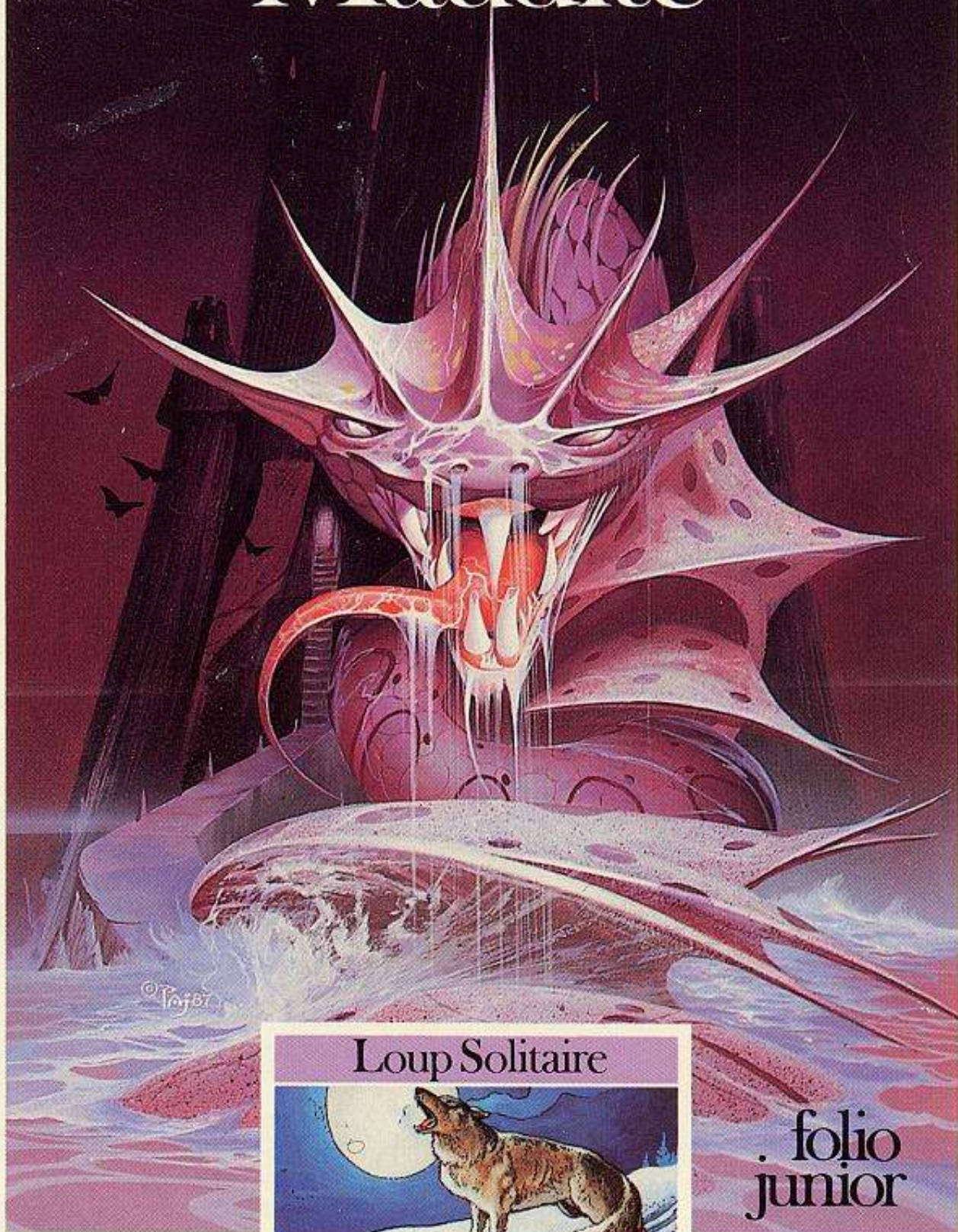


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Joe Dever et Gary Chalk

La Forteresse Maudite

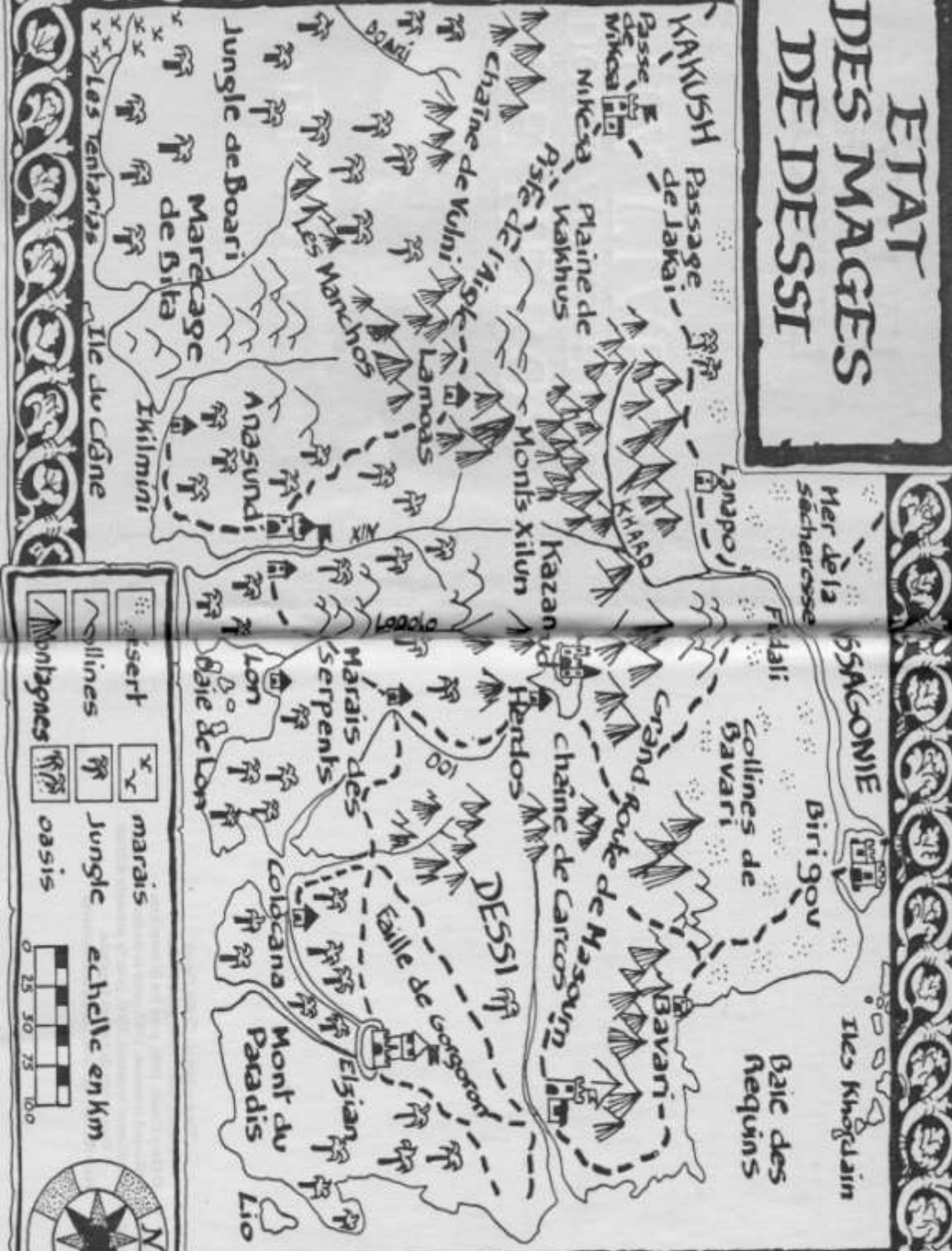


Loup Solitaire



folio
junior

ETAT DES MAGES DE DESSI



- desert
- collines
- montagnes
- marais
- jungle
- oasis



Titre original : *Caslle Dealh* © Joe Dever, 1986, pour le texte © Gary Chalk, 1986, pour
les illustrations © Éditions Gallimard Jeunesse, 1987, pour la traduction française ©
Éditions Gallimard Jeunesse, 2006, pour la présente édition Tous droits de langue
française réservés aux Éditions Gallimard Jeunesse

Joe Dever

La Forteresse Maudite

Illustrations de Gary Chalk

Traduit de l'anglais par Pascale (usforgues et Alain Vaulont

UN LIVRE

DONT VOUS ÊTES

LE HÉROS

GALLIMARD JEUNESSE

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	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

- 3 P.E. si vous n'avez pas de Repas lorsqu'il vous faut manger.

BOURSE (50 Pièces d'Or maximum)

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

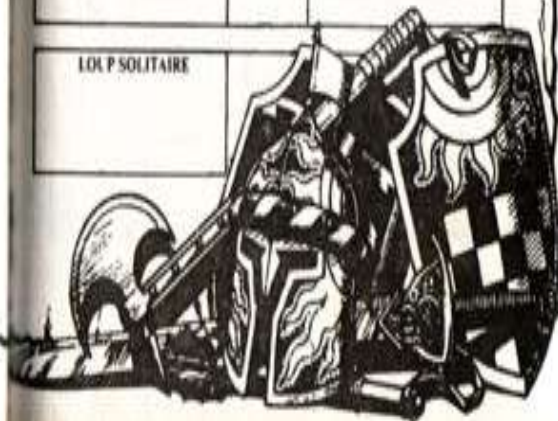
FEUILLE D'AVENTURE

HABILITÉ	ENDURANCE
----------	-----------

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

DÉTAIL DES COMBATS

ENDURANCE		ENDURANCE
LOUP SOLITAIRE	QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI



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 six 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 deuxième 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*.

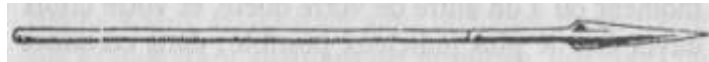
La Science des Armes

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.



0 : LE POIGNARD



1 : LA LANCE



2 : LA MASSE D'ARMES



3: LE SABRE



4 : LE MARTEAU DE GUERRE

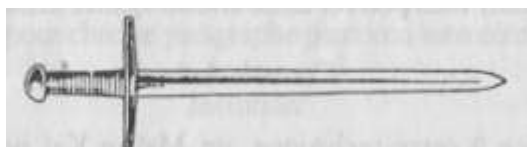
Chaque fois que vous combattrez avec l'une de ces armes, vous aurez droit à 3 points d'HABILETÉ supplémentaires.



5: L'ARC



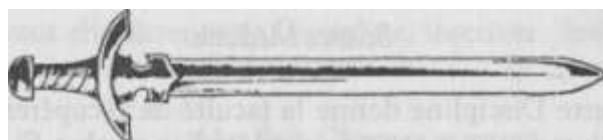
6 : LA HACHE



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'HABILITÉ 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. (Si vous avez réussi la première aventure Magnakaï, *La Pierre de la Sagesse*, vous pouvez donc choisir quatre armes.)

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'HABILETÉ.

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 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 7, vous aurez la possibilité de choisir une Discipline Magnakaï supplémentaire lorsque vous établirez la *Feuille d'Aventure* du livre numéro 8 que vous commencerez donc avec la Maîtrise de cinq Disciplines. Tous les Objets Spéciaux que vous aurez pu acquérir vous seront utiles au cours de la prochaine aventure de la série Loup Solitaire.

Equipement

Avant de quitter Elzian pour entreprendre votre quête de la Pierre de la Sagesse de Herdos, les Anciens Mages vous donnent une carte de leur pays (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, le reste pouvant être déposé en sécurité dans votre monastère Kaï). Les Anciens Mages vous offrent maintenant le choix entre divers objets, dont la liste vous est présentée ci-dessous. Prenez jusqu'à cinq 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.

ARC : Arme.

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



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.



CORDE : Objet contenu dans votre Sac à Dos.



POIGNARD : Armes.



LANTERNE : Objet contenu dans votre Sac à Dos.

MASSE D'ARMES (Armes).



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



Trois GRAINES DE FEU (Objet Spécial) : lorsque vous jetez une de ces graines sur une surface dure, elle explose puis brûle d'un feu vif.

Inscrivez les objets choisis sur votre *Feuille d'Aventure* dans les cases indiquées et notez entre parenthèses 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.

ARC : vous le portez à la main. CARQUOIS : vous le portez en bandoulière. CORDE : elle est rangée dans votre Sac à Dos. POTION DE LAUMSPUR : elle est rangée dans votre Sac à Dos.

LANTERNE : elle est rangée dans votre Sac à Dos. MASSE D'ARMES : vous la portez à la main. RATIONS SPÉCIALES : elles sont rangées dans votre Sac à Dos.

POIGNARD : vous le portez à la main.

GRAINES DE FEU : vous les mettez dans votre poche.

Combien d'objets pouvez-vous transporter 1

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 lettres majuscules. 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 décochez, 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 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 désertique, vous ne pouvez pas 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 Magnakaï 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 17 et qu'il soit attaqué par un Chasseur Nocturne dont les points d'HABILETÉ s'élèvent à 22 : 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 Magnakaï du Foudroiement Psychique contre lequel le Chasseur

Nocturne n'est pas protégé; dans ce cas, le Loup Solitaire ajoutera 2 points à son total d'HABILETÉ qui atteindra donc 19.

Il retranchera ensuite le total d'HABILETÉ du Chasseur Nocturne de son propre total, ce qui lui donnera un *Quotient d'Attaque* de $-3(19-22 = 3)$. 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).

Exemple

Le *Quotient d'Attaque* entre le Loup Solitaire et le Chasseur Nocturne 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 (plus 2 points supplémentaires pour avoir utilisé le Foudroiement Psychique). Le Chasseur Nocturne 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, 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 Kai 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 Kai : Grand Maître Kai.

Nombre de Disciplines	Titre correspondant
Maîtrisées par le Maître Kai	
1	Maître Kai
2	Maître Kai d'ordre intermédiaire
3	Maître Kai d'ordre supérieur (C'est à ce rang que vous entreprenez les aventures Magnakai.)
4	Maître primat
5	Maître tuteur
6	Maître principal
7	Maître mentor
8	Maître éminent
9	Maître transcendant
10	Grand Maître Kai

Si vous avez rempli avec succès la première mission Magnakai, vous débutez cette seconde aventure avec le rang de Maître primat.

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 de Savoir Magnakaï

CERCLE DE FEU

CERCLE DE LA LUMIÈRE

CERCLE DE SOLARIS

CERCLE DE L'ESPRIT

Disciplines Magnakaï

nécessaires pour compléter ce Cercle

Art de la Chasse ; Science des Armes.

Contrôle Animal ; Science Médicale.

Invisibilité ; Art de la Chasse ; Exploration. Foudroiement psychique ; Écran Psychique ; Nexus ; Intuition.

La Sagesse Magnakaï

Récupérer la Pierre de la Sagesse de Herdos sera loin d'être une entreprise facile : la forteresse de Kazan-Oud a, en effet, la sinistre réputation d'avoir causé la perte d'un bon nombre d'aventuriers courageux et intrépides. Pour vous aider, n'hésitez pas à prendre des notes au fur et à mesure que vous progresserez - celles-ci pourront de plus vous être utiles lors des 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 de la série 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 !



Le Pays des Anciens Mages

Vous êtes Loup Solitaire, le dernier des Seigneurs Kai du Sommerlund et l'unique survivant du massacre qui les décima au cours d'une guerre sans merci avec vos ennemis jurés, les Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad. Il y a plusieurs siècles, Aigle du Soleil, le premier Grand Maître Kai, fonda l'Ordre du Kai. Avec l'aide des magiciens de Dessi, il parvint à réunir, à l'issue d'une quête périlleuse, les sept cristaux de pouvoir appelés Pierres de Nyxator. Grâce à ces sept pierres de la Sagesse, Aigle du Soleil put avoir accès aux arcanes du savoir. Il consigna ses découvertes et ses expériences dans un célèbre recueil connu sous le nom du *Livre du Magnakai*. Lors d'une précédente aventure, vous avez retrouvé ce précieux volume dont on avait depuis longtemps perdu la trace et vous avez fait le serment de rendre au Kai sa gloire et sa puissance de jadis, afin d'assurer une paix durable au Sommerlund. Jusqu'à présent, l'étude du *Livre du Magnakai* ne vous a permis de maîtriser que quatre des dix Disciplines Magnakai. Pour atteindre votre but, il vous faudra accomplir jusqu'au bout la tâche qu'Aigle du Soleil avait lui-même entreprise il y a plus de mille ans. Si vous y parvenez, vous acquérerez alors à votre tour le pouvoir et la sagesse recelés au sein de chaque Pierre de Nyxator. Malheureusement, une grande partie du manuscrit d'Aigle du Soleil s'est effacée avec le temps et il ne reste plus que quelques bribes de phrases pour vous aider à retrouver les sept pierres magiques. Guidé par les quelques mots que vous êtes parvenu à décrypter çà et là, vous êtes parti un beau matin pour la ville de Tekaro, une ville de Slovie qui se trouvait alors en pleine guerre. C'est là que vous avez découvert le premier cristal, la Pierre de la Sagesse de Varetta, cachée depuis des siècles dans la crypte de la cathédrale. Alors que vous serrez triomphalement le fabuleux cristal dans vos mains, vous sentez son pouvoir se transmettre à vous et, simultanément, l'emplacement de la deuxième pierre à trouver vous est aussitôt révélé : Herdos. Herdos est un port établi sur les berges du lac Khor, dans le lointain pays de Dessi, au fin fond des monts Xulun. Ce sont les Anciens Mages de Dessi qui aidèrent jadis

Aigle du Soleil durant sa quête. Le temps a passé depuis, mais voici venu le jour où ils vont être de nouveau sollicités par un guerrier Kaï. « C'est le destin qui vous a conduit chez nous, Loup Solitaire », déclare Rimoah, le représentant du Grand Conseil des Anciens Mages, après que vous avez présenté votre requête devant la docte assemblée réunie dans la Tour de la Vérité, à Elzian. La voix claire et nette du magicien retentit à nouveau dans la grande salle du Conseil : « Notre sort est irrémédiablement lié au vôtre ! » A ces mots, les Anciens Mages se rassemblent autour de vous et répondent solennellement d'une seule et même voix : « Il en est ainsi ! »

Peu après, Rimoah vous conduit jusqu'à un espace circulaire qui s'ouvre, tel un puits, dans le sol dallé de marbre vert. Après s'être prudemment agenouillé au bord, il effleure la surface de métal liquide de sa main gantée. Aussitôt, une onde frémissante parcourt le fluide étincelant, et une étrange vision prend forme au sein de ce miroir sans fond. Vous voyez se dessiner une sinistre forteresse dressée sur une île rocheuse, dont l'ombre menaçante se reflète dans les eaux noires d'un lac faiblement éclairé par la lune. Vous avez devant vous Kazan-Oud. C'est dans ce château que se trouve la Pierre de la Sagesse de Herdos, emprisonnée derrière ces remparts maudits. « Nous vous conduirons jusqu'à cette forteresse, Loup Solitaire, reprend Rimoah, mais vous devrez ensuite y pénétrer seul, car nos pouvoirs ne sont pas assez grands pour lutter contre les forces maléfiques qui régissent ce redoutable endroit. En effet, peu après la visite d'Aigle du Soleil en ces lieux, de puissantes forces du mal s'abattirent sur Kazan-Oud. Nous n'avons pas pu les anéantir, mais nous sommes toutefois parvenus à les contenir dans un périmètre délimité, afin qu'elles ne gagnent pas notre région. Mais combien de temps pourrons-nous encore tenir ? Parmi les plus vaillants guerriers du Magnamund, nombreux sont ceux qui ont tenté, à notre demande, de lutter contre le pouvoir de Kazan-Oud, mais tous ont péri. Heureusement, le destin nous amène aujourd'hui un Maître Kaï, et nos coeurs se réjouissent à l'idée d'être bientôt débarrassés du fléau de Kazan-Oud par une victoire éclatante sur les puissances maléfiques qui

le hantent. » Un murmure de satisfaction s'élève du cercle des Anciens lorsque vous vous déclarez prêt à aller à Kazan-Oud pour y accomplir votre mission. Quelques instants plus tard, tandis qu'on prépare l'équipement dont vous aurez besoin lors de votre dangereuse expédition, vous demandez la signification des mots « Kazan-Oud ». Un silence pesant s'abat sur l'assemblée des magiciens, et tous les regards se tournent vers Rimoah. « En sommerlundois, répond-il d'une voix moins assurée, cela veut dire Forteresse du mal...



