. Avec ce gouffre béant derrière vous, vous n'avez pas d'autre solution que d'attendre le monstre de pied ferme et de le combattre à nouveau. Il surgit devant vous en poussant des grognements féroces, prêt à vous mettre en pièces. Si vous voulez faire un bond de côté pour tenter d'esquiver l'attaque du Yamsark, rendez-vous au [190](#). Si vous préférez rester sur place pour frapper le monstre au moment où il vous attaquera, rendez-vous au [311](#).

218

Des vagues de cavaliers déferlent les unes après les autres sur le pont et vous êtes piétiné sauvagement. Votre vie et votre quête s'achèvent ici.

219

Tout à coup, un jeune seigneur fait irruption dans la taverne en claquant la porte à toute volée. Il est vêtu d'un costume noir et or resplendissant. Il ôte son manteau de velours avec ostentation, puis il demande pompeusement à boire et à manger. Il ne faut pas moins de trois serveuses et du tavernier pour s'occuper de lui ! Ses manières sont si hautaines et si insultantes que vous n'êtes pas surpris de constater que son visage est couturé de cicatrices. Cet homme doit être constamment en train de chercher querelle et de provoquer des duels. Le jeune noble choisit lui-même de s'asseoir à une table déjà occupée par un petit vieillard inoffensif. Il commence à insulter le vieil homme puis, le saisissant à la gorge d'une main, le soulève de son siège et le jette au sol. « Espèce de vieux crapaud pleurnicheur, comment oses-tu t'asseoir à ma table ? » s'écrie-t-il. Terrifié et ahuri, le petit homme bredouille en vain une excuse. Le jeune noble se lève, repousse sa chaise du pied, puis se penche sur le pauvre malheureux, la main sur la garde de son épée. La foule des consommateurs assiste à la scène avec délectation, comme à un spectacle des Arènes de Vassagonie, car le noble a visiblement l'intention de tuer le vieillard. Si vous possédez un Arc, rendez-vous au [301](#). Si vous n'en possédez pas, rendez-vous au [78](#).



219 *Le jeune seigneur se penche sur le pauvre
vieillard, la main sur la garde de son épée.*

220

La plaque rouillée par les intempéries, qui est vissée sur le socle, indique qu'il s'agit d'une statue de Vynar Jupe. C'était le chef d'une horde de brigands qui rançonnait les voyageurs et plus particulièrement les marchands. Mais, malgré les nombreux méfaits et meurtres qu'il a commis, il est devenu populaire car il était audacieux et très rusé et, surtout, parce qu'il n'a jamais pillé les habitants de son hameau natal. Finalement, il fut pris avec une vingtaine de ses hommes, et, après leur procès à Amory, la hache du bourreau mit fin à leurs tristes exploits. Il y a une fente dans le ventre de la statue par où l'on peut jeter des Pièces d'Or. La plaque mentionne aussi que quiconque honore la statue de Vynar Jupe obtiendra en retour sa protection contre les voleurs et autres bandits de grand chemin. Si vous souhaitez faire un don, placez quelques Pièces d'Or dans la statue avant de quitter le petit village, (n'oubliez pas de rayer le nombre de Pièces d'Or que vous donnez sur votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous à présent au [73](#).

221

Le soldat décroche une torche crépitante du mur puis revient vers vous. Il la brandit au-dessus de sa tête et, tout en grattant ses joues mal rasées, vous observe, vous et votre cheval. « D'où venez-vous ? De Varetta ou de Soren ? De toute façon, vous avez dû faire un long chemin et vous devez être harassé de fatigue. Allez, rentrez mais à l'avenir n'oubliez pas votre Pass, les autres gardes sont moins compréhensifs. » Vous le remerciez, puis vous franchissez la porte de la ville. Rendez-vous au [129](#).

222

Le monstre plonge sur vous du haut des escaliers. Vous restez immobile puis vous recevez la créature d'un coup bien ajusté qui lui ouvre une blessure béante dans le cou, la tuant instantanément. Mais la force de votre coup n'est pas assez puissante pour faire basculer la lourde masse du monstre sur le

côté, et il vous écrase sous lui contre les dalles. Vous perdez 12 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [106](#).

223

Malheureusement, vous avez perdu votre pari. Le prestidigitateur a bien précisé qu'au moins un des enfants mentait, et si l'un des deux mentait, l'autre ne pouvait pas dire la vérité. La réponse est donc que les deux enfants ont menti. Rayez le nombre de Pièces d'Or que vous avez parié sur votre *Feuille d'Aventure* avant de vous diriger vers le comptoir pour vous enquérir d'une chambre pour cette nuit. Rendez-vous au [253](#).

224

« Par tous les diables ! s'écrie le Capitaine. Aurions-nous touché le fond ? » Mais à peine a-t-il terminé sa phrase qu'un grappin tombant du ciel vient s'accrocher au bastingage du bateau. Il est suivi bientôt de beaucoup d'autres et vous pouvez distinguer dans le brouillard les silhouettes de grandes chaloupes qui se rapprochent rapidement. « Des pirates de rivière ! crie l'homme à la barre. Préparez-vous à repousser l'assaut ! » Tout à coup, un pirate lance un poignard qui atteint un des hommes du Capitaine qui s'effondre à l'avant du pont. Ses camarades se précipitent à son secours, mais les pirates sont déjà à bord et piétinent sauvagement le corps du soldat. « En ordre de bataille ! » hurle le Capitaine. Aussitôt ses hommes s'alignent en travers du pont, lèvent leur bouclier et attendent l'ennemi de pied ferme. Un groupe de pirates au visage féroce s'approche rapidement. L'un d'entre eux, un homme maigre au nez cassé et qui n'a plus qu'une oreille, vous adresse un large sourire en vous fixant de ses yeux cruels. Il semble visiblement ravi à l'idée de vous ôter la vie. Si vous possédez un Arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [170](#). Si vous voulez vous préparer au combat par d'autres moyens, rendez-vous au [92](#). Enfin si vous préférez fuir le combat, rendez-vous au [286](#).



225

Vous avancez à cheval sous le large porche en pierre de la porte sud. « Cavalier, sortez votre sauf-conduit ! » crie une voix hargneuse d'une étroite fente pratiquée dans le mur. Vous entendez ensuite un verrou grincer bruyamment et deux gardes en cotte de mailles surgissent à vos côtés. Ils vous dévisagent d'un œil soupçonneux puis demandent à voir votre sauf-conduit. Si voulez leur dire que vous n'en avez pas, rendez-vous au [55](#). Si vous voulez essayer de lancer votre cheval vers la porte ouverte, rendez-vous au [261](#). Enfin, si vous préférez tenter de les soudoyer pour entrer dans la ville, rendez-vous au [9](#).

226

Vous essayez de pousser les grandes portes, mais elles ne s'ouvrent pas : elles sont fermées à clé. Si vous souhaitez frapper aux portes du temple, rendez-vous au [242](#). Si vous préférez maintenant essayer d'entrer dans l'observatoire, rendez-vous au [127](#). Enfin, si vous voulez suivre le couloir qui longe le temple, rendez-vous au [327](#).

227

Les cavaliers ont à peine parcouru quelques mètres que le dernier soldat de la colonne se retourne pour surveiller Cyrilus qui commence à glisser de sa selle. Vous sautez aussitôt dans les taillis qui bordent la route, mais le soldat vous aperçoit et crie à ses camarades : « Il est là, derrière ! » Quelques secondes plus tard, vous entendez les martèlements de leurs sabots. Les cavaliers ont fait demi-tour et se rapprochent de votre cachette. Si vous possédez un Arc, vous pouvez leur tirer dessus au moment où ils passeront devant vous (rendez-vous au [20](#)). Si vous préférez vous préparer à les combattre par d'autres moyens, rendez-vous au [203](#).

228

Le vin a un bouquet délicieux et une belle robe. L'homme doit vous tenir en haute estime car un vin tel que celui-ci est sûrement rare et très cher. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [136](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, buvez votre verre de vin et rendez-vous au [84](#).

229

Les Ogrons sont de médiocres archers et ils ne parviennent pas, dans l'obscurité, à décocher une flèche à moins de trois mètres de l'endroit où vous vous trouvez. Vous continuez à pagayer vers l'autre rive et, dès que le ponton touche terre, vous sautez sur la berge et vous avancez à travers les rochers vers la sortie des égouts. Rendez-vous au [249](#).

230

« Portons un toast à notre vaillant ami ! » crie le soldat au visage grêlé. « Honneur dans la bataille ! » s'écrie l'homme aux cheveux roux à votre gauche. « Et une bourse bien remplie pour le vainqueur ! » dit le troisième soldat. Ils éclatent de rire puis lèvent joyeusement leurs chopes. Le visage entièrement caché derrière leurs chopes, ils commencent à boire avidement. Au bout d'une minute, ils reposent bruyamment leurs chopes vides sur la table. La forte bière dissipe bientôt leurs dernières réserves à votre égard et ils deviennent intarissables sur eux-mêmes. Vous en profitez pour leur demander ce qu'ils savent au sujet de la Pierre de la Sagesse. « Légende ! » s'écrie l'homme roux entre deux hoquets. « Légende ? Pas du tout ! interrompt le grêlé. Elle existe bel et bien, mais elle a été perdue il y a de nombreuses années. Elle détient un pouvoir extraordinaire qui peut faire de n'importe quel homme un roi. » A ces mots, les deux autres soldats se mettent à ricaner doucement mais le grêlé poursuit sans leur prêter attention : « La Pierre de la Sagesse était autrefois incrustée dans le trône de Lyris qui se trouvait à Varetta

dans la Tour du Roi. Mais, au cours de la Guerre de la Pierre de la Sagesse qui eut lieu il y a des centaines d'années, elle fut volée par un prince salonien appelé Kaskor. Il fixa la Pierre sur un sceptre en or qu'il utilisait au cours des combats pour encourager ses hommes. Il croyait être devenu invulnérable, mais il n'en était rien. Il fut tué à Rhem lors d'une bataille à bord de son bateau royal. En mourant, il lâcha le sceptre qui disparut avec la Pierre dans les eaux profondes de la rivière Storn. Mais l'histoire ne s'arrête pas là. Aussitôt après, le bruit courut que l'on avait enfin retrouvé la Pierre, mais cela se révéla dénué de tout fondement. Quoi qu'il en soit, la légende raconte que quiconque brandit la Pierre de la Sagesse devient aussitôt le chef incontesté de tous les Pays de Storn. C'est pour cette raison que la Pierre de la Sagesse est recherchée par de nombreux hommes ambitieux et sans scrupules qui rêvent de parvenir au pouvoir. Si vous souhaitez en savoir plus long, vous devriez vous rendre à Varetta. Là-bas, beaucoup d'hommes très érudits ont consacré leur vie à l'étude de la Pierre de la Sagesse : les savants et sages de la rue des Chaudronniers. Ils pourront vous apporter une aide précieuse. » Vous remerciez le soldat pour ces renseignements puis vous prenez congé du petit groupe. Si vous souhaitez à présent commander quelque plat, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez vous diriger directement vers le comptoir pour vous enquérir d'une chambre pour la nuit, rendez-vous au [232](#).

231

Vous aidez le Capitaine à transporter les deux grandes caisses en bois qui contiennent ses achats. En sortant de la boutique de l'apothicaire, il vous dit qu'il veut retourner au bateau le plus vite possible car, explique-t-il, « mes hommes sont de bons soldats, mais de piètres marins et, par ailleurs, je crains que, sans la présence de leur chef, ils oublient leur tâche et qu'ils commencent à s'endormir ». Ses craintes ne sont pas fondées et, lorsque vous arrivez sur le quai, vous apercevez le *Kazonara* fin prêt pour l'appareillage. « Larguez les amarres ! » crie le Capitaine. La direction d'un bateau est pour lui quelque chose de tout à fait nouveau qu'il semble beaucoup apprécier. « Nous



232 *L'aubergiste, un petit homme gras aux yeux porcins, vous accueille avec un sourire forcé.*

atteindrons Rhem à la nuit », dit-il joyeusement. Et en effet, quelques heures plus tard, lorsque le soleil commence à décliner à l'horizon, vous pénétrez dans le port de Rhem. Rendez-vous au [124](#).