En attendant que sonne l'heure du départ, vous occupez les derniers moments qu'il vous reste à passer à Elzian à vérifier minutieusement tout votre équipement. Néanmoins, vous avez beau essayer de vous concentrer sur ces préparatifs, vous ne pouvez vous empêcher de penser continuellement à la ténébreuse forteresse de Kazan-Oud, telle qu'elle vous est apparue hier soir dans le puits de la Chambre du Conseil. Cette vision vous a laissé un sentiment de crainte et un sombre pressentiment vous étreint le cœur : qui sait si cet endroit maudit ne deviendra pas votre tombe ? Pourtant, au plus profond de vous-même, le désir de retrouver la Pierre de la Sagesse de Herdos l'emporte sur votre appréhension. Peu avant le lever du jour, un léger coup frappé à votre porte vous tire subitement de vos pensées : c'est Rimoah qui vient vous chercher. Vous le suivez à travers un dédale de couloirs et de galeries sans fin, puis vous débouchez sur une plate-forme nichée au creux des tours majestueuses qui encadrent le Temple de la Vérité. Un jeune homme de fière allure vous y attend. Il est grand, sa peau est mate, et son visage, encadré d'une auréole de cheveux blonds et soyeux, abrite des yeux au regard perçant comme celui d'un chat. Il porte la tunique rouge et or des Vakeros, célèbres Magiciens-Guerriers de Dessi. « Salut à toi, Paido ! » dit Rimoah en s'inclinant légèrement devant le noble guerrier. « Salut, ô Seigneur Rimoa, répond Paido. Tout est prêt pour le départ ! » Les premiers rayons du soleil levant viennent éclairer les flancs argentés d'un magnifique vaisseau de l'espace qui plane au-dessus de vous. Tandis que s'élève le vrombissement sourd des puissants moteurs, vous remerciez Rimoah de son accueil et prenez congé de lui. Puis vous suivez Paido jusqu'à l'échelle d'embarquement située au bout de la plate-forme. Vous montez à bord et le vaisseau s'élève rapidement dans les airs, laissant derrière lui la silhouette de Rimoah qui disparaît bientôt derrière les tours rougeoyantes du Temple de la Vérité.

Au cours de cette ascension, un magnifique spectacle s'offre à vos yeux : la ville d'Elzian s'étend à vos pieds avec ses toits aux mille

nuances et l'enchevêtrement miroitant de ses nombreux canaux. Peu après, le vaisseau s'oriente cap au nord, vers la jungle qui occupe toute la région centrale de Dessi. Vous arrivez bientôt en vue de la faille de Gorgoron, qui déchire l'immensité vert émeraude de la forêt comme une sombre cicatrice. Paido vient alors vous rejoindre et commence à vous parler des habitants de ce pays sauvage et reculé. Grâce à lui, vous apprenez que les Anciens Mages sont les derniers représentants d'une illustre lignée de magiciens qui régnèrent sur les régions centrales du Magnamund, il y a plusieurs milliers d'années. Ces hommes sages et puissants connurent un règne glorieux qui prit hélas ! fin lorsqu'une épidémie de peste ravagea le pays et anéantit presque toute la population. Les quelques magiciens survivants trouvèrent refuge à Dessi où ils s'établirent définitivement, entre les montagnes et la jungle. Les Vakeros, quant à eux, sont des guerriers natifs de Dessi à qui les Anciens ont enseigné l'art combiné de la magie et du combat, afin qu'ils défendent la frontière nord du pays contre l'invasion de ses belliqueux voisins, les Vassagoniens. Lorsque vous apprenez à Paido que vous avez dû vous-même livrer bataille à ces féroces guerriers du désert, vous sentez une grande tristesse le gagner. « Comme j'aimerais que mon frère Kasin soit parmi nous aujourd'hui, reprend-il en contemplant l'horizon avec mélancolie. Lui aurait pu nous raconter tout ce qu'il savait au sujet des guerres du désert... » Vous demandez à Paido ce qu'il est advenu de son frère. « Kazan-Oud ! » répond-il d'une voix étranglée.

Le pays de Dessi s'étend maintenant au-dessous de vous comme une gigantesque carte géographique. Au nord-ouest, vous apercevez les contreforts de la chaîne de Carcos et un long ruban argenté qui serpente à ses pieds : la Doï. A l'est, un amoncellement de nuages noirs avance inexorablement au-dessus de la jungle. C'est peu avant midi que vous apercevez enfin votre destination. Les bâtiments en coupole de Herdos se profilent à l'horizon, et vous distinguez dans le lointain les eaux du lac Khor, entourant l'îlot rocheux sur lequel se dresse Kazan-Oud. Même à cette distance, la vue de la sinistre silhouette de la forteresse vous fait froid dans le dos !

Paido ordonne à l'équipage de se préparer à atterrir et, dans l'heure qui suit, le majestueux vaisseau de l'espace projette son ombre sur la Grand-Place de Herdos. Quelques instants plus tard, vous êtes accueilli par le Seigneur Ardan, Ancien de Herdos, et par un détachement de gardes Vakeros. Ils vous escortent à travers les rues de la vieille cité, en passant par le quartier des pêcheurs et des mineurs aux petites maisons blanches et basses, jusqu'à un quai où se dresse une haute tour coiffée d'un dôme de verre, qui commande l'accès au port marchand. Au moment où vous entrez dans cette tour, vous remarquez que la coupole de verre émet une lumière verte qui se distingue très nettement malgré l'éclat aveuglant du soleil de midi.

Dans la soirée, alors que le soleil disparaît lentement derrière les sommets des monts Xulun, la lumière émanant de la tour devient encore plus intense et semble coiffer le lac Khor d'une ombrelle de luminescence fantomatique. Le Seigneur Ardan vous en donne l'explication : « Cette tour, ainsi que les cinq autres qui encadrent le lac, est génératrice d'une énergie magique qui forme un écran autour de Kazan-Oud. Nulle créature, qu'elle soit vivante ou non, ne peut entrer ni quitter l'île de Khor tant que notre bouclier protecteur demeure intact. Comme nous n'osons relâcher notre défense, fût-ce pour quelques minutes, nous avons trouvé le moyen de vous faire traverser, sain et sauf, cet écran. » Sur ces mots, Paido sort de sa poche une gemme de la taille d'une petite pomme, qu'il dépose au creux de votre main. La pierre est rouge, translucide, mais elle renferme en son milieu une brume tourbillonnante, zébrée d'étincelles d'or et d'argent. « Ceci est une Clé de Pouvoir, explique Paido. Gardez-la précieusement car tant qu'elle sera en votre possession, il vous sera possible d'achever votre quête.

Mais attention! si vous deviez la perdre, vous ne pourriez plus jamais vous échapper de l'île de Khor. » (Inscrivez la Clé de Pouvoir dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*, puis mettez-la dans une de vos poches.) « A minuit, reprend Paido, mes Vakeros vous conduiront en bateau jusqu'au seuil de l'écran magique. Vous partirez ensuite à bord d'un petit canot

grâce auquel vous pourrez traverser l'écran et gagner l'île de Khor. Nous prierons pour vous, Loup Solitaire ! » Lorsque sonnent les douze coups de minuit, vous vous trouvez sur le pont d'un bateau de pêche. Le mugissement du vent dans les voiles et le grincement des cordages et des agrès sont les seuls sons qui vous accompagnent sur les eaux noires du lac Khor. Vous arrivez bientôt au pied d'un mur de lumière verte : c'est le bouclier de défense que Paido vous a décrit. Les Vakeros vous chuchotent au revoir et, après avoir sauté dans le canot, vous franchissez l'écran, vous rapprochant un peu plus à chaque coup de rame de l'île sinistre qui abrite la forteresse tant redoutée. A trois cents mètres de la rive, vous observez que vous pouvez mettre pied à terre à deux endroits. Si vous désirez débarquer sur la jetée en pierre qui s'étend à l'ouest de Kazan-Oud, rendez-vous au [135](#). Si vous préférez accoster dans une petite crique bien abritée, à l'est de Kazan-Oud, rendez-vous au [288](#).

2

L'un des murs de la pièce hexagonale attire votre attention. Au centre du panneau en question, la maçonnerie semble bien plus récente qu'ailleurs. Ce genre de détail n'a pas échappé à un Maître Kaï de votre rang, et vous en déduisez aussitôt qu'il devait jadis y avoir une porte à cet emplacement. Le bruit creux qui se produit lorsque vous cognez à cet endroit confirme votre hypothèse; il ne devrait pas être difficile d'enfoncer ce panneau par quelques coups d'épaule bien ajustés. Si vous voulez essayer d'enfoncer le mur, rendez-vous au [228](#). Si vous ne voulez pas vous y risquer, vous pouvez vous engager dans le couloir couleur rubis (rendez-vous au [349](#)), ou bien dans le couloir de jade (rendez-vous au [163](#)).

3

Un contrepoids s'abaisse lourdement derrière le mur en ébranlant les dalles du sol et, simultanément, la herse se lève en grinçant. Vous vous glissez prestement sous le rideau de pointes

acérées et vous entendez le déclic du levier revenant à sa position initiale. Rendez-vous au [277](#).

4

Vos poumons sont sur le point d'exploser lorsque votre persévérance est enfin récompensée : il se produit un déclic dans la serrure et la porte s'ouvre brusquement sous la pression de l'eau. Rendez-vous au [172](#).

5

L'ombre s'embrase brusquement en une gerbe de flammes rouges avant de se dissoudre en une brume dense et grisâtre qu'un courant d'air puissant ne tarde pas à disperser. Vous êtes secoué de frissons. Vous vous enroulez dans votre manteau pour vous réchauffer, mais le froid qui vous saisit semble plutôt venir du plus profond de vous-même que de l'atmosphère humide de l'endroit où vous vous trouvez. La faim vous tenaille : vous devez absolument prendre un Repas tout de suite, faute de quoi vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. Après avoir mangé et effectué les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*, vous commencez à avancer prudemment dans la Grande Galerie. Rendez-vous au [293](#).

6

« Bien ! retentit la voix de Zahda au moment où vous atteignez l'autre côté du gouffre. Vous êtes très agile-mais il reste à voir si votre intelligence est à la hauteur de vos muscles ! Sur ce point, nous serons bientôt fixés... Ah ! Ah ! Ah ! » La voix déclenche soudain l'apparition du Seigneur Zahda dans votre esprit. Il est assis sur un grand trône en or massif, et l'objet de votre quête, la Pierre de la Sagesse de Herdos, est suspendue dans les airs au-dessus de lui. C'est alors que vous trouvez subitement le moyen de sortir de ce redoutable dédale : si vous arrivez à retourner dans la Salle du Trône de Zahda, le succès de votre mission sera assuré. Mais, avant d'y arriver, il vous reste de nombreux périls à

affronter. Justement, le premier vous attend au détour du souterrain. Rendez-vous au [100](#).

7

Vous découvrez, à votre grande consternation, que votre carquois est vide; les flèches ont dû s'en échapper lorsque vous êtes tombé dans le nid. (Rayez toutes vos flèches de votre *Feuille d'Aventure*.) Avec un geste de dépit, vous rejetez votre arc et vous dégainez une arme de poing, juste avant que l'immonde reptile ne passe à l'attaque. Rendez-vous au [301](#).



8

Vous attaquez la bête féroce dès qu'elle surgit de l'obscurité. Votre lame s'enfonce dans son épaisse fourrure et vous lui infligez une profonde blessure à l'épaule, mais le choc de la rencontre vous fait rouler à terre. Le Loup en profite aussitôt pour vous attraper le bras, et vous hurlez de douleur sous la morsure de ses puissants crocs. Mû par un réflexe désespéré, vous frappez à nouveau au moment où il plonge pour vous saisir le mollet. Cette créature est insensible à la Puissance Psychique, mais non au Foudroiement Psychique.

LOUP DE LA MORT HABILITÉ : 22 ENDURANCE : 40

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [194](#).

9

Il se produit un léger grondement qui va en s'amplifiant. Vous entendez ensuite un bruit de chaînes et le grincement du métal : la herse est en train de se soulever. Sans perdre un instant, vous vous glissez sous le rideau de pointes et vous poursuivez votre chemin le long du tunnel. Rendez-vous au [277](#).

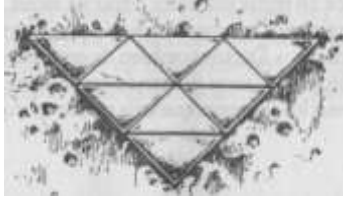
10

Vous tirez une Graine de Feu de votre poche et vous la lancez dans la gueule béante du monstre. Elle disparaît en un clin d'œil et, quelques secondes plus tard, il vous semble que la vrille frémit en relâchant légèrement sa pression. Rayez une Graine de Feu sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [170](#).

11

Après avoir descendu l'escalier, vous arrivez à un couloir étroit ressemblant à un tunnel, pris entre deux parois dont la maçonnerie est à moitié désagrégée. Une eau noire et nauséabonde s'écoule le long d'un canal creusé au centre, en direction d'un passage voûté que vous distinguez au loin. En vous approchant, vous découvrez que la voie en question est barrée par une grosse herse en fer noir. Une plaque de métal est rivetée sur les barreaux et un curieux dessin y est gravé :

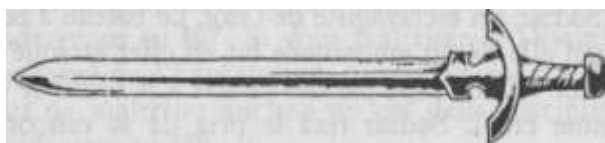
Par ailleurs, vous découvrez sur votre gauche un cadran rouillé muni d'une aiguille en cuivre. Des chiffres, de 1 à 40, sont disposés tout autour. Il y a un levier sous le cadran. Votre instinct infallible de Maître Kaï vous fait penser qu'en choisissant le - ou les - bon numéro, et en abaissant ensuite le levier, la herse se soulèvera. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [167](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, rendez-vous au [306](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces deux disciplines, rendez-vous au [329](#).



12

« Nous sommes des hommes morts si nous restons ici, dit le guerrier avec l'accent fort prononcé des lointaines provinces de la Storn. Suivez-moi, je crois qu'il vaut mieux trouver un tunnel où nous serons en sécurité, avant qu'ils ne lâchent un Trakka à nos trousses. Si ce monstre arrivait à déceler notre odeur, nous aurions immédiatement toute la horde des créatures de Zahda sur les talons ! » Vous suivez l'homme à travers un labyrinthe inextricable de tunnels et de salles descendant toujours plus bas, d'escalier en escalier et de galerie en galerie, dans les profondeurs de ce monde souterrain. Vous n'échangez pas un mot jusqu'à ce que vous fassiez halte dans une petite pièce où règne une forte odeur de moisi, et dont l'entrée est partiellement dissimulée par un gros bloc de pierre rouge. « Depuis combien de temps errez-vous dans ce dédale ? » vous demande votre compagnon. Lorsque vous lui apprenez que cela ne fait que quelques heures, vous voyez une expression de surprise et de déception se peindre sur son visage. « Quel dommage ! J'aurais affronté et combattu les Dhax si j'avais su que nous étions si près de la surface ! » dit-il en hochant la tête d'un air triste. L'homme se présente alors à vous : il s'appelle Tavig et vient de Suentina, une cité de l'ouest de la Slovie. Il y a un an, sa sœur fut capturée par Sadzar, un esclavagiste de Gzor. Le bateau à bord duquel elle s'était embarquée fut en effet attaqué au large de l'île de Lipo par des pirates à la solde de cet homme cruel. Sadzar fixa le prix de sa rançon à 1 000 Pièces d'Or, et Tavig jura de rassembler cette somme afin de sauver sa sœur, dût-il en mourir. C'est ainsi qu'au mépris de toutes les mises en garde, il partit pour offrir ses services aux Anciens Mages de Dessi. Il leur proposa de les débarrasser du fléau de Kazan-Oud contre 1 000 Pièces d'Or. Les Anciens Mages acceptèrent le marché et lui firent traverser l'écran magique. Cela se passait il y a un an... « Il est absolument

impossible pour un homme seul d'anéantir Zahda, celui qui règne sur cette sinistre forteresse, car ses pouvoirs sont encore plus grands que les Anciens le soupçonnent. J'ai essayé, mais j'ai échoué. J'ai été capturé deux fois, par deux fois j'ai pu m'échapper de ce dédale ; maintenant, mon seul souhait est de quitter à jamais cet endroit de cauchemars. Je suis devenu un coureur de fond souterrain, un survivant, un fugitif au royaume des ténèbres de Zahda, mais je crois que je suis arrivé au bout de mes forces. » Sur ces mots, Tavig dégaine son épée en marchant vers l'entrée. Après avoir scruté le couloir, il vous dit : « A présent, chacun de son côté, étranger ! » Puis il part en courant. Vous lui criez de vous attendre, mais l'homme disparaît au détour du tunnel sans que vous puissiez en apprendre plus long sur Kazan-Oud et ses mystères. Si vous voulez vous lancer à la poursuite de Tavig, rendez-vous au [119](#). Si vous préférez continuer à faire route tout seul, rendez-vous au [308](#).