232

L'aubergiste, un petit homme gras aux yeux porcins, vous accueille avec un sourire forcé. Un torchon noir de crasse pend au bout d'une corde attachée à son poignet. C'est avec ce bout de chiffon qu'il essuie le comptoir en étalant un peu plus la saleté. « Vous avez bien de la chance, mon ami, dit-il, en enfonçant la main dans la poche de son tablier à rayures. Il nous reste une chambre : la 17. (Il sort de son tablier une clé en fer qu'il pose sur le comptoir.) On paie d'avance, ça fait 3 Pièces d'Or. » Vous payez l'aubergiste (n'oubliez pas de rayer 3 Pièces d'Or sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous glissez la clé dans votre poche tout en contemplant le soir qui tombe par la fenêtre ouverte. Mais subitement, vous vous rappelez que vous n'avez pas mangé et que vous avez besoin d'un bon Repas. Si vous souhaitez vous asseoir à une table pour commander un repas, rendez-vous au [328](#). Si vous préférez prendre un Repas de votre Sac à Dos et rester dans votre chambre, rendez-vous au [219](#).

233

Vous reconnaissez aussitôt le vieil homme qui se tient devant vous. Il est calme à présent et il sourit. C'est le vieillard que vous avez rencontré il y a quelques années, dans une hutte, sur la route de Ruanon. Celui-là même qui vous donna un parchemin qui vous mettait en garde contre les dangers du Gouffre Maudit. « Bienvenue, Loup Solitaire. Une fois encore, nos chemins se croisent. Les astres en ont donc décidé ainsi. » Rendez-vous au [6](#).

234

Une voix vous parvient du casque noir en acier : « Ta dernière heure a sonné, habitant du Nord ! » Le guerrier surgit de la Porte de Denka, jette son arbalète et se précipite sur vous en brandissant une hache. Vous ne pouvez pas éviter l'affrontement, et le combat devra se poursuivre jusqu'à la mort. Étant donné la rapidité de l'attaque de votre adversaire, vous ne pouvez pas utiliser d'Arc.

ASSASSIN A L'ARMURE HABILETÉ: 24 ENDURANCE: 26 Si vous remportez le combat, rendez-vous au [28](#).

235

Dans la semi-obscurité de l'égout, vous distinguez à peine les rues de Tekaro sur votre carte. La cathédrale est en plein centre de la ville, à moins d'un kilomètre du point de jonction des deux rivières et se trouve plein est par rapport à l'endroit où vous avez pénétré dans les égouts. Vous repliez la carte et vous vous dirigez vers votre but. Rendez-vous au [269](#).

236

La flèche siffle dans l'obscurité et arrache une touffe de fourrure et un morceau de peau du crâne de la créature. Celle-ci pousse un cri de douleur et porte la patte à sa blessure. Mais, bien qu'atteint à la tête, le monstre est loin d'être mort et il passe à l'attaque en lançant sa patte sanglante aux griffes acérées vers votre tête. Vous plongez juste à temps pour éviter d'être décapité. Vous vous redressez et vous vous préparez à un combat au corps à corps avant que le monstre passe de nouveau à l'attaque. Rendez-vous au [343](#).

237

La foule s'est rassemblée pour assister au combat. Au moment où vous portez le coup de grâce, une clameur s'élève de l'assistance. Mais, aussitôt, vous êtes bousculé violemment et ils se jettent sur le corps de Barbenoire comme des vautours : la meute avide dépouille le mort de tous ses biens. Indigné par leur comportement, vous faites demi-tour et vous partez au galop loin de ce spectacle dégradant. Rendez-vous au [279](#).

238

Vous venez de parcourir une centaine de mètres vers la porte est par laquelle vous êtes entré, lorsque vous remarquez une plaque de cuivre rutilante fixée par de gros clous au-dessus d'un porche voûté. Vous pouvez lire :

GUILDE DES CRIEURS PUBLICS

Si vous souhaitez descendre de cheval et pénétrer sous le porche, rendez-vous au [25](#). Sinon, continuez votre chemin vers la porte est d'où partent les deux rues. Si vous souhaitez prendre la rue qui se dirige vers le nord, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez suivre la rue vers le sud, rendez-vous au [147](#).

239

Mais alors que vous vous apprêtez à partir, Cyrilus se récrie, inquiet : « Attendez, vous devez aller à Varetta, n'est-ce pas ? Je dois moi-même m'y rendre demain matin, je connais très bien la route et ses moindres dangers, et je sais qu'il ne serait pas prudent que vous vous y aventuriez seul. » Vous comprenez qu'après sa rencontre avec Roark il est effrayé à l'idée de rester seul. Voyagerez-vous avec le vieil homme ? Vous pesez le pour et le contre. D'un côté, vous pensez qu'en sa compagnie le voyage vous paraîtra moins long, mais de l'autre, sa présence pourrait vous ralentir. Finalement, vous vous apprêtez à refuser lorsqu'il vous dit quelque chose qui vous fait changer d'avis. Rendez-vous au [319](#).

240

Vous avancez vers sa table mais, tout à coup, trois gardes aux corps musclés surgissent devant vous et vous bloquent le passage. Le marchand, coiffé d'un chapeau en velours au large rebord, lève lentement la tête puis vous dit d'une voix frêle mais sèche : « Qu'est-ce que vous me voulez, étranger ? » Si vous souhaitez lui demander le chemin de la rue des Chaudronniers, rendez-vous au [47](#). Si vous voulez lui dire que vous désirez faire quelques affaires avec lui, rendez-vous au [189](#). Enfin, si vous préférez vous excuser du dérangement que vous lui avez causé avant de vous diriger vers le comptoir, rendez-vous au [312](#).

241

Vous êtes presque arrivé au sommet de la colline, lorsque vous apercevez une petite cabane un peu en retrait de la route. Assise sur le pas de la porte, une vieille femme épluche un fruit. Elle vous accueille avec un large sourire, découvrant une bouche édentée, et vous souhaite la bienvenue tandis que vous descendez de cheval. Si vous souhaitez lui demander si elle a vu passer des cavaliers devant chez elle, rendez-vous au [110](#). Si vous souhaitez passer votre chemin et continuer vers le sommet, rendez-vous au [3](#).

242

Vos coups à la porte résonnent dans le temple, et un silence de mort se fait dans la congrégation. Une clé grince dans la serrure puis la porte s'ouvre lentement. Des centaines d'yeux soupçonneux vous dévisagent tandis que vous pénétrez dans le sanctuaire. Un prêtre vêtu d'une robe de drap d'or s'avance à grands pas dans votre direction par la large allée centrale. Il est rouge de colère et vous demande la raison de votre intrusion. Lorsque vous répondez que vous êtes à la recherche de la Pierre de la Sagesse, une bruyante clameur, mêlée de cris horrifiés, s'élève de la foule. La porte claque sèchement derrière vous. Comme un seul homme, la congrégation se lève et les hommes

tirent de leurs robes de bure marron de longs poignards à la lame recourbée. Leurs yeux jettent des éclairs meurtriers tandis qu'ils s'avancent pour vous mettre en pièces. Votre vie et votre quête s'achèvent ici.

243

L'haleine rance et fétide de la créature parvient à vos narines, et vous relâchez la corde de votre Arc. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science des Armes pour l'Arc, ajoutez 3 au chiffre que vous avez obtenu. Si votre total est égal à 0, rendez-vous au [155](#). Si votre total est maintenant compris entre 4 et 8, rendez-vous au [292](#). Si votre total est compris entre 9 et 12, rendez-vous au [264](#).

244

Votre cheval est tué instantanément par la pluie de flèches qui s'abat sur lui. Il s'écroule au sol, et vous êtes projeté en avant, pirouettant dans les airs avant d'atterrir comme une masse sur la terre pleine de sang. Les archers ont massacré les deux premiers rangs de cavaliers, mais le reste de la troupe continue à attaquer et se rue vers la porte en piétinant cadavres et blessés dans un assaut désespéré. Vous vous trouvez à présent allongé sur le pont, à quelques mètres des cavaliers. Si vous souhaitez enjamber le parapet pour éviter les chevaux lancés au grand galop, rendez-vous au [38](#). Si vous préférez vous rouler en boule et demeurer immobile, rendez-vous au [218](#). Enfin, si vous préférez courir à toutes jambes vers la porte de Tekaro, rendez-vous au [329](#).

245

Tout d'abord, notez le nombre de Pièces d'Or que vous souhaitez parier, dans la marge de votre *Feuille d'Aventure*. Vous réfléchissez au problème et vous arrivez à la conclusion qu'il n'y a que quatre combinaisons possibles et vous répétez tout bas avant de prendre votre décision. «Je suis un garçon», dit l'enfant aux

cheveux noirs. «Je suis une fille », dit celui aux cheveux blonds. Si vous concluez que les deux enfants ont dit la vérité, rendez-vous au [50](#). Si vous concluez que le premier enfant a dit la vérité et que le second a menti, rendez-vous au [113](#). Si vous concluez que le premier enfant a menti et que le second a dit la vérité, rendez-vous au [223](#). Enfin, si vous pensez que les deux ont menti, rendez-vous au [62](#).

246

Le monstre passe à quelques centimètres de votre cachette mais, par miracle, il ne vous voit pas. Son rire affreux se perd peu à peu dans l'obscurité. Vous sortez de la niche et vous grimpez les marches quatre à quatre. Dans la chapelle, vous retrouvez votre flacon de verre intact et vous le remplissez aussitôt d'Eau de Taunor. (L'eau thermale peut vous faire regagner 6 points d'ENDURANCE.) Vous pouvez boire l'eau dès maintenant ou mettre le Flacon dans votre Sac à Dos pour plus tard. (N'oubliez pas d'inscrire votre Flacon sur votre *Feuille d'Aventure*, comme Objet de Sac à Dos.) Vous décidez ensuite de rejoindre Cyrilus sans plus attendre car le Yamsark est toujours en liberté et peut attaquer de nouveau à tout moment. Rendez-vous au [338](#).

247

La grand-route descend vers une large vallée qui porte les marques de violents combats. Des maisons en ruine encore fumantes bordent la route. Vous traversez un fleuve aux eaux stagnantes par un vieux pont en bois tout branlant, puis vous grimpez vers un bosquet d'arbres au sommet d'une petite butte. A l'approche du sommet, vous entendez une sourde et lancinante incantation s'élever des arbres. Si vous souhaitez mettre pied à terre pour examiner le bosquet, rendez-vous au [13](#). Si vous préférez continuer votre route vers Soren, sans vous préoccuper de l'incantation, rendez-vous au [102](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [206](#).



248

Les gardes cessent aussitôt l'inspection des chariots, et vous vous retrouvez encerclé au milieu d'une forêt de lances. Le sergent s'avance vers vous et hurle : « Jette tes armes, étranger, ou je te laisse en pâture aux corbeaux ! » Puis, pour bien montrer qu'il ne plaisante pas, il vous entaille la cuisse de la pointe de sa lance. Si vous voulez riposter en attaquant le sergent, rendez-vous au [201](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, rendez-vous au [322](#).