13

Un grincement strident de métal rouillé retentit dans le tunnel tandis que les rouages en fer se mettent en action. Lentement, la herse se soulève. Sans perdre un instant, vous vous glissez sous les pointes acérées et vous partez en courant dans le passage qui s'ouvre devant vous. Une ribambelle de rats vous file entre les jambes en couinant, tandis que vous courez sur les dalles glissantes du souterrain. Vous frémissez de dégoût en entendant leurs pattes griffer la pierre et leur queue dénudée fendre le limon verdâtre et puant qui recouvre le sol. Heureusement, le passage finit par s'élargir, et vous débouchez sur un escalier menant vers le bas. Vous dévalez les marches mais, dans votre course, vous dérangez une colonie de chauves-souris qui se mettent à voler furieusement autour de vous, vous frôlant de leurs ailes membraneuses tout en essayant de vous mordre de leurs petites dents pointues comme des aiguilles. Si vous



13 Dans votre course, vous dérangez une colonie de chauves-souris qui se mettent à voler furieusement autour de vous.

maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal ou du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [180](#). Si vous ne maîtrisez ni l'une ni l'autre de ces disciplines, rendez-vous au [285](#).

14

La brique s'enfonce, et la porte dérobée s'ouvre en couissant silencieusement. Devant vous se tient un affreux nain barbu, vêtu d'un habit en velours noir d'aspect crasseux. Ses petits yeux porcins s'animent d'une lueur malveillante tandis qu'il pointe sur vous un curieux tube en bronze. « Faites de beaux rêves ! » l'entendez-vous dire. Simultanément, un jet de vapeur glaciale jaillit de la gueule du tube et vous atteint en pleine figure. Vous reculez en titubant, à demi suffoqué par la vapeur froide et acide qui vous brûle les poumons. Le temps que vous réalisiez ce qui vous arrive, vous succomez au puissant pouvoir narcotique de ce gaz. Rendez-vous au [165](#).

15

Vous tournez la poignée vissée au centre de la porte et vous entendez le déclic de la serrure. La porte s'ouvre et vous pénétrez dans une pièce entièrement tapissée de plaques d'acier qui brillent comme un miroir. Sur des tables basses en fer sont disposés tous les accessoires et les instruments nécessaires à la pratique de la magie : cornues, creusets, alambics, bonbonnes et fioles, ainsi que tout un réseau de tubes en verre dans lesquels passent en bouillonnant divers liquides colorés. Sur les étagères, de gros livres reliés en vélin disputent la place à d'innombrables rouleaux de parchemins et des bocal où des organes rosâtres à l'aspect peu ragoûtant baignent dans des liquides conservateurs qui dégagent une odeur écoeurante. Vous parcourez rapidement des yeux cet échafaudage de matériel afin de trouver quelque chose d'intéressant et, à votre plus grande joie, vous découvrez toutes les armes que l'on vous avait confisquées. (Inscrivez à nouveau, sur votre *Feuille d'Aventure*, tout ce qu'on vous avait pris avant de vous envoyer dans le labyrinthe.) En poursuivant

vos investigations dans cet étrange laboratoire, vous découvrez également une grosse bouteille contenant une solution concentrée de Potion de Laumspur (il y en a suffisamment pour vous faire récupérer 8 points d'ENDURANCE), ainsi qu'une Amulette en Platine. Si vous souhaitez conserver cette amulette, inscrivez-la dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*, puis mettez-la à votre poignet ; ce bracelet vous protégera contre toute exposition à de très hautes températures. Ravi d'avoir retrouvé votre équipement, vous quittez la pièce et vous vous engagez dans le couloir de métal étincelant. Rendez-vous au [90](#).

16

Il vous faut quelques instants pour vous habituer à la pénombre qui règne dans cet endroit. Au-dehors, des bruits étranges vous parviennent de la plage, qui vous poussent à avancer plus profondément dans ce sombre souterrain, au mépris de toute prudence. Le sol inégal est couvert de boue, et l'atmosphère moite et malsaine a des relents de poisson pourri qui vous soulèvent le cœur. Vous pressez le pas tout en prenant garde de ne pas glisser, mais, bientôt, l'obscurité devient si dense que vous devez faire halte. Si vous possédez une Sphère de Feu de Kalte, une Lanterne, une Torche ou un Briquet d'Amadou, rendez-vous au [61](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [277](#).

17

Au bout du couloir, un mouvement de troupe vous avertit que d'autres gardes sont en train de pénétrer dans le sarcophage, alertés sans doute par le bruit du combat. Plutôt que de vous laisser surprendre dans cet étroit passage où vous ne pouvez trouver aucun abri, vous décidez d'entrer dans la pièce et d'essayer de fuir par le passage opposé. Rendez-vous au [69](#).

18

Les mots du crâne faisant écho dans votre esprit, vous ôtez le bouchon de la bouteille avec les dents, puis vous versez le liquide dans le gouffre en décrivant un grand arc de cercle de la gauche vers la droite. Vous êtes certain qu'il existe un pont invisible qui franchit le vide... mais il vous faut arriver à le localiser. Soudain, les bruits de pas que vous aviez perçus s'arrêtent. Vous entendez un craquement sonore, comme le claquement d'un fouet et, immédiatement après, une vilaine zébrure rouge apparaît sur votre poignet (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). La bouteille vous échappe des mains et il vous semble qu'elle rebondit à mi-hauteur avant de tomber dans le vide : vous venez de trouver le pont ! Malheureusement, il va falloir tenir compte de l'ennemi invisible qui vient de vous attaquer. Si vous voulez avancer sur le pont, rendez-vous au [166](#). Si vous préférez affronter auparavant votre mystérieux agresseur, rendez-vous au [257](#).

19

Une ombre passe devant vous et vous relâchez la corde de votre arc. Hélas ! votre flèche manque sa cible, et vous entendez, en guise d'avertissement, un hurlement fantomatique avant d'être assailli par les créatures qui surgissent de la fumée tourbillonnante et tentent de vous donner de grands coups de griffes et de dents.

DHAX HABILITÉ: 25 ENDURANCE: 32

A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, déduisez 3 points de votre total d'HABILITÉ durant les 2 premiers Assauts, cela en raison de la rapidité d'attaque de vos ennemis. Vous pouvez fuir le combat après 3 Assauts en vous échappant par le passage voûté qui se trouve à l'opposé ; si tel est votre choix, rendez-vous au [241](#). Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [141](#).

20

Le passage mène à un gigantesque réseau de cachots où sont enfermés les esclaves de Kazan-Oud. Ce sont pour la plupart de misérables créatures noires et maigres, à l'échiné courbée par des années de travail sans relâche. Ces pitoyables prisonniers se pressent contre les barreaux de leurs cellules pour dévisager le guerrier à peau claire qui déambule librement sous leurs yeux. Ils se mettent à siffler sur votre passage, et l'écho colporte leurs cris tout au long du réseau souterrain. Au bout de la galerie, il y a une espèce de cage dénuée du confort rudimentaire qu'on trouve dans les autres cellules. En regardant à travers les barreaux, vous apercevez un homme à la peau mate, roulé en boule sur la paille. Ses cheveux sont blonds, et la tunique rouge et or qu'il porte est maculée de sang et de crasse. Pendue à une corde accrochée au mur d'à côté, vous découvrez la clé qui ouvre probablement la cage. Si vous voulez prendre cette clé pour libérer le prisonnier, rendez-vous au [113](#). Si vous préférez continuer votre chemin sans vous soucier de cet homme, rendez-vous au [142](#).

21

Au moment où le serpent géant s'affale sur le sol, un hurlement de rage retentit derrière la grille. Soudain, des flèches de feu se mettent à pleuvoir autour de vous, faisant éclater la pierre du dallage et transformant instantanément en cendres fumantes tout ce qu'elles atteignent. Sans perdre une seconde, vous enjambez le serpent et vous partez en courant dans le tunnel pour échapper à cette pluie mortelle. Malheureusement, vous découvrez à votre grand désespoir que le tunnel aboutit bientôt à une grotte étroite et basse servant d'abri à une couvée d'œufs qui atteignent chacun la taille d'un baril de bière. Les œufs sont posés sur un amas de vêtements en loques - probablement les restes des précédents aventuriers pris au piège de Kazan-Oud. Si vous voulez examiner de plus près cette couvée, rendez-vous au [148](#). Si vous jugez préférable de chercher une issue pour sortir de ce tunnel, rendez-vous au [346](#).

22

La Main gît à vos pieds mais, malgré les nombreux coups que vous lui avez portés, elle ne porte aucune trace de blessure. Si vous voulez tourner le dos à cette épouvantable chose et pénétrer dans le tunnel qui s'ouvre devant vous, rendez-vous au [77](#). Si vous préférez examiner cette main de plus près, rendez-vous au [215](#).

23

Les blocs de pierre d'une tour effondrée sont alignés sur la plage, comme la colonne vertébrale d'un cadavre géant. A la lueur des éclairs qui déchirent le ciel, vous apercevez une grande brèche dans la forteresse de Kazan-Oud, à l'endroit où devait se dresser la tour en question. Les vestiges d'une cage d'escalier s'élèvent de la plage jusqu'au rempart en ruine, mais plusieurs marches manquent, emportées selon toute vraisemblance quand la tour s'est abattue. Si vous voulez tenter de monter l'escalier pour entrer dans la forteresse, rendez-vous au [150](#). Si vous préférez continuer à longer la plage, rendez-vous au [348](#).

24

Après une heure, vous semble-t-il, mais en réalité au bout de quelques minutes tout au plus, la chaleur torride diminue et l'air redevient à peu près respirable dans le tunnel. Vous pressez le pas et vous arrivez bientôt à une arcade ; le couloir d'acier étincelant débouche sur une pièce qui semble creusée dans un bloc de fer noir. Là, un escalier en colimaçon grimpe jusqu'à un portail. Vous y montez, et le spectacle que vous découvrez à travers ce portail vous coupe le souffle : vous avez devant vous un énorme bloc d'or massif, le dossier du trône du Seigneur Zahda. Au-dessus de lui, planant sans bouger dans les airs, il y a deux cristaux absolument parfaits: l'un d'eux resplendit d'un feu sombre, l'autre irradie une lumière dorée dont la vue déclenche en vous une décharge d'adrénaline, c'est l'objet de votre quête, la Pierre de la Sagesse de Herdos ! Si vous voulez vous hisser pour

atteindre la Pierre de la Sagesse, rendez-vous au [42](#). Si vous jugez plus prudent de vous attaquer tout d'abord au cristal noir, rendez-vous au [138](#). Si vous préférez examiner le trône avec circonspection, rendez-vous au [98](#).

25

Votre sensibilité de Guerrier Kai vous avertit que cet objet est maléfique. Sa véritable nature a été habilement dissimulée grâce à la sorcellerie, mais votre maîtrise des Disciplines Psychiques vous permet de découvrir le subterfuge : en réalité, ce sceptre permet à son créateur de prendre le contrôle de quiconque le touche ou le regarde. Vous sentez une vague de froid envahir votre cerveau comme si une main glaciale tentait d'écraser votre volonté, mais vous parvenez à résister à cette attaque grâce à votre Écran Psychique. D'un brusque coup de pied, vous envoyez rouler le Sceptre au fond du gouffre. Il se produit un grand silence, puis une explosion sourde, comme un coup de tonnerre éloigné, monte des profondeurs insondables jusqu'à vous. A présent, si vous voulez vous engager dans le tunnel est, par lequel les Dhax sont apparus, rendez-vous au [185](#). Si vous préférez vous engager dans le tunnel ouest, rendez-vous au [308](#).

26

L'intérieur de la bulle est constitué de globules graisseux et translucides qui amortissent la portée de vos coups. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art des Armes avec une épée, déduisez 2 points de ce même chiffre. Le résultat final représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez à cause du manque d'oxygène avant de pouvoir sortir de cette prison transparente. Si vous survivez à cette terrible épreuve, vous vous empressez de sortir de cet océan de bulles. Rendez-vous au [151](#).



27 *Votre agresseur pousse un cri inhumain, puis fait tournoyer son fléau d'armes.*

Vous progressez prudemment à travers les décombres moussus, puis vous faites halte le temps de reprendre votre souffle et d'observer l'édifice en ruine. La vision est désolante : il ne reste plus qu'une carcasse de pierres piquées d'humidité, envahie par les plantes grimpantes. Un grand incendie a dû ravager l'intérieur de la forteresse, ce qui expliquerait un tel délabrement. Au centre de la forteresse s'étend la Grande Galerie... ou ce qu'il en reste. C'est une salle de dimensions imposantes, dont l'aspect sinistre est renforcé par de fréquents éclairs de lumière verte. Le parquet à demi calciné est couvert de moisissures, et des arbres tordus ont poussé le long des murs en étirant leur branchage à travers les fissures de la pierre. Juste au moment où vous vous apprêtez à pénétrer dans la salle, vous entendez quelque chose siffler au-dessus de votre tête et vous vous arrêtez net : une sombre silhouette aux yeux rouges est en train de prendre forme dans l'encadrement de la porte ! Un frisson vous parcourt l'échine lorsque vous la sentez passer près de vous en produisant un déplacement d'air glacial. Vous faites volte-face et vous découvrez alors que la créature plane maintenant au-dessus de vous en brandissant au bout d'une chaîne une grosse boule de métal hérissée de pointes. Votre agresseur pousse un cri inhumain, puis fait tournoyer son fléau d'armes vers votre visage. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, rendez-vous au **38**. Si vous ne maîtrisez pas cette discipline, préparez-vous à combattre car vous n'avez plus le temps de vous enfuir. En raison de la rapidité de l'attaque de votre adversaire, déduisez 3 points de votre total d'HABILETÉ durant les trois premiers Assauts, sauf si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse.

OUDAKON HABILETÉ: 20 ENDURANCE: 29

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **5**.

28

Avant que vous ayez pu rejoindre votre compagnon, une flèche vous atteint à la tête. Le projectile vous transperce le crâne, et vous mourez avant même de toucher le sol. Votre aventure se termine ici.



29

Le souterrain s'enfonce de plus en plus profondément sous le rocher, puis il débouche subitement sur une pièce baignée d'une lumière rouge qui jaillit par une ouverture carrée pratiquée dans le plafond. Tout au bout de la pièce, une grande porte en fer à deux battants semble être la seule issue. Mais pour y accéder, il vous faudra passer sous le rideau de lumière rouge... Si vous souhaitez franchir cette étrange zone lumineuse afin d'aller examiner la porte à deux battants, rendez-vous au [269](#). Si vous préférez rebrousser chemin pour vous engager ensuite dans le tunnel est, rendez-vous au [272](#).

30

Curieusement, le sable est chaud et, au fur et à mesure que vous avancez entre les blocs de rocher qui jonchent la plage, la semelle de vos bottes devient de plus en plus brûlante. A quelque mètres de vous, vous apercevez un alignement de pierres qui mène jusqu'à une fissure s'ouvrant dans la paroi rocheuse. Si vous voulez sauter sur la première pierre, rendez-vous au [177](#). Si vous préférez éviter ces dalles et continuer, tant bien que mal, à marcher sur le sable brûlant, rendez-vous au [104](#).

31

Vous ne laissez aucune chance à vos ennemis : vous les éliminez tous les trois en autant de coups, puis vous recouvrez leurs corps avec une tapisserie que vous arrachez du mur. Il n'y avait rien d'intéressant dans les poches de vos victimes mais, en revanche, vous découvrez sur la table un Passe-Partout et un Parchemin. Ces deux objets pourraient peut-être vous servir à un moment donné, aussi décidez-vous de les garder. (Inscrivez-les dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*, puis glissez-les dans une de vos poches.) Cela fait, vous quittez la pièce. Mais à peine avez-vous fait un pas dans le couloir que vous vous trouvez nez à nez avec un garde en armure. En poussant un cri étouffé par la visière de son heaume, il fait demi-tour et part en courant vers une corde qui descend du plafond. Si vous avez un arc et si vous désirez vous en servir, rendez-vous au [266](#). Si vous n'avez pas d'arc, ou si vous ne voulez pas l'utiliser, rendez-vous au [40](#).

32

Au moment où vous parvenez à abaisser le levier de la pointe de votre arme, vous sentez de l'eau vous mouiller le bras : le courant s'est inversé, et la statue aspire désormais l'eau à une vitesse étourdissante ! Votre arme vous échappe de la main (n'oubliez pas de la rayer de votre *Feuille d'Aventure*), mais vous parvenez, heureusement, à retirer votre bras et à nager vers la surface. En l'espace de quelques minutes, le niveau de l'eau s'est abaissé jusqu'à la bouche de la statue, où il se maintient. Soudain, la porte craque et éclate sous la pression de l'énorme masse d'eau qu'elle contenait. Rendez-vous au [172](#).

33

D'abord, tout n'est que silence. Puis vous percevez un léger grincement qui va en s'amplifiant au fur et à mesure qu'un énorme contrepoids entre en action. Le crissement des rouages vous déchire les oreilles tandis que la herse se lève en s'enfonçant lentement dans le plafond noir de suie. Sans perdre un instant,

vous vous glissez sous les piques, puis vous vous précipitez dans le tunnel. Rendez-vous au [277](#).

34

En réponse à la solution que vous venez d'énoncer, la porte ovale émet un léger déclic et s'ouvre lentement. Vous la franchissez et vous descendez un pan incliné qui vous conduit jusqu'à un long couloir. Aussi loin que le regard porte, vous constatez que les parois sont entièrement tapissées d'une espèce d'énormes cocons.

Derrière vous, la porte se referme avec un claquement sec. Curieusement, le cliquetis continue encore après, porté par l'écho, mais en devenant de plus en plus fort. Soudain, vous voyez se mouvoir une ombre au fond de l'obscur tunnel : un gigantesque ver aux yeux noirs est en train de ramper vers vous ! Il possède de puissantes mandibules, et une écume violette dégouline de sa gueule en bouillonnant. De toute évidence, le monstre a senti votre odeur. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, rendez-vous au [86](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal et que vous avez atteint le rang de Maître Primat, rendez-vous au [130](#). Si vous possédez un Sifflet en Argent, rendez-vous au [347](#). Si vous ne maîtrisez aucune des disciplines citées et si vous n'avez pas sur vous de Sifflet d'Argent, rendez-vous au [233](#).

35

Par un extraordinaire effort de volonté, vous parvenez à calmer la douleur qui vous martèle les tempes et vous essayez d'obliger la Sphère à cesser son Attaque Psychique. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez atteint le rang de Maître Primat, ajoutez le chiffre 1 au nombre que vous venez de tirer. Si le résultat obtenu est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [97](#). Si ce résultat est supérieur à 5, rendez-vous au [246](#).

36

Par une ouverture pratiquée dans le mur de droite, vous apercevez un escalier en colimaçon qui résonne de bruits de pas. A en juger par le vacarme, vous estimez qu'une bonne demi-douzaine de gardes en armure sont en train de descendre l'escalier. Ils atteindront le palier où vous vous trouvez d'une minute à l'autre... Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez attendre les gardes de pied ferme et vous préparer à combattre, rendez-vous au [273](#). Si vous préférez descendre l'escalier avant qu'ils vous rattrapent, rendez-vous au [55](#).

37

En l'espace de quelques secondes, toute issue est complètement bloquée. C'est alors que vous parvient un long sifflement. Simultanément, une odeur âcre emplit vos narines. Le temps que vous réalisiez qu'il s'agit là d'un gaz soporifique très violent, qui s'échappe par de minuscules trous pratiqués au-dessus du sol, vous succombez à son irrésistible pouvoir. Rendez-vous au [165](#).

38

Vos pouvoirs psychiques vous révèlent que vous n'avez devant vous qu'une simple illusion. L'Oudakon est, en effet, une force spectrale placée ici par un puissant magicien et qui prend forme dès que quelqu'un ou quelque chose approche la porte de la Grande Galerie. Grâce à un grand effort de concentration, vous parvenez à ordonner à l'illusion de disparaître. Aussitôt l'ombre-qui semblait si réelle il y a quelques secondes-se dissout en une légère brume que l'air de la nuit ne tarde pas à emporter. Simultanément, vous entendez s'élever un cri de colère dont l'écho va en s'évanouissant à travers les ruines du donjon. Rendez-vous au [293](#).

39

Vous avez le pressentiment qu'un pont, dissimulé à vos regards par un sortilège d'invisibilité, enjambe le gouffre. Vous vous agenouillez au bord du vide, puis vous promenez vos mains le long du rebord afin de repérer le pont, mais vous entendez soudain du bruit et vous faites rapidement volte-face. Un bruit de pas lourds est en train de se rapprocher, mais vous n'apercevez rien dans le passage. Saisi d'une indicible angoisse, vous vous remettez frénétiquement à chercher le pont invisible. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [344](#). Si ce chiffre est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [58](#).

40

Le garde secoue la corde et, aussitôt, le tintement agressif d'une cloche d'alarme emplit le couloir. D'autres gardes en armure font irruption, l'arme au poing et la visière baissée, prêts à combattre. Ils vous repèrent immédiatement et se ruent sur vous. Ils vous attaquent tous les quatre en même temps et vous devrez les combattre comme s'ils ne faisaient qu'un :

RAKHOS DE ZAHDA HABILITÉ : 30 ENDURANCE : 39

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au [248](#). Si le combat dure plus de 3 Assauts, rendez-vous au [160](#).

41

Vous êtes poursuivi par un terrible grondement tandis que vous courez sur le lugubre rivage, en direction de la haute paroi rocheuse qui sert de fondation à Kazan-Oud. Tout d'abord, vous trouvez le sable agréablement chaud mais, au bout de quelques minutes, vous sentez les semelles de vos bottes devenir brûlantes ! A quelques mètres devant vous, vous apercevez un alignement de pierres qui part du sable noir jusqu'à une fissure irrégulière s'ouvrant dans la paroi rocheuse. Si vous voulez sauter sur la

première pierre, rendez-vous au [177](#). Si vous préférez éviter ces dalles et continuer à avancer, tant bien que mal, sur le sable brûlant, rendez-vous au [104](#).

42

Le cœur battant, vous tendez la main vers la Pierre de la Sagesse. Vous tremblez d'excitation à la pensée que, dans un instant, le grand savoir qu'elle recèle en son sein se transmettra à vous par son simple contact. Mais au moment d'atteindre ce fabuleux cristal, une vive douleur vous ramène brutalement à la réalité : une goutte d'acide sombre et corrosif vient de tomber de la pierre noire vous transperçant cruellement le dessus de la main (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). Puis une gerbe d'éclairs aveuglants se met à fuser de toutes parts, entourant la Pierre de Herdos d'un feu crépitant. Dans la lumière blafarde qui baigne le trône, vous voyez apparaître le Seigneur Zahda, l'air lugubre et l'œil sévère. Il tient dans la main une baguette de platine qu'il pointe soudain vers vous. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [174](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [202](#).

43

Les Pilules Bleues sont faites de racine de Sabito séchée et broyée. C'est une plante qu'on trouve en abondance dans la jungle de Boari, mais qui est extrêmement rare dans les autres contrées du Magnamund. Ces pilules permettent au corps humain d'assimiler, par les pores de la peau, l'oxygène qui se trouve dans l'eau. Ainsi, toute personne ayant absorbé de la racine de Sabito peut aisément « respirer » sous l'eau. Dans le flacon que vous venez de trouver, il y en a l'équivalent d'une dose. A présent, rendez-vous au [323](#).



44

Votre main en sang heurte soudain quelque chose près du rebord du gouffre ; cela ressemble à une étroite passerelle. Vous bénissez votre chance d'avoir enfin découvert le pont, mais avant de pouvoir vous y engager, vous recevez un coup dans les côtes qui vous coupe le souffle. (Vous perdez 3 points d'ENDURANCE.) Le choc vous projette à terre. Si vous voulez vous remettre debout et tenter de riposter, rendez-vous au **257**. Si vous préférez ramper vers le pont invisible et essayer de gagner, tant bien que mal, l'autre côté du gouffre, rendez-vous au 166. Si vous voulez prendre le risque de sauter dans le vide, rendez-vous au **275**.

45

L'arme au poing, vous vous campez solidement sur vos jambes et vous vous préparez à affronter la horde grouillante des rats. A l'air humide de la plage se mêle maintenant la puanteur qui se dégage du corps des rongeurs qui vous soulève l'estomac. Si vous avez complété le Cercle de la Lumière (c'est-à-dire si vous maîtrisez les Disciplines Magnakaï du Contrôle Animal et de la Science Médicale), vous pouvez ajouter 2 points à votre total d'HABILETÉ pour toute la durée de ce combat.

HORDE DE RATS GÉANTS HABILETÉ: 15 ENDURANCE: 80

Vous pouvez prendre la fuite après 3 Assauts, en grimpant sur les blocs de rochers ; rendez-vous, dans ce cas, au **336**. Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **283**.



45 *L'arme au poing, vous vous préparez à affronter une horde de rats.*

46

Le tunnel débouche sur une pièce hexagonale comportant deux issues. Chacune d'elles est marquée par une arche en forme de fer à cheval taillée dans un bloc de cristal étincelant. L'arche de gauche est en rubis massif, celle de droite en jade. Si vous voulez passer sous l'arche en rubis, rendez-vous au [349](#). Si vous préférez vous engager sous l'arche en jade, rendez-vous au [163](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, de l'Exploration ou de l'Intuition, rendez-vous au [2](#).

47

Vous n'êtes plus qu'à trois mètres du passage voûté lorsqu'un cri épouvantable vous fait arrêter net. En jetant un coup d'œil par-dessus votre épaule, vous assistez à une horrible scène ; trois créatures, pas plus grandes que des hommes, mais à la peau luisante et bleutée, se jettent sur le guerrier et commencent à le mettre en pièces. Le craquement des os et le bruit de la chair déchirée à grands coups de dents et de griffes vous soulèvent le cœur. L'horreur atteint son comble lorsque vous voyez les membres de la malheureuse victime disparaître peu à peu dans la gueule de ses tortionnaires. Après avoir mastiqué les reliefs de leur proie avec une évidente délectation, les trois monstres anthropophages vous regardent de leurs petits yeux injectés de sang. Saisi d'une terreur aveugle, vous partez comme une flèche et vous vous enfoncez dans les ténèbres du passage voûté. Rendez-vous au [277](#).

48

A peine avez-vous parcouru une centaine de mètres qu'un cri lugubre retentit derrière vous. En vous retournant, vous apercevez la silhouette d'un gigantesque loup noir qui fonce sur vous à une vitesse terrifiante. Ses yeux brillent dans la pénombre, et sa gueule grande ouverte, prête à vous happer, découvre de puissants crocs recourbés. Si vous voulez vous préparer à

combattre ce féroce animal, rendez-vous au [78](#). Si vous préférez vous enfuir à toutes jambes, rendez-vous au [287](#).

49

Une fois la lumière faite, vous remarquez que le sol inégal est jonché de débris couverts de moisissure et aspergés de sang séché. Vous vous apprêtez à inspecter un étroit tunnel qui part en serpentant sous le noir rocher, lorsque votre instinct de Maître Kaiï vous prévient qu'il y a, juste devant vous, une marche pas très haute allant d'un côté à l'autre de la grotte. En l'examinant de plus près, vous constatez qu'il s'agit d'une grande dalle de marbre recouvrant les trois premiers mètres du tunnel. Si vous voulez examiner cette dalle de marbre de la pointe de votre arme, afin de savoir s'il y a un piège, rendez-vous au [183](#). Si vous désirez sauter par-dessus la dalle et continuer au-delà, rendez-vous au [127](#). Si vous êtes décidé à entrer dans le tunnel en marchant carrément sur la dalle, rendez-vous au [277](#).

50

Votre flèche atteint sa cible et se plante profondément dans la poitrine du chef, qui pousse un hurlement de bête blessée et s'écroule, face contre terre, en s'empalant sur sa propre épée. Laissant tomber votre arc, vous tirez une arme à main afin d'affronter les autres gardes qui se ruent sur vous, bien décidés à venger la mort de leur chef.

RAKHOS DE ZAHDA HABILITÉ : 28 ENDURANCE : 35

Si vous remportez le combat en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au [248](#). Si le combat dure plus de 3 Assauts, rendez-vous au [160](#).



51

Après plusieurs tentatives, vous réussissez enfin à faire du feu. La flamme brille d'un vif éclat pendant quelques secondes, mais elle s'éteint subitement après avoir consumé le peu d'oxygène qui restait à l'intérieur de la bulle. Vous prenant la gorge à deux mains, vous tombez lentement à genoux, suffoquant, dans cet espace translucide qui sera votre tombe. Votre aventure et votre vie se terminent ici.

52

Rassemblant toutes vos forces psychiques, vous vous concentrez sur le tronc d'arbre. Vous parvenez à freiner sa chute et à bloquer l'une de ses extrémités dans un renforcement de la dernière marche. Pendant un moment, vous le regardez se balancer de gauche à droite comme un gigantesque métronome, puis il s'abat en travers du gouffre dans un craquement assourdissant, tout en soulevant un immense nuage de poussière. Lorsque la visibilité revient, vous avez sous les yeux un pont idéal ! Sans perdre une minute, vous franchissez le vide et vous montez rapidement l'escalier pour atteindre la brèche qui s'ouvre dans le rempart de la forteresse. Rendez-vous au [27](#).

53

La douleur devient rapidement insupportable. (Vous perdez 5 points d'ENDURANCE.) Tandis que vous reculez en chancelant, le rythme du martèlement s'accélère ; si vous ne réagissez pas immédiatement, il détruira votre cerveau. Si vous voulez attaquer la main, rendez-vous au [136](#). Si vous possédez une Graine de Feu et que vous voulez la lancer sur le socle où repose la main, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez vous élancer entre les deux grands piliers verts et fuir par le passage qui continue au-delà, rendez-vous au [103](#).

54

Votre sensibilité de Maître Kaï vous permet d'identifier la nature de la serrure : il ne s'agit pas d'un simple mécanisme, mais d'un système de fermeture magique.

Ce n'est pas la peine d'essayer d'en percer le secret, le sortilège qui bloque la porte résistera à toute tentative de votre part. Vous abandonnez donc la porte à contrecœur et vous sortez de la pièce en empruntant l'escalier. Rendez-vous au [193](#).

55

Au bas de l'escalier s'étend un vestibule désert qui mène à une imposante porte en bronze à deux battants. De somptueuses tapisseries et des statuettes en or s'alignent de chaque côté, et l'eau d'une fontaine en marbre incrusté d'argent emplît le vestibule de son ruissellement mélodieux. Mais à peine avez-vous fait quelques mètres qu'un garde en armure surgit de derrière la fontaine. Il est armé d'une arbalète et s'empresse de vous prendre pour cible. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse ou de l'Intuition, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat obtenu est compris entre 0 et 2, rendez-vous au [189](#). Si ce résultat est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [62](#).

56

Vous fouillez rapidement les corps de vos victimes dans l'espoir de trouver sur elles quelque chose qui éclairerait quelque peu le mystère de Kazan-Oud. Après avoir vidé leurs poches et inspecté leur équipement, vous passez en revue les divers objets avant de faire votre choix :

- 2 Haches (Armes) -1 Arc (Arme)
- 2 Lances (Armes)
- 1 Carquois contenant 4 Flèches (Liste des Armes)

- Provisions équivalentes à 4 Repas (Repas) -1 Sachet d'Herbes (Objet de Sac à Dos)

-1 Bouteille de Vin (Objet de Sac à Dos)

Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale et que vous souhaitez identifier les herbes contenues dans le sachet, rendez-vous au [129](#). Si vous préférez examiner le sarcophage, rendez-vous au [83](#). Si vous jugez plus prudent de quitter le vestibule en empruntant le tunnel qui s'ouvre à votre gauche, rendez-vous au [201](#). Si vous voulez plutôt vous engager dans le tunnel par où les Hommes-Bêtes avaient surgi, rendez-vous au [323](#).

57

Vous pressentez que ces cordes et ces rochers ne sont pas ce qu'ils paraissent, car il s'en dégage une forte aura de maléfice. Vous tentez de percer le mystère mais votre concentration se trouve brusquement brisée : votre esquif fait une brusque embardée vers la jetée, et la collision n'est plus qu'une question de secondes. Si vous voulez vous jeter à l'eau afin de ne pas vous écraser contre la jetée en pierre en même temps que votre bateau, rendez-vous au [325](#). Si vous désirez saisir l'une des cordes qui pendent, rendez-vous au [203](#). Si vous préférez fermer les yeux et attendre le choc en priant pour en sortir vivant, rendez-vous au [239](#).

58

Vous parcourez à tâtons le vide béant, mais sans succès. Soudain, les pas que vous entendiez s'arrêtent ; un sifflement perçant, comme le claquement d'un fouet, retentit, et une vilaine estafilade apparaît sur le dos de votre main. (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.) Vous sentez la présence de l'ennemi qui vient de vous infliger cette blessure, mais vous n'arrivez pas à le localiser. Si vous voulez continuer à chercher le pont qui vous permettrait enfin de franchir le vide, rendez-vous au [44](#). Si vous

préférez vous relever pour affronter votre invisible agresseur, rendez-vous au [257](#).



59

Au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans ce passage, l'atmosphère devient de plus en plus chaude et résonne d'un bruit sourd. A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï de Nexus et que vous ayez atteint le rang de Maître Primat, vous devez dès à présent déduire 3 points de votre total d'ENDURANCE à cause de la chaleur suffocante et des effluves sulfureuses qui emplissent le passage. Cependant, à travers le brouillard jaune, vous distinguez l'entrée d'un autre tunnel sur votre droite. Les yeux brûlants de larmes, vous scrutez ce nouveau passage et vous apercevez une lueur rougeâtre provenant d'une fissure dans le lointain. Le sol, quant à lui, vibre sous l'effet d'un grincement incessant ; on dirait le frottement d'objets métalliques sur des pierres et du fer. Ce bruit horripilant, ajouté à la puanteur de l'atmosphère, ne fait qu'aggraver votre malaise. Si vous voulez aller examiner de plus près la lueur rouge émanant de la fissure, rendez-vous au [144](#). Si vous décidez de ne pas vous en occuper et de continuer à remonter rapidement le tunnel où vous vous trouvez, rendez-vous au [71](#).

60

Dès que votre main effleure la brume, un fulgurant éclair bleu jaillit d'un coin du plafond. Une douleur insoutenable vous traverse le bras et vous êtes catapulté dans l'eau sous la force du choc. (Vous perdez 4 points d'ENDURANCE.) Si vous possédez

un flacon de Pilules Bleues, rendez-vous au [230](#). Si vous ne possédez pas cet Objet, rendez-vous au [263](#).

61

Votre lumière brille avec éclat dans le passage sombre et humide. Vous découvrez, juste devant vous, l'entrée d'une caverne dont la voûte s'orne d'une multitude de stalactites d'un blanc laiteux, qui pendent comme une armée de lances acérées. Vous traversez prudemment la grotte, les nerfs à fleur de peau, car vous percevez d'étranges bruits dans la pénombre. Vous vous frayez ensuite un chemin à travers un dédale de souterrains, glissant sur les dalles couvertes de mousse et vous égratignant fréquemment contre les aspérités de la paroi, puis vous arrivez à une pièce aux murs parfaitement lisses, taillés avec précision dans le roc noir. Il y a un escalier partant d'une arche sur la gauche et, droit devant vous, une grosse porte en pierre. Si vous voulez aller examiner cette porte, rendez-vous au [274](#). Si vous préférez monter l'escalier sur votre gauche, rendez-vous au [193](#).

62

Le garde tire tandis que vous courez vers lui. D'après le mauvais sourire qui s'affiche sur ses lèvres, il est évident que, pour lui, vous serez bientôt un homme mort ! Au risque de le décevoir, vous faites un brusque écart pour éviter le projectile meurtrier, et le carreau ne fait que déchirer votre manche. Décontenancé par son échec, le garde tente de parer votre attaque à l'aide de son arbalète, mais vous la lui arrachez rapidement des mains et il se retrouve désarmé et tremblant face à vous.

GARDE DE LA SALLE DU TRÔNE HABILITÉ : 14
ENDURANCE : 22

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [282](#).



63

Vous vous ramassez sur vous-même dans le plus grand silence, les nerfs à vif et les muscles bandés, dans l'attente d'une lutte imminente. Soudain, vous percevez un nouveau bruit ; il ne provient pas de la chambre, mais du tunnel même où vous êtes caché. On dirait le craquement d'un œuf qui éclôt... En vous retournant, vous voyez une multitude de serpents gluants, de la taille d'un bras environ, qui sortent en frétilant des coquilles d'œufs brisés. Ils se mettent instinctivement à ramper vers vous, attirés par la chaleur de votre corps et poussés par une faim dévorante. Si vous possédez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, rendez-vous au [281](#). Si vous possédez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [210](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces disciplines, rendez-vous au [178](#).