249

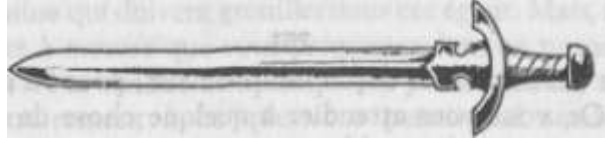
Il y a un grand trou au milieu des barres de la grille par lequel vous pouvez vous faufiler facilement. Les eaux fétides filtrées par cette grille charrient toutes sortes d'immondices, véritable festin pour les rats et la vermine qui doivent grouiller dans cet égout. Mais, au fur et à mesure que vous progressez dans ce tunnel, vous vous rendez compte qu'il n'y a aucun rat et, contrairement à ce que vous pensiez, il semble complètement dépourvu de toute trace de vie. A intervalles réguliers, des chutes d'eau tombent du plafond carrelé, mais les ouvertures sont beaucoup trop petites et glissantes pour que vous essayiez de les escalader. Vous êtes dans l'égout depuis un quart d'heure lorsque vous arrivez à un grand embranchement d'où partent deux nouveaux canaux, qui vont se jeter dans le grand canal collecteur. Si vous souhaitez continuer tout droit, rendez-vous au [269](#). Si vous souhaitez suivre le canal gauche, rendez-vous au [318](#). Si vous souhaitez suivre le canal droit, rendez-vous au [339](#). Enfin, si vous possédez la carte de Tekaro, rendez-vous au [235](#).

250

Vous reconnaissez les fruits orange de la Plante d'Alether. Ils sont très recherchés par les guerriers et les soldats car ils augmentent la force et l'habileté au cours d'un combat. Si vous souhaitez acheter quelques baies d'Alether, rendez-vous au [123](#). Si vous ne voulez pas ou si vous ne pouvez pas en acheter, vous remontez à cheval et vous quittez le village (rendez-vous au [100](#)).

251

La chambre vous déçoit énormément ; pour 5 Pièces d'Or, vous vous attendiez à quelque chose de plus luxueux, et l'ameublement et le confort laissent vraiment à désirer. Dans un coin de la pièce, de la vapeur s'échappe d'une barrique et enfume la chambre. Vous pensez tout d'abord qu'il s'agit d'une installation pour le chauffage mais, en vous approchant, vous découvrez que le tonneau est plein d'eau savonneuse. Votre bain est prêt ! Vous prenez votre bain avant de vous installer pour une bonne nuit de sommeil. Mais au beau milieu de la nuit, vous êtes réveillé par une lumière extrêmement vive. Une étoile filante est en train de passer au-dessus de la ville, décrivant un arc de cercle. Au passage, elle illumine la cité et votre chambre est inondée de lumière irisée. Vous regardez par la fenêtre l'étoile qui disparaît lentement à l'horizon, puis vous vous rendormez. Quelques heures plus tard, vous êtes réveillé en sursaut par la cloche grinçante de l'auberge, mais vous avez l'impression que vous venez juste de vous endormir. « Debout, debout tout le monde ! Un nouveau jour vient de se lever, debout, braves gens ! » Tandis que la voix de l'aubergiste résonne dans l'auberge, vous rassemblez votre équipement et vous allez chercher votre cheval à l'écurie. Cette nuit de repos vous fait regagner 3 points d'ENDURANCE. Faites les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure* avant de partir pour la rue des Chaudronniers. Rendez-vous au [300](#).



252

Une immense ovation s'élève de la foule lorsque votre flèche atteint la cible. Vous avez gagné ! Les villageois sont très heureux d'avoir assisté à un tournoi d'un niveau si relevé et se précipitent vers vous pour vous féliciter. Le petit homme au pourpoint galonné vous remet le prix du vainqueur : un magnifique Arc en Chêne. A chaque fois que l'on vous demandera d'utiliser la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre et que vous utiliserez un Arc, cette arme vous permettra d'ajouter 3 points au chiffre obtenu. Inscrivez votre Arc dans la case Armes de votre *Feuille d'Aventure* sous le nom « Arc en Chêne », et notez ses caractéristiques. Vous faites un petit discours aux villageois pour les remercier de leur aimable accueil, puis vous partez rejoindre Cyrilus pour lui annoncer la bonne nouvelle. Rendez-vous au **33**.



253

« Eh bien, vous êtes arrivé juste à temps ! dit le jovial aubergiste en regardant par la fenêtre les gros nuages noirs qui s'amoncellent. La nuit promet d'être agitée. Y'a pas de doute ! » Vous prenez une chambre contre 2 Pièces d'Or pour la nuit, plus 1 Pièce d'Or pour votre cheval. Un Repas composé d'œufs durs et de pain noir vous coûtera 1 Pièce d'Or, mais vous pouvez prendre aussi 1 Repas de votre Sac à Dos. Si vous ne mangez pas maintenant, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous souhaitez payer l'aubergiste pour la nuit, rendez-vous au **35**. Si vous n'avez pas assez de Pièces d'Or pour vous payer une chambre, rendez-vous au **54**.

254

Vous traversez le pont en courant puis vous descendez les marches qui mènent à l'entrepont. Mais vos pieds ont à peine touché les planches maculées de sang que vous êtes attaqué par derrière par deux pirates.

PIRATES HABILITÉ: 18 ENDURANCE: 27

A moins que vous ne possédiez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ôtez 2 points à votre total d'HABILITÉ pour le premier Assaut du combat. Si vous sortez vainqueur de la bataille, rendez-vous au [77](#).

255

Lorsque les mots du chef parviennent à vos oreilles, une douleur lancinante commence à vous vriller les tempes. Vous comprenez alors que vous êtes attaqué par une puissante Force Psychique et que vous devez utiliser votre Écran Psychique pour arrêter efficacement cet Assaut. Mais, habilement, vous faites semblant de vous tordre de douleur pour faire croire au chef qu'il a remporté la victoire. Tout le monde dans la procession semble se réjouir à la vue de vos souffrances feintes, comme si vos cris de douleur étaient de la musique à leurs oreilles. Ils se précipitent alors sur vous en tirant des poignards cachés sous leurs robes de bure et tentent de vous encercler. Si vous souhaitez éviter cet Assaut, rendez-vous au [289](#). Si vous préférez engager le combat avec ces hommes malfaisants, rendez-vous au [194](#).

256

Barbenoire vous emmène dans une taverne qui ressemble plus à une grande salle des fêtes qu'à une brasserie. *L'Auberge des Épées Croisées* est la plus grande et la plus bruyante que vous ayez jamais vue ! Un flot continu de soldats entre et sort à travers l'immense porte d'entrée. Vous amenez votre cheval à l'écurie, dont les bâtiments gigantesques pourraient recevoir les chevaux d'une armée entière ! Vous franchissez ensuite les lourdes portes

de chêne massif avec Barbenoire et vous vous dirigez vers le bar. « De la bière pour mon ami ! » demande Barbenoire et, aussitôt, une serveuse se précipite pour vous servir. « Vous voyez cet homme là-bas, dit-il en montrant du doigt une table à l'autre bout du hall, c'est le Capitaine, venez, je vais vous présenter. » Rendez-vous au [211](#).

257

La décharge d'énergie vous brûle la poitrine comme un tison ardent. Vous vous tordez de douleur, et rapidement vous êtes incapable de contrôler vos mouvements et vous êtes projeté en l'air, littéralement à la pointe de la décharge. Tout à coup, l'éclair cesse et vous vous écrasez quelque trente mètres plus bas, sur l'autel de pierre. Votre mission et votre vie s'achèvent ici sur l'autel sacrificatoire des Druides de Cener.

258

Quelqu'un tire le verrou, et la grande porte s'ouvre lentement. « Enfin, Esmond ! Est-ce que nous avons interrompu ta... » Cyrilus s'étrangle au milieu de la phrase, les yeux écarquillés par la surprise. Juste derrière la porte se tient un guerrier vêtu d'une armure noir et or, monté sur un grand destrier. Il tient une arbalète posée sur l'avant-bras et pointée dans votre direction. Soudain, sans aucun avertissement, il presse la gâchette et le carreau part en sifflant vers votre poitrine. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [283](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [164](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces disciplines, rendez-vous au [97](#).



258 Un guerrier vêtu d'une armure noir et or,
monté sur un grand destrier, pointe son arbalète dans
votre direction.

259

La porte, à moitié pourrie, n'a pas été ouverte depuis plus de cent ans ! Si vous voulez savoir ce qu'il y a derrière, vous devez nettoyer les gonds de la couche de rouille et de la saleté qui s'y sont déposées. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de Nexus ou du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [186](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces disciplines, rendez-vous au [156](#).

260

« Nous n'avons besoin de personne, ricane un guerrier au visage rougeaud marqué de la maladie. Mêlez-vous de ce qui vous regarde ou vous aurez affaire à nos épées. » Si vous voulez vous présenter, rendez-vous au [130](#). Si vous souhaitez les prendre au mot et les défier au combat, rendez-vous au [159](#). Si vous préférez les ignorer, vous installer à une table isolée et commander un repas, rendez-vous au [172](#).

261

Vous éperonnez vigoureusement les flancs de votre cheval et, en l'espace de quelques secondes, vous traversez les rangs des gardes médusés. Vous vous dirigez au grand galop vers la porte, lorsque deux sentinelles surgissent et vous bloquent le passage. Ils sont armés de longues piques qu'ils pointent sur votre poitrine. Vous tirez fermement sur les rênes pour éviter les menaçantes pointes d'acier. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, ajoutez 3 au chiffre que vous avez obtenu. Si votre total est maintenant compris entre 0 et 2, rendez-vous au [99](#). S'il est compris entre 3 et 6, rendez-vous au [187](#). S'il est égal ou supérieur à 7, rendez-vous au [22](#).

262

Le Kloon à peau verte vous dévisage, un demi-sourire ironique se dessinant sur ses épaisses lèvres rouges. « Attendez-moi ici », dit-il sèchement puis il quitte la pièce en claquant la porte derrière lui. Si vous souhaitez attendre son retour, rendez-vous au [116](#). Si vous préférez quitter la Maison de la Guilde et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [105](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [58](#).

263

« Que... que... que me voulez-vous ? » glousse le marchand apeuré en se blottissant derrière la table. Ses manières hautaines ont complètement disparu depuis que ses gardes du corps sont morts, et il tremble de tous ses membres. Vous poussez la table sur le côté puis vous le relevez par le revers de son habit et vous lui dites en riant: « Du calme, l'ami ! Je désire simplement savoir où se trouve la rue des Chaudronniers. » Le marchand vous regarde incrédule, de grosses gouttes de sueur coulant sur son visage couleur de cendre. « Le... le chemin de la rue des Chaudronniers ? bégaie-t-il. Mais bien sûr, bien sûr... m'sieur... voilà... » Le petit homme, terrifié, sort de sa poche un morceau de parchemin jauni et, d'un index tremblant, s'empresse de vous indiquer le chemin à suivre. La rue est située à l'autre bout de la ville près du mur d'enceinte ouest. Vous lui prenez le parchemin des mains, puis vous lui souhaitez bonne nuit, avant d'enjamber les corps des gardes. Vous entendez un bruit sourd derrière vous: le marchand a perdu connaissance et s'est étalé de tout son long sur le sol de la taverne. Rendez-vous au [17](#).

264

La créature s'arrête brusquement comme paralysée par quelque force invisible. Elle pousse un cri de douleur, puis porte ses pattes tremblantes à la flèche que vous lui avez décochée et tombe sur les genoux. Elle n'a plus que quelques secondes à vivre. Le monstre vacille puis tombe sur le dos dans la boue et les

débris qui recouvrent le sol de la chapelle, le corps secoué par un dernier spasme. Rendez-vous au [112](#).

265

Il pousse un cri puis s'effondre. Votre flèche s'est enfoncée si profondément dans sa poitrine que vous ne distinguez que son empennage coloré. Ses compagnons restent pétrifiés, les yeux écarquillés par la peur. Vous avancez vers eux, et ils s'enfuient de tous côtés en hurlant. Rendez-vous au [77](#).

266

La bière est onctueuse et rafraîchissante. (Vous regagnez 1 point d'ENDURANCE.) Pendant que vous buvez, le garçon reste affalé sur son tabouret à moitié endormi, totalement indifférent à votre présence. Vous finissez votre chope que vous reposez brusquement sur le comptoir, espérant ainsi le tirer de sa torpeur mais il reste sans réaction. Cependant, vous ne voulez pas quitter la cabane sans le remercier pour son hospitalité. Rendez-vous au [93](#).

267

Vous chevauchez toute la nuit avec pour seul compagnon le vent qui hurle dans la plaine de Varetta. La route, éclairée par un brillant clair de lune, mène droit vers Soren. Au lever du jour, vous arrivez à un petit hameau semblable aux autres, mais qui se distingue néanmoins par la statue érigée devant la boutique du maréchal-ferrant. C'est une haute statue en bronze représentant un homme jeune au regard dur et menaçant. Si vous souhaitez examiner la statue de plus près, rendez-vous au [220](#). Si vous préférez continuer votre route vers Soren, sans vous arrêter, rendez-vous au [73](#).

268

Vous tendez la corde de votre Arc et visez les yeux brillants de la créature. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline de Magnakaï de la Science des Armes pour l'Arc, ajoutez 3 au chiffre que vous avez obtenu. Si votre total est maintenant compris entre 0 et 5, rendez-vous au [155](#). Si votre total est compris entre 6 et 8, rendez-vous au [236](#). Si votre total est compris entre 9 et 12, rendez-vous au [75](#).

269

A une centaine de mètres devant vous, vous apercevez une volée de marches en pierre menant à une trappe aménagée dans le plafond. Si vous souhaitez examiner la trappe, rendez-vous au [107](#). Si vous préférez continuer le long de l'égout, rendez-vous au [120](#).

270

Un tourbillon de ténèbres commence à se former au-dessus de l'église, plongeant tout ce qui se trouve en dessous dans un froid glacial et sépulcral. Une couche de givre recouvre les pelouses et les fleurs, et, soudain, un terrible craquement déchire le silence et la terre se met à trembler. Des fissures apparaissent dans le sol sous vos pieds, et de nombreuses mains décharnées surgissent du sol pour happer votre cheval. Terrifié, ce dernier se met à hennir bruyamment, puis il fait une ruade désespérée qui vous jette dans les bras tendus des Morts Vivants.

ASSEMBLÉE DES MORTS VIVANTS HABILITÉ: 18
ENDURANCE: 35

L'effet de surprise de cette attaque vous fait perdre 2 points d'HABILITÉ pour les 2 premiers Assauts du combat, à moins que vous ne possédiez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse. Les Morts Vivants sont insensibles au Foudroiement Psychique et à la Puissance Psychique. Par ailleurs, si vous ne maîtrisez pas la Discipline Magnakaï de Nexus, vous devez



270 Des fissures apparaissent dans le sol et de nombreuses mains décharnées en surgissent...

diminuer votre total d'ENDURANCE de 2 points à chaque Assaut du combat, en raison du froid intense. Si vous l'emportez, rendez-vous au [326](#).

271

Vous avez à peine parcouru une centaine de mètres lorsque vous entendez derrière vous quelqu'un hurler : «Au voleur! Au voleur! Il a volé mon cheval! Attrapez-le ! » Vous vous raidissez sur votre selle et vous éperonnez les flancs de votre monture. Vous descendez au galop la route sinueuse et longez la haie qui borde la lice. Les cris ont alerté quelques hommes en train de disputer un tournoi de tir à l'arc. Ils se précipitent aussitôt hors du champ et se mettent en travers de la route. Dès qu'ils vous aperçoivent, ils tendent les cordes de leurs arcs et vous tirent dessus. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal ou de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si votre total est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [52](#). Si votre total est égal ou supérieur à 6, rendez-vous au [81](#).

272

Dehors, le soleil commence à poindre par-dessus les arbres, et une agréable odeur d'herbe mouillée embaume l'air du petit matin. Vous sellez votre cheval et continuez votre voyage. La route passe entre deux rangées de collines noyées dans le brouillard. Vers midi, vous atteignez un petit village. Ses cottages richement décorés sont regroupés autour d'une place pavée. Au centre se dresse une espèce de serre coiffée d'un dôme immense, en forme de bulbe. A l'ombre du dôme poussent des rangées d'arbustes aux fruits orange surveillées par un groupe de vieilles femmes assises sur des bancs. Si vous souhaitez vous arrêter pour examiner cette étrange serre, rendez-vous au [342](#). Si vous préférez continuer directement votre chemin vers Varetta, rendez-vous au 100. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [250](#).

273

« C'est la taxe que vous devez payer pour entrer à Amory, répond-il brusquement, irrité par votre ignorance des coutumes locales. Vous venez de Lyris, et Amory se trouve en Salonie. » Puis il explique, tout en détachant chaque mot comme si vous étiez sourd ou stupide: «Vous... avez... besoin... d'un... Pass... pour... entrer... à... Amory. » Donnez-lui 3 Pièces d'Or, et rendez-vous au [304](#). Si vous souhaitez continuer votre route sans payer, rendez-vous au [146](#). Si vous préférez lui donner une bonne leçon, rendez-vous au [160](#).

274

Vous menez votre cheval adroitement vers l'obstacle que vous sautez avec facilité. Les cris de colère des gardes se mêlent maintenant aux acclamations de quelques badauds enchantés du spectacle. Ils apprécient votre courage et vos talents de cavalier. Les sentinelles de Quarlen ont la réputation d'avoir une haute opinion d'eux-mêmes, et quiconque parvient à les ridiculiser impunément est assuré du soutien et de la faveur des habitants de la ville. Les clameurs et les jurons s'évanouissent peu à peu tandis que vous vous enfoncez dans les rues de la ville. Rendez-vous au [332](#).

275

Au bout de la rue, vous vous arrêtez pour regarder la vitrine d'une grande boutique. A l'intérieur se trouve toute une collection fascinante de cartes et de plans détaillés des diverses régions et cités du Magnamund. Vous entrez dans le magasin et examinez les étagères qui tapissent les murs. Trois cartes en particulier attirent votre attention: une Carte du Sommerlund (5 Pièces d'Or), une Carte de Tekaro (4 Pièces d'Or) et une Carte de Luyen (3 Pièces d'Or). Ces cartes sont des Objets de Sac à Dos. Si vous souhaitez acquérir l'une ou l'autre de ces cartes ou les trois, notez vos achats sur votre *Feuille d'Aventure* avant de retourner à l'Herboristerie. Rendez-vous au [231](#).

276

Vous concentrez votre puissance Magnakaï sur le Marteau de Guerre qui s'élève lentement de la poitrine du cadavre. Vous le faites venir jusqu'au bord du trou, vous le saisissez par le manche et l'examinez attentivement. C'est une très belle arme, faite d'un métal appelé bronin, qui a l'aspect du bronze fraîchement coulé, mais qui ne se corrode pas comme les alliages ordinaires d'étain et de cuivre. Si vous souhaitez garder ce Marteau en bronin, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case Armes. Utilisé au cours d'un combat, il ajoute 1 point à votre total d'HABILITÉ. Vous vous assurez qu'il n'y a aucun autre objet de valeur, puis vous quittez la chapelle pour aller rejoindre Cyrilus. Rendez-vous au [338](#).

277

Mais l'homme réagit à la vitesse de l'éclair. Il vous jette le plateau en argent à la tête puis disparaît derrière un rideau, au fond de l'atelier. Si vous souhaitez vous lancer à sa poursuite, rendez-vous au [94](#). Si vous préférez le laisser et quitter l'atelier d'empaillage, rendez-vous au [279](#).

278

Vous tournez la tête et apercevez une horrible créature qui émerge lentement des ténèbres. Elle s'avance vers vous en poussant des râles affreux et, brusquement, elle attaque. Elle vous donne un violent coup de patte et vous tombez à la renverse sur les dalles recouvertes de boue. Vous vous relevez rapidement, mais ses griffes acérées se sont enfoncées profondément dans votre bras vous faisant perdre 3 points d'ENDURANCE. La créature passe de nouveau à l'attaque, les yeux brillant de haine. Si vous possédez un Arc, rendez-vous au [198](#). Si vous n'en possédez pas, rendez-vous au [343](#).



279 Les cavaliers doivent transpercer un fruit posé sur la tête d'un soldat, avec la pointe de leur lance.

Vous arrivez à une taverne qui a plus l'aspect d'une grande salle de banquet que d'une brasserie. *UAuberge des Épées Croisées* est la plus grande et la plus bruyante que vous ayez jamais vue. Les écuries attenantes sont si vastes qu'elles pourraient accueillir les chevaux d'une armée entière ! Vous vous frayez un chemin dans le flot continu de soldats qui entrent et sortent par l'immense porte, et vous entrez dans la taverne. Vous arrivez au moment précis où va avoir lieu un événement spectaculaire. On a poussé les tables pour permettre à un cavalier de galoper sur toute la longueur du bâtiment. L'assistance est invitée à parier sur l'habileté du cavalier qui doit transpercer un fruit avec la pointe de sa lance. Cela vous rappelle quelque peu l'exercice d'entraînement des Seigneurs Kaï mais, contrairement à ces derniers, il n'y a pas que l'habileté ou l'honneur qui soient en jeu ici. Alignés contre le mur du fond, dix soldats du même régiment sont agenouillés avec un fruit sur la tête ; ces soldats ont été accusés de lâcheté en temps de guerre et, si le cavalier vient à manquer d'adresse, ils perdront la vie. Mais le plus important aux yeux des mercenaires, c'est l'argent qu'ils ont parié sur l'adresse du cavalier. Si vous souhaitez parier quelques Pièces d'Or dans ce jeu mortel, rendez-vous au [284](#). Si vous préférez vous approcher du bar pour parler à l'une des serveuses, rendez-vous au [299](#). Enfin, si vous souhaitez vous asseoir à l'une des tables, rendez-vous au [316](#).



Vous chevauchez le long d'un sentier boueux qui suit une corniche surplombant un grand pont en pierre. De l'autre côté du pont s'étend une ville dont les hautes murailles et la porte fortifiée s'élèvent abruptement au-dessus du rivage. La seule façon d'accéder à la ville est de traverser le pont. Vous regardez,

découragé, les nombreux archers postés tout le long du chemin de ronde et les énormes chaudrons remplis de plomb fondu. De nombreux cadavres sont entassés devant la porte de la ville à moitié détruite, et les carcasses calcinées des tours de siège gisent au pied des murailles. Vous apercevez aussi la flèche de la cathédrale, éclairée par les innombrables foyers d'incendie qui achèvent de se consumer dans le centre de Tekaro. Sans cette maudite guerre, vous seriez sans doute dans la crypte dans moins d'une heure. Devant vous, la route descend à pic vers un camp entouré par un mur fait de terre séchée et de rondins. Les tentes sont pleines de soldats blessés au cours des assauts innombrables qui se sont déroulés sur le pont. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, vous pouvez vous arrêter pour soigner les blessés (rendez-vous au [42](#)). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous ne souhaitez pas l'utiliser, vous poursuivez votre route (rendez-vous au [70](#)).

281

« Mes plus humbles remerciements, dit le frêle vieillard après que vous l'avez relevé. Je vous en serai toujours reconnaissant. » Vous l'escortez jusqu'à sa table en le soutenant par le bras. Il rassemble rapidement ses affaires et se présente : « Mon nom est Cyrilus. Je suis magicien, dit-il, d'une voix pleine d'humilité comme pour s'excuser d'un défaut ou d'une faiblesse. Je ne prétends pas connaître toutes les arcanes de la magie - mes talents sont plus modestes, et je me contente de quelques tours très simples. Je gagne ma vie en faisant des tours de passe-passe et d'escamotage pour divertir les courtisans de Varetta. » En entendant le mot «Varetta», votre regard change brusquement d'expression et Cyrilus s'en aperçoit immédiatement. Si vous souhaitez l'interroger sur la Pierre de la Sagesse de Varetta, rendez-vous au [83](#). Si vous ne voulez pas le questionner, souhaitez-lui une bonne nuit et rendez-vous au [239](#).

282

D'un mouvement souple et rapide, vous esquivez le poignard et dégainez votre arme. La lame du couteau vous égratigne le flanc, mais vous avez réussi à éviter une blessure grave. Les deux hommes ricanent méchamment et s'avancent, prêts au combat. Vous n'avez aucune possibilité de fuite et vous devez les affronter comme s'il s'agissait d'un seul et même ennemi.