64

A peine avez-vous fait quelques pas le long du couloir que vous recevez un coup d'une rare violence en pleine poitrine. Vous perdez l'équilibre. Lorsque vous relevez péniblement la tête, vous apercevez une silhouette indistincte et fantomatique qui plane au-dessus de vous : c'est un Guerrier-Squelette qui tient dans sa main décharnée une lance ensanglantée. Il vient de vous infliger une blessure mortelle. Votre vision se trouble et l'apparition disparaît tandis que la vie vous échappe en même temps que s'écoule votre sang. Votre aventure est, hélas ! terminée.

65

Vous avez la nette impression que l'entrée recèle un traquenard. L'odeur écœurante que vous sentez vous rappelle votre première partie de chasse au pied des monts Durncrag, dans votre Sommerlund natal, lorsque vous n'étiez encore qu'un Initié dans la hiérarchie Kaï. Vous aviez, par hasard, découvert un ancien antre d'ours qui abritait un nid de vipères des marais. La puanteur qui se dégageait de ce cloaque était identique à celle que vous respirez maintenant-Si vous voulez entrer dans la grotte, rendez-vous au [258](#). Si vous préférez retourner sur la plage, rendez-vous au [30](#).

66

Vous examinez attentivement la gâche qui bloque le mécanisme de fermeture : si vous arriviez seulement à la repousser, vous pourriez alors tirer le verrou. Si vous possédez une épée, rendez-vous au [252](#). Sinon, inutile de vous acharner sur cette porte. Seule la statue peut maintenant vous offrir une chance de sortie ; rendez-vous au [168](#).

67

La flèche fend l'air en sifflant et atteint la créature de tête en plein front. Votre victime s'arrête net, comme figée sur place, et un curieux grésillement s'échappe de ses mâchoires béantes. Puis, elle prend subitement feu. En l'espace de quelques secondes, son corps se consume et se désagrège en une substance incandescente et poisseuse comme de la lave en fusion.

Apparemment peu affectées par le sort de leur congénère, les autres créatures canines accélèrent leur démarche louvoyante et, dans un dé clic crissant, de longues griffes recourbées jaillissent de leurs doigts palmés. Si vous voulez tirer une autre flèche, rendez-vous au [175](#). Si vous préférez ranger rapidement votre arc et prendre la fuite par le passage voûté qui se trouve à l'opposé, rendez-vous au [241](#).

68

L'épée qui se trouve devant vous semble tout à fait normale, mais le bloc de marbre sur lequel elle repose dégage, en revanche, une forte aura de sorcellerie. Votre instinct Kaï vous déconseille de vous en approcher de trop près. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de Nexus, rendez-vous au [124](#). Si vous possédez une Corde et si vous voulez tenter d'attraper l'épée au lasso, rendez-vous au [182](#). Si cette arme ne vous intéresse pas, vous pouvez quitter la cave par le tunnel de gauche (rendez-vous dans ce cas au [298](#)) ou bien par le tunnel de droite (rendez-vous au [322](#)).



69

A l'intérieur de la pièce où vous pénétrez, les créatures vêtues de pourpre que vous aviez entr'aperçues auparavant se lèvent de table en hurlant et pointent leurs longs doigts sur vous d'un air accusateur. Dans la seconde qui suit, une cloche d'alarme retentit dans tout le couloir et des gardes en uniforme noir, identiques à ceux que vous avez déjà rencontrés, font irruption par le passage voûté, l'épée au poing et la visière baissée, prêts au combat. Dès qu'ils vous aperçoivent, ils se ruent sur vous avec frénésie. Si vous possédez un arc, et si vous voulez vous en servir, rendez-vous au [50](#). Si vous préférez vous défendre avec une arme à main, rendez-vous au [316](#).

70

Le Zagothal est aveugle et complètement sourd. Grâce à votre talent de Maître Kaï, vous parvenez à masquer l'odeur et la chaleur de votre corps, et à esquiver ainsi son attaque avant de prendre la fuite. Une fois arrivé au pied de la paroi rocheuse, vous découvrez une grande fissure qui déchire verticalement le noir rocher. Mais au moment même où vous vous apprêtez à y pénétrer, vous entendez à l'intérieur des bruits étranges qui vous font quelque peu hésiter. Si vous voulez malgré tout entrer dans cette faille, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez continuer le long de la plage, rendez-vous au [173](#).

71

A moitié aveuglé par les émanations, vous ne vous apercevez pas qu'il y a un fil tendu en travers du couloir, à hauteur du genou. Dès que vous l'effleurez de la jambe, votre remarquable instinct de survie vous prévient du piège. Le plafond se met à trembler et, simultanément, deux murs de pierre commencent à s'abaisser, menaçant d'obstruer le tunnel. Si vous voulez plonger sous le mur qui s'abaisse en face de vous avant qu'il ne soit trop tard, rendez-vous au [337](#). Si vous préférez vous glisser rapidement sous le mur qui descend derrière vous, rendez-vous au [169](#). Si vous jugez préférable de rester là où vous vous trouvez, rendez-vous au [37](#).

72

Le poing enflammé de la créature roussit votre tunique, mais votre maîtrise Kaï vous permet heureusement de survivre à la brûlure. (Vous perdez cependant 2 points d'ENDURANCE.) Heureusement pour vous, votre adversaire mène son attaque de façon aveugle et désordonnée, et vous parvenez aisément à esquiver les coups suivants. Plongeant rapidement sous le bras de la créature, vous vous élancez vers les jets de flammes, dans l'espoir de pouvoir prendre la fuite, mais la vue de l'enfer qui vous attend vous fait hésiter. Si vous voulez entrer dans le

brasier, rendez-vous au [204](#). Si vous préférez rester sur place pour affronter l'Homme-Feu, rendez-vous au [126](#).

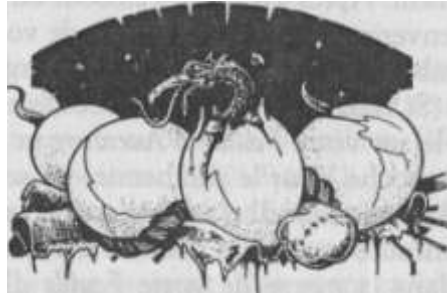
73

Vous vous approchez d'une caisse et vous en arrachez le couvercle aussi facilement que s'il s'agissait de peler une orange trop mûre. Le bois pourri s'effrite sous vos doigts et tombe en poussière sur des plats d'étain ternis, empilés au fond de la caisse. D'un coup de botte, vous défoncez une autre caisse et vous entendez un bruit de porcelaine brisée à l'intérieur: ce sont d'anciens vases Kakush qui, vous vous en souvenez, faisaient partie de la cargaison d'un navire marchand ayant fait naufrage il y a plus de dix ans. Alors que vous vous apprêtez à quitter la pièce, quelque chose attire votre regard : il s'agit d'un tube en métal qui dépasse de derrière un tonneau vide. Contrairement à tout ce qui se trouve dans cet endroit humide et malsain, l'objet est intact et flambant neuf. Après avoir ôté l'embout du cylindre, vous en renversez le contenu au creux de votre main. Il en tombe un petit bout de parchemin et un Diamant. (Si vous voulez conserver cet Objet Spécial, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* et glissez-le dans votre poche.) Sur le parchemin, un serpent est dessiné à l'encre rouge. Il n'a qu'un seul et unique œil et il est enroulé autour du nombre [123](#). Inscrivez ce nombre dans la marge de votre *Feuille d'Aventure* - cela pourrait vous être utile au cours de votre expédition. Après avoir vérifié qu'il n'y a plus rien d'intéressant dans la pièce, vous sortez et vous vous dirigez à grands pas vers l'escalier. Rendez-vous au [11](#).

74

Ces tapisseries ressemblent à celles que vous avez déjà vues dans la partie inférieure de Kazan-Oud ; elles sont d'une extrême beauté et probablement d'une grande valeur. Cependant en les soulevant, vous découvrez une porte secrète. Grâce à vos connaissances de base Kai, vous décelez un minuscule bouton dans le mur. Vous appuyez dessus et, aussitôt, la porte coulisse lentement, révélant un tunnel circulaire en acier poli. Vous y

pénétrez rapidement et la porte se referme sur vous. Il était temps car, à ce moment précis, vous entendez les gardes de Zahda faire irruption dans le vestibule ! Après avoir parcouru le tunnel d'acier sur une vingtaine de mètres, vous arrivez à la hauteur d'une porte circulaire, encastrée dans la paroi de gauche. Si vous voulez ouvrir cette porte et entrer, rendez-vous au [15](#). Si vous préférez continuer à suivre le tunnel, rendez-vous au [90](#).



75

Votre flèche atteint le garde à l'épaule, mais cela ne l'empêche pas, néanmoins, de saisir la corde et de la secouer vigoureusement. Aussitôt, le tintement agressif d'une cloche d'alarme retentit dans le couloir. D'autres gardes en armure font irruption, l'épée au poing et la visière rabaissée, prêts à combattre. Dès qu'ils aperçoivent leur camarade blessé, ils se ruent sur vous, ivres de vengeance. Les gardes vous attaquent tous à la fois et vous devrez les combattre comme s'ils ne faisaient qu'un.

RAKHOS DE ZAHDA HABILITÉ: 30 ENDURANCE: 39

Si vous remportez le combat en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au [248](#). Si le combat dure plus de 3 Assauts, rendez-vous au [160](#).

76

Dans sa rage de ne pas pouvoir vous faire lâcher prise, le Lekhor se contorsionne en tous sens. Il rejette la tête en arrière, et une goutte de venin tombe sur le dessus de votre main. Cela vous

brûle comme un coup de poignard chauffé à blanc et vous ne pouvez réprimer un cri de douleur. Le serpent siffle bruyamment, sa longue langue fourchue fouettant furieusement l'air en passant à quelques centimètres de votre visage.

LEKHOR HABILITÉ: 16 ENDURANCE: 30

En raison de votre position précaire, vous ne pouvez pas vous servir de votre bouclier durant le combat. Par ailleurs, à cause du venin terriblement corrosif du Lekhor, vous devrez *tripler* tous les Points d'ENDURANCE que vous perdrez éventuellement lors de l'affrontement. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [296](#).

77

Une douleur fulgurante vous traverse le crâne : la main vient de s'abattre sur votre tête. Puis les doigts monstrueux s'enfoncent violemment dans votre cuir chevelu, et encore plus profondément... Votre vision se trouble et votre corps se met à trembler de tous ses membres. Les doigts griffus fouillent avidement l'intérieur de votre boîte crânienne à la recherche de la seule nourriture qui convient à cette terrifiante entité : le cerveau humain vivant ! Votre aventure et votre vie se terminent, hélas, ici.

78

Le grand loup bondit sur vous et vous envoie rouler à terre sous le poids de son énorme masse. Ses griffes vous labourent le bras, et sa salive brûlante vous éclabousse le visage. Vous vous défendez de toutes vos forces, avec toute l'habileté dont vous êtes capable, et vous frappez l'impitoyable bête à grands coups de couteau, en cherchant à l'atteindre à la gorge. Cette créature est insensible à la Puissance Psychique, mais non au Foudroiement Psychique.



78 *Le Loup de la Mort bondit sur vous et vous
envoie rouler à terre...*

LOUP DE LA MORT HABILITÉ : 22 ENDURANCE : 40

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [341](#).

79

Le visage déformé par l'horreur, le guerrier regarde la flèche arriver sur lui en fendant l'air. Il ouvre la bouche pour hurler, mais son cri lui reste dans la gorge, car le projectile se plante profondément dans sa poitrine. Il chancelle, bat l'air de ses mains comme pour s'agripper à quelque chose et bascule du pont dans le gouffre enfumé. Soudain, un cri féroce s'élève de l'arche. Vous prenez une autre flèche et vous visez au jugé, lorsque vous parvient un murmure sourd qui va en s'amplifiant. Ce bruit vous fait frémir. C'est alors que trois créatures à la peau bleu nuit émergent de l'ombre en sifflant et en jacassant entre leurs dents. Elles vous fixent d'un œil féroce et avancent par bonds, sans cesser de ricaner de façon horripilante. Si vous voulez essayer de tuer ces trois créatures à l'aide de votre arc, rendez-vous au [328](#). Si vous préférez ranger votre arme et tenter d'échapper à vos adversaires en fuyant par le passage voûté qui se trouve de l'autre côté, rendez-vous au [241](#).

80

En dépit de l'alarme qui carillonne et du martèlement de bottes qui se rapproche, vous prenez le temps de fouiller rapidement le corps de vos ennemis avant de vous engouffrer dans l'escalier. Voici ce que vous trouvez sur eux :

- 1 Lance
- 2 Sabres -1 Hache
- 2 Poignards
- 1 Masse d'armes
- 6 Pièces d'Or

Si vous souhaitez conserver certains de ces Objets, n'oubliez pas de faire les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, rendez-vous au [55](#).

81

La rapidité de votre attaque surprend complètement votre ennemi. Il tente de parer votre coup de poing en se protégeant avec son arbalète, mais vous la lui faites sauter des mains, le laissant tremblant et désarmé face à vous.

GARDE DE LA SALLE

DU TRÔNE HABILITÉ : 14 ENDURANCE : 22

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [105](#).

82

Tandis que vous gravissez les marches dangereusement glissantes, un coup de tonnerre éclate dans le lointain, et quelques gouttes de pluie s'écrasent sur la capuche de votre manteau Kaiï. A n'en pas douter, un violent orage se prépare. Au moment où vous atteignez l'entrée de la grotte, une terrible rafale de vent vient fouetter la paroi rocheuse ; le sol tout entier vibre sous l'effet des coups de tonnerre de plus en plus rapprochés, suivis de près par d'impressionnants éclairs de lumière verte. Mais alors que vous vous apprêtez à pénétrer dans la grotte, des relents pestilentiels vous prennent à la gorge. Malgré votre désir de vous mettre à l'abri, la puanteur qui se dégage de cet endroit vous fait quelque peu hésiter. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, rendez-vous au [65](#). Si vous voulez entrer dans la grotte, rendez-vous au [277](#). Si vous préférez ne pas vous y risquer, il ne vous reste pas d'autre solution que de redescendre l'escalier et retourner sur la plage ; rendez-vous, dans ce cas, au [30](#).

83

Le sarcophage est couvert de dessins compliqués, représentant une procession de créatures surprenantes : certaines sont des êtres mi-homme mi-bête, d'autres ne ressemblent à rien de ce que vous avez pu rencontrer jusqu'à présent. L'un des dessins, en particulier, retient votre attention : il s'agit d'un serpent lové autour d'une rangée de trois boutons sculptés dans la pierre. Cela vous rappelle une serrure de sécurité inventée par les Maîtres Serruriers de Holmgard, votre ville natale. En poursuivant votre inspection, votre œil averti découvre une mince fissure qui court verticalement le long de la pierre. En suivant cette ligne, vous comprenez qu'il s'agit du contour d'une porte dérobée. Si vous voulez essayer d'ouvrir cette porte secrète, rendez-vous au [115](#). Si vous préférez quitter le vestibule, vous pouvez sortir par le tunnel qui s'ouvre sur votre droite (rendez-vous au [323](#)) ou bien par le tunnel de gauche (rendez-vous, dans ce cas, au [201](#)).



84

Vous ne rencontrez aucune résistance en avançant dans cet océan de bulles ; vous enfoncez la main dans l'une d'elles comme s'il s'agissait d'une bulle de savon. Pourtant, lorsque vous tentez de la retirer, la membrane transparente se referme, tel un étau, sur votre poignet. Vous voici prisonnier, et le loup se rapproche ! Il bondit sur vous et vous plante ses crocs dans la jambe, tandis que vous sentez la partie supérieure de votre corps se faire rapidement absorber par la monstrueuse bulle. En l'espace de quelques secondes, vous êtes simultanément mis en pièces par le loup et asphyxié par la bulle. Cela marque la fin de votre triste aventure.

85

L'ascension se révèle particulièrement longue et difficile ; c'est même la plus éprouvante que vous ayez jamais accomplie ! Vous trouvez à peine la place de caler vos pieds dans de minuscules anfractuosités de la roche et vous grimpez pratiquement à la seule force des bras. Vous progressez avec une lenteur désespérante, et les efforts que vous devez fournir sont, de plus, freinés par de violentes bourrasques de pluie et de vent. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint le rang de Maître Primat, déduisez 2 du résultat précédent. Le chiffre final représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez au cours de cette pénible ascension. Finalement, vous arrivez en haut, à moitié mort de fatigue et les membres tout endoloris, puis vous vous approchez de la brèche qui s'ouvre dans le rempart de la forteresse. Rendez-vous au [27](#).

86

Vous vous glissez furtivement entre deux des énormes cocons qui pendent le long de la paroi et vous recourez à votre habileté de Maître Kaï afin de masquer l'odeur et la chaleur de votre corps. L'ignoble créature vermiforme s'arrête, renifle l'air bruyamment et fait cliqueter ses mandibules. Vous détournez la tête et vous plongez les yeux dans l'un des cocons qui vous entourent. Un frisson glacé vous parcourt l'échiné ; vous êtes nez à nez avec un visage de guerrière à moitié décomposé qui vous fixe de ses yeux creux à travers l'entrelacs de fils soyeux du cocon ! Ébranlé par le choc provoqué par cette odieuse vision, vous ne pouvez réprimer un sursaut. La créature vermiforme décèle aussitôt votre mouvement et se met à avancer rapidement sur ses courtes pattes caoutchouteuses. Il ne vous reste plus qu'à prier qu'elle ne découvre pas votre cachette... Utilisez la *Table de Hasard*; si le chiffre que vous avez obtenu est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [109](#). Si ce chiffre est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [278](#).

87

« Surtout, restez près de moi ! » crie le guerrier pardessus son épaule, tandis que vous courez tous deux sur le pont, les créatures sur vos talons. Les événements se déroulent trop vite pour que vous puissiez raisonner avec sang-froid ; pour l'instant, c'est l'instinct seul qui vous guide. Une fois arrivé à l'entrée du passage, votre compagnon s'arrête pile, se retourne et vous repousse brutalement des deux mains. La collision vous coupe le souffle, mais vous sentez qu'il vous retient par votre Sac à Dos et vous empêche de tomber à la renverse. « Attention, c'est un piège ! s'écrie-t-il en désignant une dalle en pierre devant vous. Maudit soit cet endroit infernal ! Trouverons-nous jamais un lieu sûr, hors de portée de la diablerie de Zahda ? » Comme en réponse à ses paroles, un sinistre ricanement retentit soudain derrière vous ; les créatures sont plus proches que vous ne le pensiez. « Sautez vite, par pitié, sautez ! » implore votre compagnon. Si vous voulez sautez pardessus la dalle, rendez-vous au [268](#). Si vous préférez rester sur place et attendre l'ennemi de pied ferme, rendez-vous au [299](#).

88

Des jets de feu jaillissent soudain du sol et des murs, vous aveuglant momentanément. Une longue flamme vient vous lécher la figure et vous roussit les cils et les cheveux (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous voilà forcé de battre en retraite, faute de quoi vous finirez grillé vif. Mais soudain, un cri épouvantable retentit ; quelque chose s'approche de vous à travers le brasier. La seconde d'après, vous voyez apparaître une forme humaine auréolée de flammes qui avance en titubant et en battant l'air de ses bras flamboyants pour vous attaquer. Si vous voulez vous préparer à combattre, rendez-vous au [126](#). Si vous souhaitez échapper à cet agresseur enflammé en vous élançant dans le brasier infernal, rendez-vous au [204](#). Si vous jugez préférable d'éviter l'un et l'autre en remontant le tunnel en sens inverse, rendez-vous au [320](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de Nexus, rendez-vous au [72](#).

89

Vous sentez que le pont sera assez solide pour supporter votre poids à condition, toutefois, qu'il ne soit pas soumis à un choc brutal ou inattendu. Or il est possible qu'un tel choc survienne à tout moment, étant donné les nombreuses fissures qui l'affaiblissent. Maintenant que vous savez clairement ce qu'il en est, vous posez un pied sur le pont et vous avancez avec d'infinies précautions. Rendez-vous au [243](#).

90

Tandis que vous progressez, la température ambiante augmente progressivement jusqu'à ce que vous soyez trempé de sueur. Les plaques d'acier irradient une chaleur intense, et des volutes de fumée s'élèvent de la semelle de vos bottes ; celles-ci semblent sur le point de fondre tant le sol est brûlant ! Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de Nexus, ou si vous possédez une Amulette en Platine, rendez-vous au [24](#). Si vous ne possédez ni cette Discipline ni l'Objet Spécial en question, rendez-vous au [324](#).

91

A votre grande déception, vous constatez que ce tunnel n'est en réalité qu'un boyau étroit et bas, abritant une couvée d'œufs gros comme des barils de bière. Ils reposent sur un lit de déchets et de vêtements en lambeaux - probablement les dépouilles des aventuriers précédents, pris au piège du redoutable serpent géant. Soudain, vous apercevez la mince langue rouge et fourchue de ce dernier s'immiscer dans le repaire en frétilant. Vous reculez fébrilement jusqu'au fond de peur de subir un sort identique à celui de vos malheureux prédécesseurs. Si vous voulez examiner les œufs de plus près, rendez-vous au [148](#). Si vous préférez chercher un moyen de sortir de ce boyau, rendez-vous au [346](#).

92

Vous avancez d'un pas résolu dans le passage, sûr de votre force et de votre adresse et prêt à affronter le garde qui aurait le malheur de se trouver sur votre chemin. Vous distinguez par endroits de sombres ouvertures sur les côtés et vous scrutez attentivement le sol devant vous afin de dépister un éventuel piège. Le tunnel devient de plus en plus sombre et humide. Vous entendez au loin des claquements de fouet, des cris et des gémissements pitoyables : de bien sinistres bruits qui évoquent indéniablement la torture... Si vous voulez continuer à avancer, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez rebrousser chemin pour emprunter plutôt l'autre passage, rendez-vous au [20](#).

93

Se frayer un chemin à travers les toiles d'araignée est un exercice plus ardu que prévu et vous vous retrouvez peu à peu couvert des pieds à la tête de fils solides et poisseux. Une indicible angoisse vous étreint lorsque vous réalisez qu'ils commencent à se resserrer ! Il vous faut réagir sans perdre une seconde - c'est une question de vie ou de mort. L'ignoble substance animée qui vous a pris au piège est insensible à la Puissance Psychique, tout comme au Foudroiement Psychique. En raison de votre faible capacité de mouvement, réduisez votre total d'HABILETÉ de 4 points pour toute la durée du combat.

TOILE-PIÈGE HABILITÉ: 14 ENDURANCE: 34 Si vous l'emportez, rendez-vous au [131](#).

94

En jetant un coup d'oeil par-dessus votre épaule, vous voyez le loup déboucher à son tour au coin du tunnel. Vous frissonnez à la vue de ses terribles crocs luisants, mais, contre toute attente, l'animal s'arrête ; il s'assied sur son arrière-train et vous regarde disparaître dans les ténèbres en grognant de déception. Rendez-vous au [240](#).

95

Le guerrier a parcouru la moitié du pont quand, soudain, un cri de bête affamée retentit derrière lui. Il fait aussitôt volte-face et se met en position de combat. Peu après, un grommellement sourd provenant de l'arche vous glace le sang. Trois créatures surgissent sournoisement de l'ombre ; leur peau luisante est d'un bleu sombre comme la nuit, et elles vous fixent d'un air féroce en sifflant de façon menaçante entre leurs dents. Dès qu'il les aperçoit, le guerrier a un mouvement de recul, et vous voyez l'épée trembler au bout de son bras. Quand les créatures se mettent à avancer, ses nerfs craquent ; il tourne les talons et se précipite vers vous en hurlant : « Sauvez-vous, étranger ! Nous allons être dévorés vivants ! » Si vous souhaitez suivre son conseil et fuir les créatures en vous échappant par le tunnel opposé, rendez-vous au [87](#). Si vous décidez d'attaquer le guerrier dès qu'il sera à votre portée, rendez-vous au [345](#). Si vous préférez le laisser passer et vous préparer à affronter, seul, les trois créatures qui se rapprochent, rendez-vous au [249](#).

96

Au moment où vous soulevez l'épée du bloc de marbre, un cri lugubre retentit : on dirait un loup hurlant à la lune. Votre cœur fait un bond, et vous vous écartez vivement du socle, vous attendant presque à le voir se changer en un monstre affamé. Mais rien de tel ne se passe et vos frayeurs s'apaisent. Riant de votre peur injustifiée, vous mettez votre nouvelle arme au fourreau et vous réfléchissez à la direction que vous allez prendre maintenant. Si vous voulez quitter la cave par le tunnel de gauche, rendez-vous au [48](#). Si vous préférez partir par le tunnel de droite, rendez-vous au [176](#).

97

La créature semble insensible à votre attaque. La vrille s'enroule solidement autour de votre cou et, d'une brusque secousse, vous porte à la monstrueuse gueule. Le désespoir l'emporte sur la peur

et la douleur lorsque vous sentez souffler sur votre visage son haleine tiède et fétide. Si vous possédez des Graines de Feu, rendez-vous au [10](#). Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [317](#). Si vous n'avez ni l'un ni l'autre de ces Objets Spéciaux, rendez-vous au [331](#).

98

Vous contournez prudemment le trône, l'arme à la main et prêt à toute éventualité. Mais lorsque vous arrivez en face, votre cœur fait un bond : vous voici nez à nez avec le Seigneur Zahda en personne ! Il vous toise sans ciller puis, avec un ricanement mauvais, il pointe sur vous une baguette en platine. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [174](#). Si vous n'avez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [202](#).

99

Vous sentez qu'il fait nettement plus chaud dans le tunnel nord que dans le tunnel ouest. A en juger par l'odeur de soufre qui s'infiltré jusque dans la caverne, il doit y avoir un phénomène volcanique en action vers le nord. Si vous voulez aller examiner ce qui se passe au nord, rendez-vous au [59](#). Si vous estimez plus prudent de prendre le tunnel ouest, rendez-vous au [323](#).

100

Vous pénétrez dans une pièce où se dresse une grande statue en bronze. Vous reconnaissez immédiatement la coiffure caractéristique et les vêtements d'un Zakhan, souverain de l'empire du désert de Vassagonie. La statue est figée dans une attitude de détresse absolue ; son visage reflète la tristesse la plus désespérée, et ses bras sont tendus en avant, dans un geste implorant. Derrière la statue, vous apercevez une porte ovale encastrée dans le mur, mais elle est fermée à clé. Entretemps, la brume s'est éclaircie. Le crâne réapparaît et se met à parler d'une voix aussi douce et chaleureuse que le croassement d'un corbeau :



100 Vous pénétrez dans une pièce où se dresse une statue de bronze d'un Zakhan.

Écoutez les paroles du Zakhan,

Et méditez ce qu'il dira ;

Donnez la bonne réponse,

Ou bien il vous en pâtira !

Sur ces mots, le crâne disparaît à nouveau dans la brume. A votre grande stupéfaction, vous voyez alors les lèvres de la statue se mettre à remuer. L'écho d'une voix rauque et sépulcrale s'élève des profondeurs du grand corps de métal : « Ma fille a plusieurs sœurs ; elle a autant de sœurs que de frères, mais chacun de ses frères a deux fois plus de sœurs que de frères. Dites-moi donc, brave guerrier, combien ai-je de fils et de filles ? » Réfléchissez bien et, lorsque vous aurez trouvé la réponse à cette énigme, notez en premier le nombre de fils, puis le nombre de filles qu'a le Zakhan. Ensuite, rendez-vous au paragraphe portant ce chiffre pour numéro. Si vous n'arrivez pas à résoudre l'énigme du Zakhan, rendez-vous au [270](#).

101

Subitement, une lourde porte en fer se referme sans crier gare dans votre dos, condamnant l'accès à la pièce dont vous venez. Dans le lointain, vous percevez un cliquetis de chaîne et un bruit de verrous que l'on tire. Votre pouls s'accélère et vous dégainez instinctivement votre arme, prêt à faire front à une éventuelle attaque. Plusieurs minutes interminables s'écoulent avant que vous décidiez de relâcher enfin votre garde. Si vous voulez aller voir jusqu'où mène ce tunnel, rendez-vous au [277](#). Si vous préférez essayer de forcer la porte en fer, rendez-vous au [214](#).

102

Le panneau se referme de lui-même en coulissant lentement, puis les boutons reviennent à leur place initiale en produisant un léger dé clic. Si vous voulez sortir du vestibule en empruntant le tunnel qui se trouve à votre gauche, rendez-vous au [201](#). Si vous

préférez vous engager dans le tunnel de droite, par où les gardes en armure noire ont surgi, rendez-vous au [323](#).

103

Vous vous heurtez soudain à une barrière invisible : un champ magnétique destructeur s'étendant entre les deux piliers verts. Le choc est rude; vous êtes brutalement rejeté en arrière et vous tombez à la renverse dans la pièce (vous perdez 8 points d'ENDURANCE, ou 6 points seulement si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de Nexus). Si vous survivez à la collision, rendez-vous au [116](#).

104

A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï de Nexus, vous perdez 3 points d'ENDURANCE, le temps d'atteindre la fissure, car le sable vous a gravement brûlé la plante des pieds. Debout à l'entrée de la grande lézarde, vous entendez des bruits suspects s'élever des profondeurs des ténèbres. Mais, pour l'instant, le danger vient d'un autre côté : une grosse boule noire et luisante perce soudain la surface du lac ! Dans un sifflement menaçant, elle fuse vers vous à une vitesse affolante. Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez chercher refuge à l'intérieur de la fissure, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez dégainer votre arme et vous préparer au combat, rendez-vous au [342](#). Si vous possédez un Arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [225](#).



Vous vous précipitez vers votre compagnon et vous constatez qu'il est encore en vie, malgré la quantité de sang qu'il a perdue. Vous soignez sa blessure du mieux possible, mais il est très grièvement atteint, et cela ne servira qu'à prolonger sa vie de quelques minutes tout au plus. Vous lui faites part de votre quête et de l'aide que vous avez trouvée auprès des Anciens Mages, puis vous lui racontez votre voyage jusqu'à Herdos, à bord du vaisseau de l'espace du Seigneur Paido. En entendant ce nom, vous voyez son regard s'allumer. « Je m'appelle Kasin, dit-il dans un souffle, le front trempé de sueur. Le Seigneur Paido est mon frère. » Vous constatez en effet une ressemblance indéniable entre les deux hommes : mêmes yeux de chat, même mâchoire forte et carrée. « Je sais que je n'en ai plus pour longtemps, Seigneur Kaï, mais je peux toutefois vous aider dans votre quête. Écoutez-moi bien. Là-bas, derrière la tapisserie, vous trouverez un passage secret qui mène directement au trône de Zahda. La Pierre de la Sagesse de Herdos se trouve au-dessus du trône, mais prenez garde, car Zahda l'a couplée à une Pierre du Mal provenant du royaume de Naaros, dont il tire tout son pouvoir. Si vous voulez réussir, il vous faudra d'abord détruire ce cristal maléfique, ou bien vous en mourrez. Malheureusement, je ne peux pas vous dire comment sortir de Kazan-Oud, car j'y suis moi-même enfermé depuis fort longtemps, sans avoir pu trouver une issue. Toutefois, si vous parvenez à regagner la plage, rendez-vous à la vieille jetée en pierre ; c'est là que j'ai caché mon bateau en arrivant, juste sous les marches... » A ce moment, vous sentez la main de Kasin se crispier sur la vôtre, tandis qu'une onde de douleur lui parcourt le corps. « ... Lorsque vous retournerez à Elzian, reprend-il encore plus faiblement, dites à mon frère que je ne suis pas mort pour rien... Que les dieux vous protègent... Loup Solitaire ! » Sur ces derniers mots, les yeux de Kasin se ferment définitivement, et vous faites le serment de perpétuer sa mémoire dans le cœur des Vakeros, les illustres et courageux guerriers dont il faisait partie. A présent, rendez-vous au [282](#).

106

Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de l'entrée du tunnel ouest lorsque, soudain, une douleur fulgurante vous frappe en plein dos, puis explose dans votre poitrine comme une boule de feu. Vous chanceliez et tombez à terre, le corps pratiquement coupé en deux par cette terrifiante décharge d'énergie destructrice. La mort est instantanée. Le bâton magique d'un Dhax vient de mettre un terme à votre aventure.

107

Votre main s'enfonce dans la première bulle sans rencontrer la moindre résistance ; c'est un peu comme si vous l'aviez plongée dans un bac d'eau froide. Pourtant, lorsque vous essayez de vous dégager, la membrane translucide se referme comme un étau sur votre poignet. Vous vous débâtez furieusement, mais cela ne fait qu'aggraver la situation ; votre bras tout entier se trouve maintenant pris au piège. Un instant plus tard, la bulle vous a complètement englouti ! A l'intérieur de cette prison transparente, l'oxygène est rare ; vous cherchez l'air désespérément, mais bientôt vos yeux se révulsent et vos poumons semblent sur le point d'exploser. (Vous perdez 6 points d'ENDURANCE.) Si vous possédez une Epée, vous pouvez essayer de percer la membrane de la bulle ; rendez-vous, dans ce cas, au **26**. Si vous possédez une Torche et un Briquet d'Amadou, ou bien une Lanterne, et si vous voulez allumer un feu pour brûler l'enveloppe visqueuse qui vous retient prisonnier, rendez-vous au **51**. Si vous possédez une Sphère de Feu de Kalte, rendez-vous au **145**. Si vous n'avez aucun de ces Objets, rendez-vous au **292**.

108

Le courant est tellement fort qu'il vous balaie le long de la ravine comme un vulgaire fétu et vous emporte au large, en plein milieu du lac. Le poids de votre équipement, ajouté à la fatigue et aux eaux gravement polluées ont épuisé presque toutes vos forces.

Vous n'arrivez même plus à maintenir la tête hors de l'eau ! (Vous perdez 5 points d'ENDURANCE à cause du manque d'oxygène.) Rendez-vous au [158](#).

109

Vous parvenez à contenir la nausée qui vous saisit lorsque vous sentez le ver passer près de vous en vous frôlant le dos de son corps tiède et gluant. Dès qu'il s'éloigne, vous sortez de votre cachette et vous remontez le tunnel en courant, soucieux de mettre le plus de distance possible entre vous et l'ignoble créature. Rendez-vous au [46](#).

110

Quatre guerriers à l'air féroce avancent de front dans le vestibule. De prime abord, vous pensez, en voyant leur armure noire et leur casque en forme de tête de mort, que ce sont des Drakkarims - de malfaisants guerriers à la solde des Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad. Pourtant, lorsqu'ils font halte devant le sarcophage, vous réalisez qu'il ne peut en aucun cas s'agir d'êtres humains. De leurs épaules tombantes partent des bras anormalement longs, prolongés par de grosses mains couvertes de poils roux et munies d'ongles jaunâtres et recourbés. Ils traînent derrière eux une longue queue noire, au bout touffu comme celle des lions. Après quelques instants, le chef grogne un ordre et s'approche de la grande tombe en granit gris. Il lève son poing velu, appuie sur trois boutons incrustés dans la pierre tombale ; aussitôt, un panneau secret s'ouvre en coulissant silencieusement, et tous quatre disparaissent alors de votre vue. Le panneau se referme immédiatement sur eux. Si vous voulez examiner le sarcophage, rendez-vous au [83](#). Si vous préférez quitter le vestibule par le tunnel où sont apparus les guerriers, rendez-vous au [323](#). Si vous jugez plus prudent d'emprunter le tunnel de gauche, rendez-vous au [201](#).



110 Lorsque les guerriers font halte, vous réalisez qu'il ne peut s'agir d'êtres humains.

111

Vous voilà dans un passage aux murs nus et lisses. Au-dessus de vous flotte une brume scintillante qui irradie juste assez de lumière pour que vous puissiez voir à quelques mètres devant vous. Vous vous sentez nu et vulnérable sans vos armes, mais il vous reste quand même votre Sac à Dos, vos Pièces d'Or et vos Objets Spéciaux, ce qui est mieux que rien ! Vous commencez à avancer prudemment, redoutant l'imprévisible, jusqu'à ce que vous arriviez à une cave circulaire. Là, en plein milieu, se dresse un bloc de marbre sur lequel est posée une épée en acier. Au moment où vous franchissez le seuil de la pièce, vous apercevez des dalles de pierre s'enfonçant dans le sol et découvrant deux issues : l'une à votre gauche, l'autre à droite. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition ou de l'Ecran Psychique, rendez-vous au [68](#). Si vous voulez prendre l'épée qui se trouve devant vous, rendez-vous au [224](#). Si vous souhaitez sortir de cet endroit en empruntant le tunnel de gauche, rendez-vous au [298](#). Si vous préférez partir par le tunnel de droite, rendez-vous au [322](#).

112

La flèche transperce la sphère, puis disparaît complètement. Craignant que votre projectile n'ait été totalement inefficace, vous vous apprêtez à tirer une arme à main quand, soudain, il se produit un éclair aveuglant suivi d'une énorme explosion. La masse noire éclate en mille morceaux et se consume en une boule de feu jaune. Une vague de chaleur intense vous brûle le visage (vous perdez 1 point d'ENDURANCE), et, sous le choc de la déflagration, vous êtes brutalement projeté à l'intérieur de la fissure. Rendez-vous au [16](#).