BRIGANDS AU COUTEAU HABILITÉ : 18 ENDURANCE : 25 Si vous remportez le combat, rendez-vous au [88](#).



283

Grâce à votre pouvoir Magnakaï, vous pouvez suivre très précisément la trajectoire de la flèche mortelle qui fend l'air en sifflant vers votre poitrine. Tout semble se dérouler au ralenti. Vous déviez la flèche de sa trajectoire en la frappant à la pointe. Votre adversaire jette aussitôt son arbalète par terre, et vous l'entendez crier derrière son casque noir : « Meurs, homme du Nord ! » Le guerrier franchit la porte de Denka, puis il vous charge en brandissant une hache dans sa main gantée. Vous ne pouvez pas éviter l'affrontement et vous devez le combattre jusqu'à la mort.

ASSASSIN A L'ARMURE HABILITÉ: 24 ENDURANCE: 26

Étant donné la vitesse de l'attaque, vous ne pouvez pas utiliser d'Arc. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, votre total d'HABILITÉ est augmenté de 1 point pour toute la durée du combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [28](#).

284

Un immense mercenaire bedonnant se tient debout sur une estrade en bois près de la porte. Il enregistre les paris des soldats tandis que ses jeunes assistants essaient de racoler des clients à l'intérieur de la taverne. Un garçon au visage sale s'approche de vous et vous demande combien vous voulez parier. Décidez du nombre de Pièces d'Or que vous souhaitez parier, et notez la somme dans la marge de votre *Feuille d'Aventure* - le pari maximal est de 10 Pièces d'Or. Ensuite, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre et notez-le aussi dans la marge. Utilisez à nouveau la *Table de Hasard* pour obtenir un autre chiffre auquel vous ajoutez 3. Si le premier chiffre que vous avez tiré est supérieur au second total, vous avez gagné votre pari. Multipliez alors la somme que vous avez pariée par deux pour savoir combien de Pièces d'Or vous avez gagnées (les cotes sont de deux contre un). Si le second chiffre est supérieur au premier, le cavalier a transpercé tous les fruits, et vous avez perdu votre mise de départ. La partie se déroule en 3 Assauts, et vous pouvez faire un pari par Assaut ou quitter la taverne à n'importe quel moment de la partie. Si vous voulez partir pendant la partie, rendez-vous au [336](#). Si vous avez parié sur les 3 Assauts et que vous n'avez pas perdu toutes vos Pièces d'Or, rendez-vous au [347](#). Si vous avez perdu tout votre Or, rendez-vous au [76](#).

285

Devant vous, vous apercevez un autre escalier en pierre qui descend vers les cachots du Château de Taunor. L'escalier est plongé dans l'obscurité la plus totale, et vous commencez à descendre avec d'infimes précautions. Une odeur épouvantable de moisi et de décomposition vous oblige à vous boucher le nez. Le Yamsark est toujours derrière vous, et vous pouvez entendre ses étranges cris inhumains. Mais ses mugissements se transforment bientôt en un rire démoniaque et strident qui vous fait frémir d'horreur et de dégoût. Vous arrivez au bas des marches et, grâce à vos instincts Kaï, vous sentez qu'un passage s'enfonce tout droit et qu'à votre droite se trouve une petite



286 *Le pirate tire une nouvelle lame et lève le bras, prêt à projeter son arme.*

niche. Si vous souhaitez continuer tout droit, rendez-vous au [192](#). Si vous préférez vous cacher dans la niche, rendez-vous au [69](#).

286

Vous courez jusqu'à une échelle, poursuivi par le pirate. Vous évitez de justesse la lame tranchante de son couteau qui débite les barreaux de bois sous vos pieds au fur et à mesure que vous grimpez. Finalement, vous parvenez à vous hisser sur le pont principal et vous apercevez, à l'autre bout du bateau, un des hommes de l'équipage en train de se battre avec un pirate. Ce dernier, sec et nerveux, prend rapidement le dessus et achève le marin d'un coup de couteau ; il vous aperçoit alors et tire une nouvelle lame de la série de poignards qu'il porte accrochés en travers de la poitrine. Le pont n'offre aucun abri. Le pirate lève son bras, prêt à lancer son arme. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [314](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [142](#).

287

Vous attachez votre cheval à un poteau près de la cabane et avancez vers la porte. De son côté, Cyrilus annonce son arrivée en tambourinant à la porte de Denka et demande à son frère de lui ouvrir. N'obtenant aucune réponse, il frappe de plus belle, de plus en plus impatient. Vous souriez : si son frère lui ressemble, il doit avoir le sommeil facile ! Finalement, vous poussez la porte et vous entrez dans la cabane. Une délicieuse odeur de pain frais vous met l'eau à la bouche. Vous apercevez une rangée de grands paniers pleins de miches dorées, et regardez avec envie les nombreux plateaux de tartes, de flans et de biscuits disposés sur le comptoir. Il n'y a personne, mais au fond de la pièce une porte s'ouvre sur une autre pièce. Si vous voulez demander s'il y a quelqu'un, rendez-vous au [43](#). Si vous voulez vous servir vous-même de pain et de gâteaux, rendez-vous au [157](#).

288

Le vin a un bouquet délicieux - le taxidermiste doit vous tenir en haute estime car un vin d'une telle qualité doit être rare et cher. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [61](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, buvez votre verre et rendez-vous au [84](#).

289

Vous galopez dans l'obscurité le long de la rue mal pavée. Vous êtes maintenant hors de danger. Vous vous arrêtez sur une petite place pour permettre à votre cheval de boire à un abreuvoir qui se trouve à côté d'un petit porche en pierre. Tandis que votre monture se désaltère, vous observez le va-et-vient des habitants de la ville. Des nombreux cabarets qui bordent la place vous parviennent les chants joyeux de consommateurs ivres. Tout à coup, deux mariniers sortent d'une taverne et commencent à se battre à coups de tesson et de couteau, encouragés par les cris de leurs compagnons qui parient des poignées de Pièces d'Or sur l'issue du combat. Mais le combat dégénère bientôt en une rixe générale, et vous décidez de quitter rapidement les lieux pour ne pas être entraîné dans la mêlée malgré vous. Rendez-vous au [332](#).

290

Vous entrez dans Eula aux côtés du Capitaine qui arbore une bannière sur laquelle est brodé son emblème : une rutilante hache de guerre. La ville s'est transformée en un immense camp militaire. Tous ses habitants ont fui depuis longtemps vers le nord, abandonnant maisons, vivres et biens aux soldats pilleurs. Des hommes de toutes nationalités se sont mêlés aux guerriers dans l'espoir d'obtenir une part du butin. Vous vous frayez un chemin parmi les nombreux fantassins qui encombrent les rues et vous apercevez, à quelques kilomètres au sud, la ville de Tekaro qui brûle sous un épais nuage noir. Vous sentez alors votre cœur défaillir : la Pierre de la Sagesse se trouve là-bas, dans

une ville assiégée par six mille combattants ! Vous approchez des rives de la Quarle où l'on a commencé les travaux en vue du siège. Le Capitaine vous montre sur la gauche un campement dressé dans un champ. En haut d'un mât flotte un étendard bleu noirci par la suie et orné d'un aigle doré. « L'Etendard du Prince Ewewin ! s'écrie le Capitaine. Il est temps de rejoindre notre employeur ! » Si vous souhaitez rester avec le Capitaine, rendez-vous au [204](#). Si vous préférez prendre congé des mercenaires, rendez-vous au [280](#).



291

Ils continuent à jouer comme s'ils n'avaient pas remarqué votre présence. Finalement, un soldat aux joues mal rasées daigne vous répondre. « Voyons voir ce que les dés vont décider », dit-il, le visage éclairé par les lueurs rougeoyantes de la lanterne. Il crache dans sa main et jette le dé en os contre le mur. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous avez tiré un chiffre entre 0 et 4, rendez-vous au [177](#). Si le chiffre que vous avez tiré est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [309](#).

292

Votre flèche empennée fend l'air puis s'enfonce profondément dans l'épaule de la créature. Elle hurle de douleur puis, d'un coup de patte, casse la flèche en deux. Bien que vous l'ayez grièvement blessée, la bête est loin d'être à l'agonie. Elle passe à l'attaque et essaie de vous atteindre au visage avec ses griffes acérées couvertes de sang, mais vous plongez juste à temps pour éviter d'être décapité. Vous vous relevez rapidement, prêt à affronter la créature. Rendez-vous au [343](#).

293

La porte de la tombe s'ouvre en grinçant, et aussitôt un flot de lumière dorée inonde la crypte. L'intensité brûlante de ses rayons paralyse instantanément le Dakomyd. Vous saisissez la Pierre de la Sagesse et vous vous sentez animé par une force nouvelle et empreint d'une nouvelle sagesse. Instinctivement, vous levez votre arme et vous frappez le monstre à la base de son crâne hideux. Le Dakomyd pousse un dernier cri puis il s'effondre au sol. Rendez-vous au [350](#).

294

Tout à coup, vous apercevez les squelettes dessinés sur leurs manteaux, et cela ranime en vous un souvenir qui vous fait frémir. Ils sont habillés de la même façon que les prêtres malfaisants qui accompagnaient le Seigneur de la Guerre, le traître Barraka, dans le temple enfoui de Maaken. Ces hommes sont des disciples de Vashna. Après la défaite de Barraka, ils s'enfuirent dans le sud pour échapper à l'armée du Sommerlund. On pensait communément, dans les régions des Fins de Terre, que leur confrérie avait été détruite et leur pouvoir anéanti à tout jamais, mais cette rencontre prouve qu'il n'en est rien. S'ils découvrent votre véritable identité, ils mettront tout en œuvre pour vous détruire. Leur chef, agacé, répète sa question et attend votre réponse avec impatience. Si vous souhaitez répondre «croyant», rendez-vous au [108](#). Si vous préférez répondre « non-croyant », rendez-vous au [67](#).

295

Vous faites un bond de côté et évitez de justesse la décharge d'énergie, mais une autre jaillit aussitôt. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [321](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial et que vous voulez quand même attaquer le chef, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez tourner les talons et fuir, rendez-vous au [182](#).

296

Vous avez bien atteint votre cible, mais la flèche ne pénètre pas dans l'épaisse cuirasse de métal noir qui protège le dos du guerrier. Vous regardez, déçu, votre flèche ricocher avant de disparaître derrière le parapet du pont. Sans plus attendre, vous remettez votre arc en bandoulière et vous montez sur votre cheval, puis vous vous lancez à la poursuite des ravisseurs avant qu'ils ne disparaissent de votre vue. Rendez-vous au [39](#).

297

Le cours de la bataille tourne en votre faveur. Les pirates pensaient s'emparer facilement d'un joli butin, mais votre furieuse résistance les a complètement découragés, et ils s'enfuient de toutes parts en essayant tant bien que mal de rejoindre leurs chaloupes. Le Capitaine poursuit impitoyablement les fuyards, puis il se fraye un chemin vers le bastingage que le chef des pirates s'apprête à enjambrer. Il le saisit par le collet et le traîne jusqu'au grand mât. Il lui cogne la tête, une, deux, trois fois avec une telle rage, que le bois commence à se fendiller, puis il le relâche sur le pont, le crâne fracassé sous son casque de cuir. La bataille s'achève aussi brusquement qu'elle avait commencé, et les rares pirates qui ont survécu disparaissent happés par le brouillard. On déplore peu de pertes dans les rangs des mercenaires, mais l'équipage du bateau a été massacré. Les pirates l'avaient enfermé dans la cale au début du combat et un seul homme a pu échapper à leurs lames mortelles. Le Capitaine prend le commandement du navire. Il dirige les réparations et surveille les funérailles. Tandis que les corps s'enfoncent dans les eaux noires de la rivière, le *Kazonara* émerge lentement du brouillard, et vous apercevez au loin les accueillants rivages de Luyen. Rendez-vous au [19](#).

298

Le Jakan est un grand arc utilisé par les pêcheurs de la côte de Vassagonie. Il convient parfaitement pour la chasse aux barbidahns et aux squids qui vivent dans les récifs de Barrakeesh, mais c'est un arc de tir médiocre. De plus, l'arc que vous avez choisi présente une fissure sur toute la longueur et il peut se casser à tout moment. Aussi, diminuez votre total d'HABILETÉ de 2 points au début du tournoi. Par ailleurs, si vous tirez un 0 dans la *Table de Hasard*, au cours de la compétition, votre arc se brisera et vous devrez vous rendre immédiatement au [335](#). (Notez bien ce numéro dans la marge de votre *Feuille d'Aventure*, au cas où cette mésaventure vous arriverait.) Pour commencer le tournoi, rendez-vous au [340](#).

299

Vous attendez patiemment qu'une des serveuses vous remarque, mais elles sont débordées et, au moment où vous vous apprêtez à lever le bras pour attirer leur attention, vous sentez la pointe d'un couteau dans votre dos : « La bourse ou la vie, vous murmure à l'oreille un mercenaire qui vient de surgir à vos côtés. Décide-toi vite, mon ami n'est pas patient ! » Si vous souhaitez donner toutes vos Pièces d'Or sans offrir la moindre résistance aux voleurs, rendez-vous au [161](#). Si vous n'avez pas de Pièces d'Or, ou si vous refusez de les donner, préparez-vous à vous battre (rendez-vous au [282](#)). Si vous maîtrisez la discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [114](#).

300

Vous avancez au pas, le long d'une large avenue au pavé rouge délavé par les intempéries. Vous admirez la ville qui s'éveille dans la lumière du petit matin. Les habitants commencent à ouvrir leurs volets et les odeurs délicieuses de petit déjeuner et du pain encore chaud emplissent l'air. Vous arrivez bientôt au centre de la ville. Vous traversez une place pavée de dalles en cristal et vous passez sous une arche construite en pierre verte

polie par les ans. Les imposants palais et les grands bâtiments publics font place maintenant à des échoppes poussiéreuses. Vous longez un parc rempli de fleurs magnifiques aux immenses feuilles rouges, or et roses, puis vous suivez une rue de gravier blanc qui mène à une tour fortifiée : le plus haut édifice de la ville. C'est la Tour du Roi, au-delà de laquelle se trouve la rue des Chaudronniers. Vous êtes enfin arrivé ! Vous entendez le doux murmure argentin des fontaines et apercevez des vieillards vêtus d'une robe marron, la tête recouverte d'un capuchon, qui avancent silencieusement dans l'allée de gravier blanc. Vous entrez sous un porche et vous vous retrouvez dans la cour d'un grand bâtiment. Tout à coup, un frisson d'excitation vous parcourt le dos: vous touchez presque au but. Au centre de la cour se trouve un plan détaillé des lieux. Si vous souhaitez vous diriger vers l'observatoire, rendez-vous au [127](#). Si vous choisissez d'aller à la bibliothèque, rendez-vous au [21](#). Enfin, si vous préférez visiter le temple, rendez-vous au [320](#).

301

D'un mouvement rapide et élégant, qui vous désigne comme étant un Maître Kaï, vous prenez une flèche dans votre carquois, tendez la corde de votre Arc et visez. La flèche transperce l'avant-bras du jeune seigneur au moment où il allait frapper. Il pousse un cri strident, laisse tomber son épée, puis tombe à la renverse en se tenant le bras. « Sois maudit, sale chacal ! crie-t-il. Je suis Roark, noble d'Amory, je me vengerai, je t'en donne ma parole ! » Tremblant de douleur et de fureur, il se relève et demande son manteau et son épée au tavernier avant de disparaître dans la nuit sous une bordée d'injures. Rendez-vous au [281](#).



302

Les livres sont classés par rubriques et traitent de toutes sortes de sujets. Vous essayez de trouver ceux qui parlent de la Pierre de la Sagesse de Varetta, et tous ceux qui relatent en détail l'histoire du Kaï ou la quête d'Aigle d'Or. Mais vous découvrez avec surprise qu'ils ont tous été enlevés. A en juger par le manque de poussière sur les étagères vides, ils ont été retirés il y a moins d'un jour. Vous vous assurez qu'aucun autre livre ne pourrait vous aider dans votre quête, puis vous quittez la bibliothèque. Si vous voulez visiter le temple, rendez-vous au [320](#). Si vous préférez inspecter l'observatoire, rendez-vous au [127](#).

303

Votre flèche atteint la cible avec une extrême précision et pénètre dans l'armure du cavalier à la base du crâne. Il lève les bras, vacille sur sa selle puis s'écrase au milieu du pont dans un bruit métallique. Si votre flèche ne l'a pas tué, il a sûrement trouvé la mort dans sa chute, étant donné le poids de son armure. Si vous souhaitez vous arrêter pour fouiller le corps, rendez-vous au [139](#). Si vous préférez vous lancer à la poursuite des ravisseurs sans plus attendre, rendez-vous au [39](#).

304

Le garçon prend rapidement vos Pièces d'Or puis vous tend le carton bleu et claque la porte. Le carton porte un tampon avec la date du jour et vous donne accès à la ville d'Amory pour ce jour seulement. Vous empochez le Pass (inscrivez-le comme Objet Spécial sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous continuez votre route. Rendez-vous au [146](#).

305

Vous traversez le passage voûté et débouchez dans une cour fermée. Vous apercevez, de l'autre côté, une brèche dans le mur du château. Vous courez à toute allure en essayant d'éviter les éboulis de pierres qui encombrant la cour et vous arrivez tout essoufflé au pied de la brèche. Là, vous remarquez des marches de pierre qui descendent vers une porte de fer. Vous jetez un rapide coup d'œil par-dessus votre épaule. Le Yamsark est toujours lancé à votre poursuite et comble peu à peu son retard, poussé par la haine et la colère. Si vous souhaitez passer à travers la brèche, rendez-vous au [217](#). Si vous préférez descendre vers la porte de fer, rendez-vous au [169](#). Si vous maîtrisez la Discipline Kai de l'Intuition, rendez-vous au [122](#).

306

Vous luttez de toutes vos forces contre le courant et essayez de vous diriger vers l'autre rive. Finalement le souffle coupé et tremblant de froid, vous sortez de l'eau et vous vous effondrez comme une masse sur les rochers. Il fait un froid extrême et, à moins que vous ne possédiez la Discipline Magnakaï de Nexus, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous reprenez peu à peu conscience et découvrez que vous vous trouvez tout près du confluent de la Quarle et la Storn. Vous apercevez une grotte au pied du mur d'enceinte de la ville, à moins de dix mètres de l'endroit où vous vous trouvez. Elle est fermée par une grille de fer aux barreaux rouillés, et une odeur épouvantable se dégage des eaux qui s'écoulent vers la rivière. Lorsque vous comprenez qu'il s'agit d'un égout, une lueur d'espoir s'allume dans vos yeux : grâce à cet égout, vous pourrez peut-être vous introduire au cœur de Tekaro ! Rendez-vous au [249](#).

307

Un peu plus loin, vous apercevez un chariot chargé de grosses miches de pain frais qui s'arrête près d'une fontaine asséchée. Aussitôt, une nuée de soldats affamés se précipite sur le chariot comme des mouches sur un pot de confiture. Vous n'avez pas déjeuné aujourd'hui et la délicieuse odeur de pain frais vous met en appétit. Une miche coûte 2 Pièces d'Or et équivaut à un Repas. Vous pouvez en acheter autant que vous le désirez. Si vous ne prenez pas un Repas maintenant, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Apportez toutes les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [279](#).

308

Votre Discipline Magnakaï vous permet de comprendre la signification du symbole gravé dans la pierre au-dessus de la porte sud. C'est un éperon ailé, emblème de l'Armée de Lyris. Cette porte doit mener à une salle de garde car la route qui y mène ne montre que des empreintes de chevaux ferrés. L'autre route, en revanche, est pleine d'ornières creusées par les roues des chariots, car c'est par la porte nord que s'effectue l'important trafic de marchandises entre Quarlen et Casiorn. De plus, les gardes-frontières de Lyris ont la réputation d'être très peu amicaux et il serait plus sage de les éviter. Si vous souhaitez avancer vers la porte nord, rendez-vous au [137](#). Si vous préférez avancer vers la porte sud, rendez-vous au [225](#).

309

« Eh bien, vous n'avez pas de chance cette nuit, étranger, les dés m'ordonnent de tenir ma langue ! » Ils éclatent tous de rire puis continuent leur partie. Vous haussez les épaules et vous continuez à avancer dans la rue grouillante de monde. Rendez-vous au [307](#).

310

Vous avez taillé le monstre en pièces, mais tous ses membres sanguinolents éparpillés dans la crypte bougent toujours, et rampent vers vous dans un mouvement mécanique et aveugle. Vous sentez tout à coup une patte à moitié déchiquetée grimper sur votre jambe en enfonçant ses griffes dans votre chair. (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.) Tandis que vous luttez pour dégager la patte, les membres mutilés du Dakomyd commencent à se regrouper pour une nouvelle attaque. Si vous souhaitez attaquer la créature avant qu'elle soit complètement reformée, rendez-vous au [323](#). Si vous préférez ouvrir la tombe pour prendre la Pierre de la Sagesse, rendez-vous au [293](#).

311

Dans sa rage aveugle, le Yamsark plonge droit sur vous et vous le frappez aussitôt d'un coup bien ajusté en pleine poitrine. Le monstre est tué net, mais la force de votre coup n'est pas suffisante pour faire basculer son énorme masse sur le côté et il vous entraîne avec lui dans le précipice. Votre aventure et votre vie s'achèvent ici.

312

Le tavernier est en train de séparer deux soldats soûls qui se battent. Il a trouvé un moyen efficace pour les mettre d'accord : il prend les deux hommes par le cou et cogne leurs têtes l'une contre l'autre, avec une force telle que vous pouvez entendre le bruit qu'elles font en se heurtant malgré le vacarme qui règne dans la taverne. Vous vous approchez du tavernier et lui demandez où se trouve la rue des Chaudronniers. « La rue des Chaudronniers ? répète-t-il en se grattant la tête. Oui, je la connais bien. Venez, je vais vous la montrer. » Il vous entraîne à l'écart puis sort un bout de papier froissé de sa poche sur lequel il griffonne un plan. La rue se trouve à l'autre bout de la ville, près du mur d'enceinte ouest. Vous mettez le papier dans votre poche et remerciez le tavernier qui retourne au milieu de la foule des

consommateurs pour régler un autre différend de sa manière inimitable. Rendez-vous au [17](#).

313

La flèche s'enfonce profondément dans votre épaule, et une fulgurante douleur déchire tout votre corps, (vous perdez 8 points d'ENDURANCE.) L'impact est tel que vous basculez sur le côté de votre selle. Si vous êtes toujours en vie après cette grave blessure, rendez-vous au [234](#).

314

Le pirate lance son couteau qui se dirige en sifflant vers votre poitrine. Vous suivez des yeux la lame brillante puis, anticipant sa trajectoire, vous vous élancez vers elle, et à la seconde même où elle va vous atteindre, vous faites un bond sur le côté pour l'éviter. Complètement déconcerté par ce qu'il vient de voir, le pirate est incapable de réagir à votre attaque et avant qu'il ait compris ce qui lui arrive, il est précipité dans les eaux noires de la Storn. Rendez-vous au [254](#).