113

Le grincement de la porte tire l'homme de son sommeil, et il se recroqueville instinctivement dans un coin de la cage puante. Ses yeux sont vitreux et son visage, ainsi que ses mains, portent les

stigmates de la maladie. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [192](#). Si vous ne maîtrisez pas cette discipline, rendez-vous au [247](#).

114

Vos efforts sont enfin récompensés : il y a maintenant suffisamment d'espace entre le sol et la porte pour que vous puissiez passer en dessous. Vous pénétrez dans la chambre en rampant puis, encore haletant de fatigue, vous vous remettez péniblement debout. Après avoir repris votre souffle, vous vous engagez dans le tunnel nord. Rendez-vous au [187](#).

115

Ce dispositif de fermeture fonctionne exactement comme les serrures mises au point par les Maîtres Serruriers de Holmgard : il vous suffit d'appuyer une fois sur chaque bouton pour ouvrir la porte. Mais attention, dans quel ordre allez-vous opérer ?

Si vous voulez presser le premier bouton, puis le second et enfin le troisième.....rendez-vous au [123](#).

Si vous voulez presser le second bouton, puis le troisième et enfin le premierrendez-vous au [231](#).

Si vous voulez presser le second bouton, puis le premier et enfin le troisièmerendez-vous au [213](#).

Si vous voulez presser le troisième bouton, puis le premier et enfin le second.....rendez-vous au [312](#).

Si vous voulez presser le troisième bouton, puis le second et enfin le premier.....rendez-vous au [321](#).

Si vous voulez presser le premier bouton, puis le troisième et enfin le second.....rendez-vous au [132](#).

116

Vous voyez, soudain, avec effroi, la main bondir en l'air, puis planer au-dessus de votre tête. Tout à coup, ses doigts s'ouvrent en frémissant et elle se laisse tomber sur vous ! 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 que vous avez tiré. Si le résultat est compris entre 0 et 2, rendez-vous au [77](#). Si le résultat est compris entre 3 et 6, rendez-vous au [198](#). Si le résultat est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [235](#).

117

Malheureusement, les rats ne craignent pas l'eau et ils s'acharnent sur vous tandis que vous poussez votre canot dans les eaux froides du lac. Vous vous hissez rapidement dans la frêle embarcation, puis vous vous débarrassez à grands coups des rongeurs les plus tenaces, avant de vous éloigner vers le large. Vous avez à peine ramé plus de cent mètres lorsque vous constatez que le bateau penche dangereusement sur un côté. Les rats ont rongé la coque, en dessous de la ligne de flottaison, et vous êtes tout simplement en train de couler ! Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [234](#). Si vous ne maîtrisez pas cette discipline, ou si vous ne souhaitez pas y recourir, rendez-vous au [325](#).

118

Vous sentez une vague d'énergie submerger votre corps tout entier lorsque vos doigts s'approchent de la Pierre de la Sagesse de Herdos (votre total d'ENDURANCE retrouve son niveau initial). Un fourmillement vous parcourt de la tête aux pieds, et toute la fatigue causée par les récentes épreuves que vous avez subies se trouve balayée d'un coup par un regain de force. Vous voici frais et dispos, prêt à affronter la situation. Vous entrez dans le rayon bleu et vous vous sentez immédiatement soulevé et emporté sur les traces de l'infâme Zahda qui s'efforce à présent de rester au centre de la colonne de lumière. Vous sentez qu'il a

terriblement peur de vous. En voyant que vous gagnez du terrain sur lui, il tire un poignard étincelant et fait volte-face pour vous affronter. Une fois que vous êtes à sa portée, il passe brusquement à l'attaque. Le Seigneur Zahda est insensible à la Puissance Psychique, mais il est vulnérable au Foudroiement Psychique. Par ailleurs, si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 points à votre total d'HABILETÉ pour toute la durée du combat.

SEIGNEUR ZAHDA HABILETÉ: 23 ENDURANCE: 45

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [200](#).

119

Votre sens Kaï de l'Orientation vous permet de suivre aisément les traces de Tavig. Tandis que vous rebroussez chemin, de nombreuses questions vous traversent l'esprit : qu'est-ce qu'un Trakka ? D'où viennent les Dhax ? Qui est donc ce Zahda que Tavig semblait craindre tout particulièrement ? Subitement, vous êtes tiré de vos pensées par un cri provenant du haut d'un escalier, juste en face de vous. C'est alors que Tavig réapparaît ; il se tient la tête à deux mains, et du sang coule abondamment entre ses doigts. Il est sur le point de tomber quand, soudain, une gigantesque main verte et écailleuse surgit des ténèbres pour s'en emparer. Le malheureux disparaît en redoublant de cris. Si vous voulez monter rapidement les marches afin de lui porter secours, rendez-vous au [280](#). Si vous préférez prendre la fuite en partant dans la direction opposée, rendez-vous au [323](#).

120

Le loup bondit sur vous et, ses longues griffes profondément enfoncées dans votre tunique, il vous envoie rouler à terre avec lui (vous perdez 4 points d'ENDURANCE). Vous voyez ses crocs luire à quelques centimètres de votre gorge, et une bave fétide vous éclabousse le visage pendant que vous vous débattiez de toutes vos forces pour éviter les mortelles mâchoires. Mais

soudain un épouvantable cri retentit. En l'entendant, le loup se dégage, les yeux fixés avec effroi sur les jets de flammes ronflantes. A ce moment, une silhouette humaine apparaît ; elle avance en chancelant et en gémissant. Après avoir poussé un hurlement sauvage, le loup bat en retraite en voyant approcher le corps flamboyant qui bat l'air de ses mains et passe à l'attaque. Si vous voulez vous défendre, rendez-vous au [126](#). Si vous préférez contourner cet agresseur enflammé et passer sous les jets de feu, rendez-vous au [204](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de Nexus, rendez-vous au [72](#).

121

Le tentacule vous arrache du sol et, de seconde en seconde, resserre son étreinte jusqu'à ce que vous puissiez à peine respirer. Soudain, vous vous sentez précipité vers un autre bloc de rocher qui s'ouvre en deux pour découvrir une monstrueuse mâchoire dégoulinante de salive. La chose vous engloutit en un clin d'œil. Votre vie et votre aventure se terminent, hélas, ici.

122

Vous êtes forcé de vous glisser parmi toute une horde de créatures qui se pressent frénétiquement sur les marches menant à la jetée. Il en sort de tous les coins : partout où vous posez les yeux, vous voyez des mains noires et visqueuses jaillir à la surface de la terre, cherchant à sortir de Kazan-Oud par les multiples fissures qui déchirent le rocher. A quelques mètres de l'escalier, vous êtes happé par un groupe d'esclaves faméliques. Vous leur faites payer cher leur tentative, mais c'est au détriment de votre Sac à Dos qui se trouve littéralement arraché de vos épaules. (N'oubliez pas de rayer votre Sac à Dos de votre *Feuille d'Aventure*, ainsi que tous les Objets qu'il contenait.) Lorsque vous atteignez enfin la jetée, vous êtes couvert du sang de vos ennemis de la tête aux pieds. Cela vous donne une allure si terrifiante que la résistance des autres créatures fond comme neige au soleil en vous apercevant. Sous les marches de la jetée, vous découvrez une arche condamnée à une extrémité, mais

comportant à l'autre un porche en pierre envahi par les her]oes. A l'intérieur se trouve un canot muni de rames. Après vous être débarrassé des quelques créatures obstinées qui tentaient encore de s'acharner contre vous, vous mettez le bateau à l'eau, vous sautez rapidement dedans, puis vous pagayez rageusement vers le large, en direction de la lueur réconfortante de l'Écran de Protection. Dans le lointain vous parviennent les cris d'agonie de Kazan-Oud. Rendez-vous au [350](#).

123

Au moment où vous appuyez sur le troisième bouton, vous entendez un léger dé clic. Le panneau s'ouvre en coulisant doucement, révélant une volée de marches menant à une lourde porte blindée. Si vous voulez entrer dans le sarcophage, rendez-vous au [216](#). Si vous préférez ne pas vous y risquer, rendez-vous au [102](#).

124

En concentrant tout votre pouvoir sur l'épée, vous pourrez lui faire quitter le bloc de marbre et l'amener jusqu'à vous par la voie des airs. Si vous décidez, à cette fin, de recourir à votre Maîtrise de Nexus, rendez-vous au [279](#). Si vous préférez laisser l'épée où elle se trouve, vous pouvez quitter la cave par le tunnel de gauche

125

Vous entendez le cœur de Tavig battre encore pendant quelques secondes, puis s'arrêter définitivement. Vous lui fermez les yeux, puis vous posez son épée sur sa poitrine, ainsi que le veut la coutume en Slovie, quand un guerrier meurt au champ de bataille. A présent, si vous voulez abandonner là le corps de votre compagnon et reprendre votre chemin, rendez-vous au [323](#). Si vous préférez d'abord fouiller son corps avant de vous remettre en route, rendez-vous au [227](#).

126

En poussant un cri à faire frémir, votre adversaire vous saute à la gorge. Cette créature est insensible à la Puissance Psychique, mais non au Foudroiement Psychique. Par ailleurs, à moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï de Nexus, vous devrez doubler tous les points d'ENDURANCE que vous perdrez éventuellement lors de ce combat, à cause des graves brûlures que vous subirez. (rendez-vous au [298](#)) ou bien par le tunnel de droite (rendez-vous au [322](#)).



HOMME-FEU HABILITÉ: 14 ENDURANCE: 40

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [147](#).

127

Vous franchissez la dalle de pierre d'un bond, puis vous repartez en courant le long du tunnel. Un vent chaud et humide, chargé de vapeurs sulfureuses et de relents de pourriture, vous souffle sur le visage. Vous continuez à progresser pendant plus d'une heure, sautant par-dessus les nombreuses failles qui déchirent le sol inégal et prenant garde à ne pas marcher sur les gros vers bleu de nuit qui grouillent à votre approche pour se faufiler dans les fissures du rocher, quand le faisceau de votre lumière vient troubler les ténèbres de leur monde souterrain. Finalement, le tunnel débouche sur une pièce de forme ovale. Un escalier orné de toiles d'araignées monte vers une trappe encastrée dans le plafond. La lueur familière du bouclier de protection filtre à travers elle. En bas des marches, vous découvrez les restes d'un

corps en armure. Le cadavre tient encore dans sa main osseuse une vieille épée rouillée, et un poignard à manche d'os est enfoncé à la base de son cou. Si vous voulez monter l'escalier pour aller ouvrir la trappe, rendez-vous au [93](#). Si vous préférez examiner le cadavre de plus près, rendez-vous au [199](#). Si vous jugez plus sage de quitter la pièce et de poursuivre le long du tunnel, rendez-vous au [318](#).

128

Tandis que les flammes s'éteignent et que la fumée se disperse peu à peu, vous voyez que la main reste étendue au pied de son socle. Mais soudain, elle recommence à bouger et à crisper nerveusement ses doigts à demi calcinés. Vous contemplez la scène, bouche bée, n'en croyant pas vos yeux, lorsque la main fait un prodigieux bond en l'air et se met à planer au-dessus de vous ! Puis elle écarte les doigts et se laisse tomber sur votre tête. 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 que vous avez tiré. Si le résultat est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [77](#). Si le résultat est compris entre 2 et 6, rendez-vous au [198](#). Si le résultat est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [235](#).

129

Vous reconnaissez ces herbes: ce sont des feuilles d'Adgana, une plante qui pousse en abondance au pied des collines de Bavari, au nord du Dessi. Une seule dose suffira pour accroître votre total d'HABILETÉ de 6 points, pour toute la durée d'un combat. Néanmoins, vous devez savoir que la plupart des guerriers professionnels se méfient grandement de l'Adgana et hésitent à l'utiliser car elle crée une accoutumance ; pour cette raison, son usage est généralement interdit dans de nombreux pays du Magnamund. Si vous décidez d'en absorber une dose avant le début d'un combat, il y a donc pour vous un risque de dépendance. Dès la fin du combat, vous devrez alors utiliser la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous tirez 0 ou 1,

vous serez sous l'influence de cette drogue et vous devrez réduire votre total d'ENDURANCE de 4 points. Cette diminution sera définitive. Par ailleurs, si les événements à venir vous contraignent à absorber une autre dose d'Adgana, son effet positif sera moins grand que lors de la première prise: vous n'augmenterez, dans ce cas, votre total d'HABILETÉ que de 3 points au lieu de 6 à l'origine. A présent, si vous souhaitez examiner le sarcophage, rendez-vous au [83](#). Si vous voulez plutôt vous engager dans le tunnel d'où les Rakhos ont surgi, rendez-vous au [323](#). Si vous préférez quitter le vestibule par l'autre tunnel, rendez-vous au [201](#).

130

Vous fixez la créature droit dans les yeux et vous lui ordonnez impérativement de cesser son attaque. Immédiatement, l'ignoble bête vermiforme se retourne sur le dos et se met à battre l'air de ses courtes pattes : votre volonté l'a emporté sur cet esprit simple et vulnérable. Alors que la misérable chose se remet péniblement sur ses pattes, sa tête disparaît dans la brume. Il se produit simultanément un craquement assourdissant, et un éclair de lumière bleue vient s'enrouler comme un serpent autour de son cou. Une répugnante odeur de chair grillée envahit l'atmosphère tandis que la créature se contorsionne dans les affres de l'agonie. Une fois cette danse macabre terminée, le banc de brume s'évanouit ; au-dessus de vous, dans la pénombre, vous distinguez une passerelle munie d'une plate-forme d'observation. Si vous voulez prendre appui sur le cadavre du vermiforme pour vous hisser sur cette plate-forme, rendez-vous au [294](#). Si vous préférez enjamber l'ignoble créature, puis continuer à avancer dans le tunnel, rendez-vous au [46](#).

131

Après vous être libéré des derniers fils poisseux, vous grimpez l'escalier en courant, puis vous franchissez le portail grand ouvert. Vous réalisez alors que, lors de votre combat contre la Toile-Piège, vous avez perdu une Arme et un Objet de votre Sac à

Dos. (Rayez, au choix, une Arme et un Objet de votre *Feuille d'Aventure*.) Vous vous trouvez à présent dans une espèce d'entrepôt en ruine. A travers la vitre brisée de la seule fenêtre en ogive qui éclaire la pièce, vous apercevez les contours lugubres d'un grand édifice à moitié effondré, flanqué d'un donjon noirci par le feu ; ce sont les ruines de Kazan-Oud. Rendez-vous au [27](#).

132

Les boutons restent enfoncés, mais rien ne semble se produire. Vous êtes sur le point d'abandonner quand vous entendez soudain un léger déclic. Aussitôt après, le panneau s'ouvre en coulissant, révélant une volée de marches qui s'enfonce jusqu'à une grosse porte en bois renforcée de clous et de bandeaux de fer. Si vous voulez pénétrer dans le sarcophage, rendez-vous au [37](#). Si vous préférez ne pas vous y risquer, rendez-vous au [102](#).

133

Vous exercez rapidement votre Science Médicale pour sauver la vie de votre compagnon, concentrant tout votre pouvoir sur les plaies qui déforment son visage et déchirent sa gorge. Vous parvenez à arrêter l'hémorragie et vous sentez le cœur du blessé battre plus régulièrement. Hélas, ce n'est qu'un bref répit, car l'homme a la colonne vertébrale brisée, et vous savez que vous ne pouvez rien faire de plus pour lui ; dans cette sinistre forteresse, il ne survivra pas longtemps à une telle blessure. L'espace de quelques instants, il reprend conscience et s'efforce d'articuler quelques mots : « Attention au dédale, Homme du Nord... Le vert... c'est... la mort... » Sur ces paroles énigmatiques, ses yeux se ferment et il sombre dans un sommeil sans retour. Ainsi que le veut la coutume dans son pays, vous posez son épée sur sa poitrine, signifiant ainsi qu'un brave guerrier est tombé au champ de bataille. Si vous voulez abandonner là le corps de votre infortuné compagnon puis continuer votre chemin, rendez-vous au [323](#). Si vous préférez fouiller rapidement son corps avant de partir, rendez-vous au [227](#).

134

Vous réussissez à assimiler le pouvoir dirigé contre vous et à renforcer d'autant l'effet de votre Foudroiement Psychique sur la monstrueuse entité. La répercussion du flux provoque une réaction explosive et irréversible ; soudain, un éclair aveuglant jaillit, et la main se désintègre en menus morceaux. Vos tempes battent douloureusement à l'issue de cette pénible épreuve psychique (vous perdez 4 points d'ENDURANCE), mais vous poussez un soupir de soulagement en voyant s'achever ce combat à votre avantage. Rendez-vous au [334](#).

135

A la lumière d'un violent éclair vert, vous apercevez le toit éventré de Kazan-Oud ; l'espace d'une fraction de seconde, vous avez l'impression d'avoir sous les yeux la carcasse d'un gigantesque lézard. Un second éclair vient illuminer les nombreuses fenêtres du donjon qui semblent vous dévisager, comme de grands yeux creux bordés d'éclats de vitres brisées. Les remparts de pierre noire s'ornent d'une rangée de gargouilles en surplomb de la jetée ; les têtes grimaçantes tiennent chacune dans leur gueule un anneau de fer rouillé d'où partent de longues cordes souillées de limon qui se balancent mollement au gré des vagues. Le long de la jetée, l'eau est assez profonde pour permettre à un gros vaisseau d'ancrer, mais les courants de fond et la force de la marée rendent l'approche difficile pour un frêle esquif tel que le vôtre. Vous réalisez soudain avec effroi que la houle menace de vous écraser d'un moment à l'autre contre la jetée. Si vous voulez cesser de ramer pour essayer d'attraper l'une des cordes qui pendent, rendez-vous au [203](#). Si vous préférez abandonner votre bateau et vous jeter à l'eau pour gagner à la nage un banc de rochers un peu plus loin, à l'ouest, rendez-vous au [325](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [57](#).

136

L'attaque psychique cesse dès que vous frappez la main. Bien que votre coup ne lui ait infligé aucune blessure apparente, la main devient subitement flasque et s'écroule au bas de son socle. Si vous voulez l'attaquer à nouveau, rendez-vous au 116. Si vous préférez ne plus vous en occuper et passer entre les deux piliers verts, afin de gagner le passage qui s'ouvre au-delà, rendez-vous au [103](#).