315

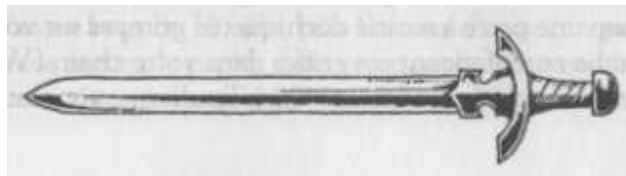
Lorsque les cris horribles du chef parviennent à vos oreilles, vous ressentez une douleur atroce qui vous vrille les tempes. Vous êtes attaqué par une puissante Force Psychique qui vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Les membres de la secte se délectent de vos souffrances, vos cris de douleur semblent résonner à leurs oreilles comme la plus douce des musiques. Ils s'avancent maintenant vers vous en tirant des poignards dissimulés sous leur robe de bure et tentent de vous encercler. Rassemblant vos dernières forces, vous faites demi-tour et partez au galop en essayant de mettre entre vous et ce danger le plus de distance possible. Rendez-vous au [332](#).

316

Vous vous apprêtez à prendre une chaise pour vous asseoir lorsque vous sentez la pointe d'un couteau dans votre dos. Votre sang se fige dans vos veines: un mercenaire a surgi à vos côtés. « La bourse ou la vie, murmure-t-il à votre oreille. Décide-toi vite, mon ami n'est pas très patient. » Si vous souhaitez donner toutes vos Pièces d'Or sans offrir la moindre résistance, rendez-vous au [161](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [114](#). Si vous n'avez pas de Pièces d'Or, ou si vous préférez vous battre avec les voleurs, rendez-vous au [282](#).

317

Vous vous précipitez hors de la cabane et apercevez votre compagnon de voyage aux prises avec six cavaliers portant armure. Cyrilus est maintenant complètement encerclé et toute résistance est inutile. Il reçoit alors un coup de masse d'armes et s'effondre inconscient sur l'encolure de son cheval. Quelques instants après, tous les cavaliers sauf un galopent sur le pont en emmenant leur captif qu'ils ont ligoté. Le cavalier qui est resté à l'entrée du pont lève son arbalète et vous vise longuement, alors que vous courez à toute allure vers votre cheval. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition ou de l'Art de la Chasse» ôtez 5 au chiffre obtenu. Si votre total est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [85](#). Si votre total est égal ou supérieur à 7, rendez-vous au [153](#).



318

Le tunnel s'oriente peu à peu vers l'est, et vous remarquez qu'il est de plus en plus éclairé. Vous apercevez une lumière verdâtre qui filtre à travers les fines lanières d'un rideau qui ferme presque complètement l'entrée d'une pièce voûtée. Si vous voulez poursuivre votre chemin, vous devez franchir le rideau. Rendez-vous alors au [349](#). Mais si, par prudence, vous préférez en écarter les lanières à l'aide de votre arme, avant de pénétrer dans la pièce voûtée, rendez-vous au [4](#). Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [32](#).

319

« Vous cherchez la Pierre de Sagesse, n'est-ce pas ? dit-il à voix basse. Je ne saurais vous dire où elle se trouve, mais je connais quelqu'un qui le sait. Laissez-moi vous accompagner jusqu'à Varetta et, en retour, je vous conduirai à cet homme. » Votre instinct Kaï vous dit que cet homme ne ment pas. Vous acceptez sa proposition et vous vous fixez rendez-vous à l'aube dans la cour de l'auberge. Rendez-vous au [5](#).

320

Tandis que vous approchez des grandes portes du temple, vous entendez la voix stridente d'un homme en train de prêcher devant une congrégation. Ses paroles sont interrompues par intervalles par le chœur de l'assistance. Si vous souhaitez pénétrer dans le temple, rendez-vous au [226](#). Si vous préférez inspecter l'observatoire, rendez-vous au [127](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration ou de l'Intuition, rendez-vous au [195](#).



321

Vous brandissez le Glaive de Sommer en tremblant. Votre arme neutralise le pouvoir de la Baguette d'or du chef. Vous faites tourner le Glaive au-dessus de votre tête et renvoyez l'éclair d'énergie dans sa direction. La fureur du chef disparaît et il blêmit de peur. Il reçoit la décharge en plein visage et se désintègre, consommé dans une boule de feu d'une blancheur aveuglante. Mais tandis que vous avancez, vous remarquez que chaque participant possède une Baguette d'or. Dans un mouvement d'ensemble, ils brandissent leurs Baguettes, unissant leur pouvoir pour tenter de détruire votre épée. Si vous souhaitez poursuivre votre attaque, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [182](#).

322

Utilisant votre Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, vous vous adressez au sergent en imitant parfaitement le léger nasillement du dialecte de Quarlen : « Mes plus humbles excuses, sergent, mais, après avoir passé des années loin de chez moi, je suis impatient de revoir ma famille. » Le sergent baisse sa lance mais continue à vous dévisager d'un air soupçonneux. Au bout d'un moment, certain d'avoir affaire à un authentique citoyen de Quarlen, il vous adresse un large sourire puis vous dit, en vous tendant la main : « Nous avons une amende spéciale pour ceux qui oublient les usages de leur ville natale ; ça fera 10 Pièces d'Or. » Si vous acceptez de payer cette somme, rendez-vous au [332](#). Si vous ne voulez pas vous acquitter de l'amende, prenez la fuite en essayant de sauter par-dessus le chariot et rendez-vous au [72](#).



323

Vous enfoncez votre arme très profondément dans la chair visqueuse du Dakomyd. La puanteur abominable qui se dégage de sa blessure est telle que vous devez vous boucher le nez. Une giclée de sang aqueux vous atteint au bras et coule sur votre arme. Le sang transperce votre tunique et vous brûle la peau, et votre arme se désintègre, corrodée par le sang. Avant que vous puissiez vous enfuir, des griffes acérées vous tirent par le manteau et vous entraînent vers la mort. Votre vie et votre quête s'achèvent ici, dans la crypte de la Cathédrale de Tekaro.

324

Vous écartez le rideau et pénétrez dans une pièce au haut plafond voûté. Une odeur âcre de formol et de cadavre empuantit l'atmosphère. Pendues à des crochets fixés au plafond se balancent des carcasses d'animaux exotiques et, sur des tables de dissection, vous apercevez des têtes disséquées, trophées de chasse. Vous promenez votre regard tout autour de l'atelier, mais l'homme a disparu. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition ou de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [208](#). Si vous ne possédez aucune de ces Disciplines, rendez-vous au [37](#).



324 Pendues à des crochets fixés au plafond se balancent des carcasses d'animaux.

325

Vous n'avez pas besoin de chercher longtemps le propriétaire du cheval : il arrive en ce moment même à grands pas vers vous. Il vous reconnaît aussitôt et vous adresse un petit signe amical de la main. Si vous avez remporté le tournoi de tir à l'arc, rendez-vous au [45](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [132](#).

326

Tandis que vous achevez le dernier des spectres décharnés, vous vous rendez compte que la bataille s'est étendue au-delà des murs du cimetière. Des profondeurs d'une crypte ouverte surgit un groupe de zombies. Ils se précipitent sur les cavaliers qu'ils désarçonnent sauvagement. Roark ne contrôle plus du tout la situation, et aucune créature vivante n'est plus à l'abri de la terreur qu'il a semée. Saisi d'une panique aveugle, il fait demi-tour, abandonnant ses hommes à leur effroyable destin. Tandis qu'il disparaît au loin, le tourbillon de ténèbres se dissipe lentement et les morts vivants vacillent et trébuchent avant de s'effondrer dans les nuages de poussière colportés par la brise du soir. Vous accourez au secours du vieux magicien, qui gît mortellement blessé sous le corps de son cheval mort. Vous lui soutenez la tête, et Cyrilus, dans un dernier effort, murmure entre ses lèvres exsangues : « La... rue... des... Chaudronniers... » Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [216](#). Sinon, rendez-vous au [46](#).

327

Au bout du couloir, deux portes se font face. La voix du prédicateur vous parvient par le trou de serrure de la porte droite, ce qui signifie que le temple doit se trouver de ce côté. La porte de gauche est dépourvue de trou de serrure, mais elle ne donne pas l'impression d'être fermée. Si vous souhaitez coller l'oreille contre la porte droite, rendez-vous au [195](#). Si vous préférez pousser la porte gauche, rendez-vous au [127](#).



328

Vous vous asseyez à une table qui offre une bonne vue d'ensemble sur la salle. Vous croisez le regard d'une serveuse et commandez du bœuf rôti. Quelques instants plus tard, elle revient avec une large écuelle fumante qu'elle pose devant vous. « 2 Pièces d'Or, messire, s'il vous plaît », dit-elle en tendant la main. Vous payez et commencez à manger. (N'oubliez pas de rayer les Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous au [219](#).

329

Une pluie de flèches s'abat sur vous et vous transperce de toute part. Vous luttez de toutes vos forces pour vous maintenir en vie mais la douleur est telle que vous perdez connaissance. Les hommes du Capitaine piétinent votre corps : vous mourez sur le pont de Tekaro.

330

Vous redescendez le sentier et arrivez au croisement avec la grand-route. Des cavaliers surgissent alors en file indienne de derrière une maison en ruine. Ils s'avancent jusqu'au milieu du village, où ils s'arrêtent brusquement. D'où vous êtes, vous ne pouvez entendre leurs propos, mais vous comprenez à leurs gestes saccadés qu'ils sont en train de se disputer. Ils repartent bientôt et se dirigent dans votre direction avec Cyrilus, toujours inconscient et ligoté sur la croupe du cheval du dernier cavalier. Vous piquez des deux et disparaissiez sous l'épais feuillage des arbres qui bordent la route. Si vous possédez un Arc et que vous voulez leur tendre une embuscade lorsqu'ils passeront devant votre cachette, rendez-vous au [20](#). Si vous préférez vous attaquer

uniquement au dernier de la troupe afin de libérer Cyrilus, rendez-vous au [203](#). Si enfin vous préférez les laisser passer et les suivre à distance, rendez-vous au [227](#).

331

Vous chevauchez toute la nuit sans dormir, éclairé par le seul clair de lune, avec pour unique compagnon le vent qui hurle à travers la plaine. Alors que les premières lumières de l'aube pointent à l'horizon, vous apercevez un petit village à moins d'un kilomètre devant vous sur la route. Au moment où vous allez pénétrer dans le village, un petit chien hargneux surgit brusquement et vous suit en mordillant les jarrets de votre monture ; vous devez le repousser de la pointe de la botte. Vous poursuivez votre avance à travers les rues jonchées d'ordures de toutes sortes. A l'autre bout du village, là où la grand-route disparaît entre deux rangées de mamelons dispersés, se dresse un manoir fortifié. Sur une large pancarte délavée par la pluie, vous parvenez à lire cette curieuse inscription :

PASS POUR AMORY : 3 PIÈCES D'OR

Si vous souhaitez vous arrêter au manoir pour vous renseigner sur le sens de cette indication, rendez-vous au [27](#). Si vous préférez continuer directement vers Amory, rendez-vous au [146](#).

332

Vous débouchez dans une large rue très sombre. Des lanternes en fer forgé oscillent en grinçant au-dessus des portes des boutiques et des habitations, noircissant les murs de leurs fumées huileuses. La rue descend vers la Quarle, où sont amarrées les péniches des riches marchands de la ville. Au nord de Quarlen, la rivière n'est plus navigable et c'est ici que s'effectue la jonction entre la Quarle et les routes de Casiom et des régions des Fins de Terre, qui assurent le ravitaillement de la cité. A l'entrée d'un large pont de pierre se trouve une imposante auberge comprenant des écuries et des bâtiments annexes. Un bouclier peint accroché au-dessus du porche d'entrée de la cour

tient lieu d'enseigne, et vous pouvez lire, inscrit en grosses lettres :

AUBERGE DU BOUT DU PONT

A peine avez-vous franchi le porche qu'un garçon d'écurie s'avance vers vous en vous adressant un petit signe de bienvenue. Il vous montre la porte de l'auberge puis emmène votre cheval par la bride. La salle est bondée en dépit de l'heure tardive. Un feu de bois crépite dans l'immense cheminée de granit et une alléchante odeur de bœuf rôti vous rappelle que vous n'avez rien mangé de la journée. Si vous souhaitez vous attabler, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez vous diriger vers le patron pour vous enquérir d'une chambre pour la nuit, rendez-vous au [232](#). Si vous ne possédez aucune Pièce d'Or, rendez-vous au [91](#). Enfin, si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition ou de l'Exploration, rendez-vous au [346](#).

333

Au moment où vous allez donner la Pièce d'Or à la femme, un homme surgit à ses côtés et, d'une main gantée de fer, lui écrase les doigts en grognant : « Allez, du vent, sale voleuse ! » La femme se masse la main endolorie et jette à l'homme un regard noir. Si cette scène vous a indigné au point de vous battre avec cet homme, rendez-vous au [71](#). Si vous souhaitez lui demander des explications, rendez-vous au [154](#). Enfin, si vous optez pour une fuite qui épargnera tout affrontement, rendez-vous au [279](#).

334

Un énorme monstre s'avance d'un pas pesant dans votre direction. Il mesure plus de trois mètres, et ses membres épais et tors sont recouverts de poils. Ses mains à huit doigts sont prolongées par de redoutables griffes acérées, tranchantes comme des lames de rasoir. Deux gros yeux jaunes et globuleux brillent sinistrement sous son front luisant, et son corps difforme est prolongé par une longue queue de serpent qu'il agite frénétiquement. D'horribles rugissements rauques retentissent à

travers toute la crypte. Préparez-vous à affronter le monstre : si vous possédez un Arc, rendez-vous au [209](#); sinon, rendez-vous au [344](#).

335

Avec un craquement sec et sonore votre Jakan se brise en deux. Un immense éclat de rire s'élève des tribunes et le sévère Altan lui-même a du mal à garder son sérieux au spectacle que vous offrez. Le petit homme au pourpoint galonné annonce que vous avez perdu le tournoi par abandon et Altan est proclamé vainqueur. La foule des villageois se précipite vers Altan pour le congratuler. Vous en profitez pour disparaître et rejoindre Cyrilus et vos montures. Rendez-vous au [33](#).

336

Vous vous frayez un chemin à travers la foule bruyante des soldats et vous finissez par atteindre un petit coin écarté à l'autre bout du comptoir. Si vous souhaitez parler à l'une des serveuses, rendez-vous au [299](#). Si vous voulez vous attabler, rendez-vous au [316](#).

337

Tout à coup, une douzaine de brigands à la mine patibulaire franchissent le mur du cimetière. Malgré ses blessures, l'homme se raidit et dégaine un vieux cimeterre rouillé en poussant un petit cri rauque entre ses dents noires. Il donne le signal de l'attaque, et toute la bande se précipite sur vous en brandissant des armes ébréchées au-dessus de leurs têtes.

PILLEURS DE TOMBE HABILITÉ : 17 ENDURANCE : 32

Si vous souhaitez prendre la fuite au galop vers l'ouest, rendez-vous au [191](#). Si vous préférez tenir tête et que vous remportez le combat, rendez-vous au [40](#).

338

Vous sortez du château et embrassez du regard la vallée en contrebas. Votre cœur bondit dans votre poitrine : votre compagnon de voyage est aux prises avec six cavaliers revêtus d'armures. Il est bientôt complètement encerclé, et ses efforts pour résister sont désespérés. Frappé derrière la tête, il s'effondre inconscient sur l'encolure de son cheval. Peu après, les cavaliers s'enfuient sur la grand-route vers l'ouest avec leur prisonnier. Lorsque vous atteignez le croisement avec la grand-route, les cavaliers ne sont plus que de petits points à l'horizon. Vous vous élancez vers votre monture avant qu'ils ne disparaissent mais, alors que vous saisissez les rênes, vous remarquez que le bâton en chêne de Cyrilus est tombé pendant l'échauffourée. Vous le récupérez avant d'éperonner vigoureusement les flancs de votre cheval. Rendez-vous au [39](#).



339

Le tunnel grimpe en pente douce jusqu'à une pièce circulaire, et le niveau de l'eau baisse au fur et à mesure que vous vous approchez de la pièce voûtée. Si vous possédez une Sphère de Feu de Kalte, un Briquet d'Amadou ou une Torche, rendez-vous au [80](#). Si vous ne possédez aucun de ces Objets Spéciaux, rendez-vous au [90](#).

340

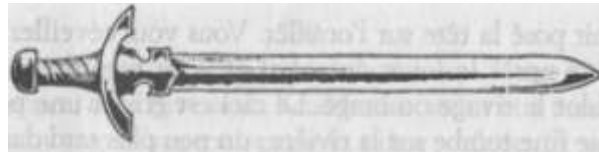
Un petit homme à la figure bouffie, vêtu d'un pourpoint à galons d'argent, fait irruption dans la tente et demande l'attention de tous. Rapidement, il explique les règles qui régissent le tournoi puis il vous conduit vers le champ clos. A l'autre bout du terrain ont été dressées une dizaine de cibles comportant chacune dix cercles de couleurs différentes numérotés de 0 à 9. Chaque archer dispose de trois flèches et doit obtenir un total minimal de 8 points pour la qualification pour le tour suivant. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir trois chiffres et faites-en le total. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science des Armes pour l'Arc, ajoutez 3 à ce total. Si votre dernier total est égal ou inférieur à 7, rendez-vous au [103](#). Si votre dernier total est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [26](#).

341

Votre cheval est en sécurité dans la cale, et il ne vous reste plus qu'à trouver votre propre cabine. C'est une pièce minuscule à l'avant du bateau, mais la couchette est confortable et vous vous endormez aussitôt après avoir posé la tête sur l'oreiller. Vous vous réveillez une heure après le lever du soleil et vous regardez par le hublot le rivage ombragé. Le ciel est gris et une petite pluie fine tombe sur la rivière ; un peu plus tard dans la matinée, un brouillard épais se lève et vous montez sur le pont. Le Capitaine s'y tient seul, accoudé au bastingage, son manteau de cuir trempé par la petite pluie froide et pénétrante. Il hoche la tête en signe de salut et vous désigne au loin les montagnes du Cener, noyées dans la brume. « Ce mauvais temps nous prive de points de repères, mais d'après mes calculs nous devrions être à Luyen vers midi. » Vous regardez au loin le ciel obscurci et vous remontez le col de votre manteau. Si vous avez accompli le Cercle du Savoir de Solaris (ce qui signifie que vous maîtrisez les Disciplines Magnakaï de l'Invisibilité, de l'Art de la Chasse et de l'Exploration), rendez-vous au [131](#). Si vous n'avez pas la pratique complète de ce Cercle du Savoir, rendez-vous au [44](#).

342

Vous descendez de votre cheval et vous vous dirigez vers la serre. « Bienvenue, monseigneur, bienvenue à la Serre Sacrée des Guerriers, vous dit une matrone aux joues rouges en essuyant une feuille avec un carré de soie. Les fruits de nos plantes d'Alether vous redonneront force et vigueur dans la bataille. » Elle vous tend une poignée de baies orangées. Si vous acceptez d'acheter quelques baies d'Alether, rendez-vous au [123](#). Si vous préférez décliner son offre, vous remontez à cheval et vous quittez le village (rendez-vous au [100](#)).



343

YAMSARK HABILITÉ : 22 ENDURANCE : 38

Si vous êtes toujours en vie après 3 Assauts, vous pouvez fuir en retournant au passage voûté par lequel vous êtes entré. Rendez-vous au [305](#). Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [112](#).

344

L'affreuse créature se jette sur vous !

DAKOMYD HABILITÉ: 25 ENDURANCE: 50

Cet animal est insensible à la Puissance Psychique comme au Foudroiement Psychique. Si vous réduisez son total d'ENDURANCE à 25 ou moins, cessez le combat et rendez-vous au [310](#).



345

L'homme est enchanté de vous montrer son travail, qui est réellement remarquable. De nombreuses pièces ont été tuées lors d'expéditions de chasse soit par lui, soit par des clients qui désiraient les garder pour en faire des trophées. Il les a très habilement maquillées afin de dissimuler toute trace de blessure. Il vous invite ensuite à le suivre dans son atelier pour vous montrer comment sont réalisées toutes ces merveilleuses naturalisations. Si vous souhaitez le suivre, rendez-vous au [213](#). Si vous préférez décliner son offre et quitter la boutique, rendez-vous au [149](#).



346

Assis à une table près du feu, vous apercevez trois soldats au visage fatigué, couverts de poussière et de saleté. Ils portent sur la poitrine un insigne avec deux épées croisées, emblème de Varetta. Vous comprenez qu'il s'agit de soldats de fortune, probablement des mercenaires à la solde du Capitaine, qui est lui aussi de cette ville. Si vous désirez vous joindre à eux pour essayer d'en apprendre un peu plus sur Varetta, rendez-vous au [125](#). Si vous préférez vous diriger vers le bar et demander une chambre pour la nuit, rendez-vous au [232](#). Enfin, si vous voulez vous attabler seul et commander à dîner, rendez-vous au [172](#).

347

En pariant, vous avez attiré l'attention de deux mercenaires au regard inquisiteur qui vous surveillent depuis votre arrivée à *Y Auberge des Epées Croisées*. A la fin de ce spectacle peu recommandable, la foule se disperse peu à peu et vous sentez la pointe d'un couteau contre votre colonne vertébrale. « La bourse ou la vie ! murmure l'un des hommes en vous soufflant son haleine fétide au visage. Décide-toi vite ! » Si vous vous résignez à lui donner toutes vos Pièces d'Or sans offrir la moindre résistance, rendez-vous au [161](#). Si vous refusez d'obtempérer, rendez-vous au [282](#) et préparez-vous à défendre chèrement votre bien. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [114](#).

348

Vous soulevez lentement le Marteau mais, le nœud coulant n'est malheureusement pas assez serré, et l'instrument tombe à l'eau avec un bruit mat et coule à pic. Déçu par tant de malchance, vous roulez votre corde et vous la rangez dans votre Sac à Dos avant de rejoindre Cyrilus. Rendez-vous au [338](#).

349

Vous écartez le mince rideau et vous avancez dans la pièce voûtée. Mais à peine avez-vous posé le pied de l'autre côté, que vous sentez quelque chose d'anormal. Le sol est mou et spongieux, et les fines lanières commencent à s'enrouler autour de vos épaules. Vous venez de pénétrer dans la chambre de reproduction d'un Dakomyd ! Tandis que l'acide sécrété par les larves troue vos vêtements et vous brûle la peau, vous entendez le rire sardonique de la mère Dakomyd retentir dans l'égout. Votre mission s'achève ici en même temps que votre vie.

La peau de sa tête se plisse et se craquèle comme si une vague se gonflait et déferlait sous l'épaisse carapace de son crâne. Les os translucides de sa tête s'effritent et tombent sur le sol. Le corps difforme s'affaisse et se recroqueville et, en l'espace de quelques secondes, il ne reste plus du Dakomyd qu'un minuscule tas de poussière sur le sol de la crypte. Le temps a enfin terrassé cette ancienne terreur ! La puissante lumière dorée émise par la Pierre de la Sagesse de Varetta commence à s'affaiblir, et vous regardez l'objet de votre quête : ce n'est plus maintenant qu'une simple boule de verre, creuse et transparente, tout à fait ordinaire. Mais vous avez rempli votre mission, et ses pouvoirs se sont transmis à votre corps et à votre esprit. Sa force et sa sagesse font désormais partie intégrante de vous-même, et cette transmission marque le début d'un nouveau défi dans votre quête du Magnakaï. Mais attention ! cette quête vous conduira au cœur d'un dangereux royaume où régner des forces maléfiques qui ont acquis un immense pouvoir depuis qu'Aigle du Soleil a le premier accompli la quête de la Sagesse Magnakaï. Si vous avez le courage et la sagesse d'un vrai Maître Kaï, une nouvelle aventure vous attend dans le septième volume de la série Loup Solitaire.



350 La peau de la tête du Dakomyd se plisse et se craquèle, comme si une vague déferlait sous l'épaisse carapace de son crâne.

Table des coups portés

Quotient d'attaque

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

E = Ennemi - LS = Loup Solitaire

T = Tué sur le coup