137

Par un immense effort de volonté, vous ordonnez au serpent de ne plus s'approcher. Son œil unique vous fixe d'un regard glacé, la fente de ses pupilles se dilate et se rétrécissant au rythme de ses pulsations cardiaques. L'odieux reptile oscille au-dessus de vous, hésitant à attaquer; votre pouvoir Kaï a semé le trouble dans cet esprit primitif, refrénant ses instincts meurtriers à l'égard d'un humain au sang chaud tel que vous. Tandis que la monstrueuse tête se balance de droite à gauche comme un métronome, vous apercevez dans le fond l'entrée d'un tunnel, que le corps du serpent et son nid avaient jusque là dissimulée à vos regards. A la vue de cette issue, vous reprenez courage, mais, dans le même temps, vous relâchez votre concentration. Le serpent en profite aussitôt pour passer à l'attaque ! Heureusement, l'extraordinaire rapidité de vos réflexes vous sauve la vie : les crochets à venin se referment dans le vide, et vous reprenez immédiatement le contrôle psychique de l'animal. Celui-ci bat en retraite, puis se love au centre de la pièce, la tête posée au milieu de ses anneaux, prêt à dormir. Si vous voulez attaquer le serpent, rendez-vous au [219](#). Si vous préférez vous contenter de le contourner, afin de gagner l'entrée du tunnel, rendez-vous au [260](#).

138

Vous dégainez votre arme et vous portez un coup formidable au cristal noir. Celui-ci se fend en deux, libérant toute sa puissance

maléfique en myriade d'étincelles noires. Les éclats de pierre tombent au fond de l'abîme de feu qui entoure le trône de Zadha, étouffant rapidement les flammes. « Maudit sois-tu, Seigneur Kai ! » rugit Zadha en surgissant de derrière son trône en or. Il brandit une fine baguette de platine qu'il pointe sur votre tête, puis il marmonne une incantation. Mais la puissance du mal qu'il invoque demeure sourde à sa prière. Des profondeurs du puits s'élève un grondement qui va en s'amplifiant ; le sol se met à trembler, et une immense colonne de feu illumine la salle du trône tout entière, tandis que jaillissent des flots de lave en fusion. Zahda recule en chancelant, le visage déformé par la peur. Il s'agenouille précipitamment au pied de son trône, puis il effleure de ses doigts crochus un pentagramme gravé dans l'or. Par-dessus le vacarme de la destruction, un autre son s'élève alors, tel le tintement aigrelet de mille clochettes. Un faisceau de lumière scintillante descend lentement des ténèbres surplombant le trône, auréolant graduellement le corps de Zahda jusqu'à ce que celui-ci soit entièrement enveloppé d'une gaine de lumière bleue. Puis le corps s'élève dans les airs, comme soulevé par d'invisibles mains. Si vous voulez saisir la Pierre de la Sagesse et entrer, à votre tour, dans le rayon de lumière bleue, rendez-vous au [118](#). Si vous préférez vous emparer de la Pierre de la Sagesse et prendre immédiatement la fuite à travers le couloir d'acier, rendez-vous au [250](#).



139

Le sol du tunnel nord est couvert de milliers de petites empreintes. Des rats, des souris, des vers, des serpents, bref, tous les hôtes de ces lieux souterrains ont laissé leurs empreintes sur les dalles poussiéreuses. En revanche, le tunnel est ne comporte strictement aucune trace ; le sol y est lisse, intact, sans même une pellicule de poussière. Vous en déduisez aussitôt que ce passage cache quelque chose... Si vous voulez vous engager dans le tunnel est, rendez-vous au [101](#). Si vous préférez prendre le tunnel nord, rendez-vous au [187](#).

140

Craignant qu'une mort atroce ne vous surprenne à tout moment, vous gardez tous vos sens en alerte afin de déceler le moindre signe de danger. Vous apercevez justement devant vous un rayon de lumière barrant le chemin à hauteur du genou. Si vous voulez sauter pardessus ce rayon, rendez-vous au [155](#). Si vous décidez de passer à travers, rendez-vous au [94](#).

141

Après avoir essuyé la sueur qui baigne votre visage d'un revers de la manche, vous tournez les talons pour reprendre votre chemin mais, ce faisant, vous butez sur un objet. Au premier regard, on dirait une masse d'armes, mais en le regardant de plus près, vous constatez qu'il s'agit d'un bâton en argent au bout duquel est enchâssée une boule de verre orangé. L'objet paraît bien trop délicat pour servir d'arme. Si vous voulez prendre le Sceptre d'Argent, rendez-vous au [223](#). Si vous préférez le laisser là où il se trouve et continuer votre chemin, rendez-vous au [308](#). Si vous avez complété le Cercle de l'Esprit, rendez-vous au [25](#).

142

Au bout du couloir délimitant le quartier des cellules, un escalier descend vers un niveau inférieur. Cependant, l'entrée est gardée par une créature à l'air féroce, munie d'une grande hache.



142 L'entrée est gardée par une créature à l'air féroce, munie d'une grande hache.

GEÔLIER RAKHOS HABILITÉ : 17 ENDURANCE : 22

Si vous remportez le combat en trois Assauts ou moins, rendez-vous au [238](#). Si le combat dure plus de trois Assauts, rendez-vous au [212](#).

143

La vrille s'enroule rapidement autour de vous et vous enserre solidement le cou. Puis, d'une brusque secousse, elle vous arrache de la fissure et vous porte lentement vers la monstrueuse gueule. Le désespoir le plus total s'empare de vous, surmontant la peur et la douleur, lorsque vous sentez souffler sur votre visage une haleine tiède et fétide. Si vous possédez des Graines de Feu, rendez-vous au [10](#). Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [317](#). Si vous n'avez ni l'un ni l'autre de ces Objets Spéciaux, rendez-vous au [331](#).

144

Vous continuez à avancer dans le tunnel jusqu'à ce que vous arriviez à un cul-de-sac. La lueur rouge que vous aperceviez tout à l'heure se déverse à flots par un portail étroit comme une fente. En regardant à travers, vous assistez à un spectacle impressionnant: un énorme cratère de fer noir descend par paliers successifs jusqu'à un sol couleur de sang. Des centaines de silhouettes s'activent sur chaque palier, poussant des chariots et manœuvrant de monstrueuses machines sur des pans inclinés et des passerelles reliant les différents degrés. Vous apercevez également, au milieu de cette foule grouillante, de hautes silhouettes en uniforme noir, qui font claquer leur fouet en proférant des invectives. La chaleur torride et la vapeur qui arrivent par vagues à travers le portail vous empêchent d'en voir plus. Soudain, un lourd panneau de fer s'abat du plafond et vient obstruer le portail. Vous reculez d'un bond et vous faites demi-tour mais, à travers la fumée qui envahit le passage, vous voyez s'abattre au loin un second panneau de fer, bloquant l'issue de l'autre côté. Rendez-vous au [37](#).



145

Vous ouvrez votre Sphère de Feu en deux et vous approchez la flamme magique qu'elle recèle de la pellicule transparente qui vous emprisonne. Celle-ci fond instantanément, et une vague d'air frais s'engouffre dans la bulle qui explose comme un ballon trop gonflé. Gardant la Sphère de Feu à la main, vous vous frayez aisément un chemin parmi les autres bulles. Au fur et à mesure que la flamme perce les globes gélatineux, vous les entendez exploser et tomber mollement sur le sol. Vous continuez ensuite à avancer, les yeux écarquillés afin de repérer le moindre signe de danger. Au loin, vous apercevez justement une grande ombre projetée sur le sol et vous redoublez de vigilance. Mais vos craintes se muent en désarroi quand vous découvrez que l'ombre est en fait un gouffre noir et profond, déchirant le passage sur une dizaine de mètres. Au-dessus de vous, l'éclaircissement soudain de la brume annonce le retour inopiné du crâne :

Le moyen de traverser défie votre regard :

Trouvez-le, sinon gare à la bagarre !

Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique ou de l'Intuition, rendez-vous au [39](#). Si vous ne maîtrisez ni l'une ni l'autre de ces disciplines, rendez-vous au [261](#).

146

La première chose qui vous frappe, c'est que le guerrier ne porte aucune trace de blessure : son armure est intacte, sans aucun coup d'épée ni perforation de flèche. Si ce n'était l'odeur caractéristique de la mort qui l'enveloppe, vous pourriez croire que l'homme est tout bonnement endormi. Vous retournez le corps sur le dos pour examiner le visage, et vous recevez un rude choc en le voyant. L'homme n'a plus d'yeux - seulement deux trous noirs qui s'enfoncent dans sa tête -, sa langue violacée pend mollement et, à la commissure de ses lèvres crispées en un affreux rictus, vous voyez s'écouler un liquide verdâtre et épais. Réprimant à grand-peine la nausée qui s'empare de vous, vous vous écartez vivement du cadavre et vous entrez dans le passage secret. Rendez-vous au [11](#).

147

L'Homme-Feu n'est plus maintenant qu'un tas de cendres fumantes. Les jets de flammes s'éteignent aussi soudainement qu'ils s'étaient allumés, laissant le passage baigné d'une brume de chaleur miroitante. Un rire démoniaque retentit dans le lointain, et vous ne pouvez vous retenir de maudire Lord Zahda et son mortel dédale. Rendez-vous au [240](#).

148

Les œufs sont tièdes, et vous entendez quelque chose remuer subrepticement sous la coquille. Avec d'infinies précautions, vous les faites rouler sur le côté, puis vous inspectez le contenu du nid. Parmi les débris divers, vous trouvez quelques objets dignes d'intérêt :

- 1 Masse d'Armes (Arme)

- 1 Gilet de Cuir doublé (Objet Spécial). Ce vêtement fait gagner 2 points d'ENDURANCE lorsqu'on le porte.

-1 Épée (Arme)

-1 Casque (Objet Spécial). Vous gagnerez 2 points d'ENDURANCE en le coiffant.

- 1 Couverture (Objet de Sac à Dos)

- 1 Bouteille de vin (Objet de Sac à Dos) -1 Poignard (Arme)

- Potion de Laumspur (Objet de Sac à Dos). Elle nous fera gagner 4 points d'ENDURANCE si vous en prenez ; le flacon en contient une dose.

(Si vous souhaitez garder certains de ces Objets, n'oubliez pas de faire les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*.) Soudain, votre pouls s'accélère ; vous venez d'entendre du bruit dans la chambre qui se trouve derrière vous : un verrou que l'on tire et le grincement strident d'une porte tournant sur des gonds rouilles. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si ce chiffre est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [63](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [346](#).

149

Le Seigneur Zahda pousse un hurlement inhumain quand votre lame lui transperce le cœur. Il tend une main implorante vers le ciel avant de s'écrouler à genoux, et la malédiction qu'il s'apprêtait à lancer se noie dans le flot de sang qui jaillit de sa bouche. Son œil gauche s'allume d'un vif éclat pendant une fraction de seconde, telle la flamme d'une bougie vacillant dans la tempête avant de s'éteindre sous la pluie. Puis il bascule en avant et tombe de l'estrade dans le puits, où il est immédiatement dévoré par les flammes rugissantes. Vous vous précipitez vers le trône, dégainez à nouveau votre arme et assenez un formidable coup au cristal noir. Celui-ci s'ouvre en deux, laissant échapper son pouvoir maléfique en une myriade d'étincelles sombres. Les fragments de la Pierre du Mal tombent à leur tour dans le brasier, et le feu s'apaise brusquement. Des profondeurs du puits s'élève alors un terrible grondement. L'estrade se met à trembler et une colonne de feu illumine la salle du trône, tandis qu'un flot de lave en fusion jaillit dans les

airs. Si vous voulez vous emparer de la Pierre de la Sagesse et prendre la fuite par le tube d'acier, rendez-vous au [250](#). Si vous préférez prendre la Pierre de la Sagesse et chercher un autre moyen de vous évader de ce lieu infernal, rendez-vous au [267](#).

150

Au début, gravir les marches branlantes, à moitié défoncées, ne pose aucun problème à un Maître Kaï de votre qualité. Pourtant, en arrivant près du sommet, vous vous trouvez confronté à une difficulté de taille : une portion entière de l'escalier s'est effondrée, laissant place à un vide de plus de six mètres de large. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de Nexus, et si vous souhaitez y avoir recours, rendez-vous au [255](#). Si vous possédez une Corde, rendez-vous au [310](#). Si vous ne maîtrisez pas la Discipline de Nexus, et si vous n'avez pas de Corde, rendez-vous au [211](#).

151

Vous vous frayez un chemin parmi les bulles aussi facilement que si vous tranchiez des toiles d'araignée. A chaque fois que votre épée perce leur membrane gélatineuse, elles explosent bruyamment et tombent en lambeaux sur le sol. Vous continuez à avancer, guettant le moindre signe de danger. Soudain, une grande ombre projetée sur le sol, non loin de vous, vous met en alerte. Mais vos craintes se muent en désarroi quand vous découvrez que l'ombre est, en fait, un gouffre noir et profond, déchirant le passage sur une dizaine de mètres, et n'offrant aucun moyen de le franchir. Au-dessus de vous, l'éclaircissement soudain de la brume annonce le retour inopiné du crâne :

Le moyen de traverser défie votre regard ;

Trouvez-le, ou bien restez et battez-vous !

Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique ou de l'Intuition, rendez-vous au [39](#). Si vous ne maîtrisez ni l'une ni l'autre de ces disciplines, rendez-vous au [261](#).

152

Votre flèche atteint sa cible et se plante dans les flancs d'une autre créature. Cette dernière recule en chancelant et en se tordant de douleur ; puis elle perd l'équilibre, tombe du pont et bascule dans le gouffre. Il ne reste maintenant plus qu'une seule créature indemne sur les trois. Elle s'approche de vous d'un air menaçant, la gueule encore dégoulinante du sang vert de son compagnon. Si vous voulez également lui décocher une flèche, rendez-vous au [253](#). Si vous préférez faire demi-tour et fuir par le passage opposé, rendez-vous au [277](#).

153

Les eaux ont encore monté, et vous flottez maintenant au ras de la brume tourbillonnante qui envahit le plafond de la chambre. Si vous voulez essayer de fuir en vous enfonçant dans la brume, rendez-vous au [60](#). Si vous préférez plonger pour aller examiner la statue, rendez-vous au [168](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [307](#).

154

Vous vous applatissez contre la paroi et vous regardez dévaler le tronc d'arbre avec un effroi grandissant. L'énorme tronc passe au-dessus du vide, puis heurte violemment les marches, à quelques centimètres de l'endroit où vous vous trouvez. Sous le choc, des morceaux de branches éclatées vous entaillent profondément la joue et vous éraflent les côtes. La douleur vous arrache un cri et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. L'arbre termine sa course sur la plage en contrebas ; il se plante avec force dans le sable noir, et vous le voyez vibrer pendant quelques secondes, tel un gigantesque javelot. Après avoir essuyé le sang qui ruisselle sur votre visage, vous regardez à nouveau l'escalier éventré : comment donc allez-vous pouvoir le franchir ? Si vous possédez une Corde, rendez-vous au [310](#). Sinon, rendez-vous au [211](#).

155

Vous êtes soudain aveuglé par un vif éclair blanc ; aussitôt après, des jets de flammes jaillissent des murs et du plafond. Ils sont si nombreux, et la lumière qu'ils dégagent est si intense, que vous ne pouvez même pas voir où ils se terminent. Une vague de chaleur suffocante vous fouette le visage, et vous vous voyez contraint de reculer vers le loup affamé. Si vous voulez affronter sur place le féroce animal, rendez-vous au [120](#).

Si vous préférez vous précipiter dans le brasier infernal afin d'échapper au loup, rendez-vous au [204](#).

156

Il y a longtemps que Tavig a cessé de crier quand vous parvenez enfin à faire lâcher prise à la main. Vous emportez le corps ensanglanté de votre compagnon dans la pénombre du tunnel et vous l'allongez délicatement sur le sol. Il reste inerte, le regard fixe : vous ne pouvez plus rien faire pour lui. Vous vous agenouillez tristement pour lui fermer les yeux, puis vous posez son épée sur sa poitrine, ainsi que le veut la coutume de son pays pour les guerriers morts au champ de bataille. A présent, si vous souhaitez fouiller rapidement le corps de Tavig avant de reprendre votre chemin, rendez-vous au [227](#). Si vous préférez ne pas y toucher et partir immédiatement, rendez-vous au [323](#).

157

Vous sortez rapidement une Graine de Feu de votre poche et vous la lancez de toutes vos forces sur le socle. Le bloc de marbre éclate dans un craquement sonore, puis disparaît dans les flammes. La main prend feu à son tour; vous la voyez se tordre et se crispier spasmodiquement tandis que les flammes dévorent la peau squameuse. Bientôt, une infecte odeur de chair brûlée accompagnée d'une fumée noire envahit la pièce. Si vous voulez vous reculer un peu et attendre que les flammes s'éteignent, rendez-vous au [128](#). Si vous préférez contourner le feu sans plus

attendre et vous engager dans le passage qui s'ouvre au-delà, rendez-vous au [284](#).

158

Suffoqué par le manque d'oxygène, vous remontez péniblement à la surface et nagez vers le rivage. Vous vous hissez ensuite hors de l'eau et vous affalez, plus mort que vif, près d'un groupe de rochers à moitié enterrés dans le sable noir de la plage. Au cours de cette baignade forcée, vous avez perdu deux Objets de votre Sac à Dos, et l'eau polluée a abîmé toutes vos Provisions (rayez tous les Repas de votre *Feuille d'Aventure*, ainsi que deux Objets de Sac à Dos). A peine avez-vous eu le temps de reprendre votre souffle qu'un grattement sonore se fait entendre, comme si on traînait quelque chose de très lourd entre les rochers. Soudain, une fissure verticale apparaît à la surface du rocher qui se trouve juste à votre gauche ; il en jaillit un faisceau de lumière jaune qui se pose sur vous. Ce n'est pas un rocher, mais un œil énorme ! Si vous voulez dégainer votre arme et attaquer la monstrueuse pupille, rendez-vous au [265](#). Si vous préférez vous remettre debout et fuir vers l'à-pic rocheux qui soutient Kazan-Oud, rendez-vous au [41](#).

159

Vous pénétrez dans la salle du trône de Zahda, une immense pièce toute dallée de marbre poli. L'écho de vos pas se répercute sur les gradins circulaires au fur et à mesure que vous approchez du puits central. L'endroit est désert ; seules les flammes vacillantes qui lèchent l'estrade en fer noir apportent un peu de lumière. « Ainsi, vous osez défier la puissance de Zahda ? » tonne soudain une voix amplifiée par l'imposant volume de la pièce, alors qu'un faisceau de lumière éblouissante, issu du trône, se braque sur vous. « Vous osez vous dresser contre le Maître de Kazan-Oud ! » Vous tentez désespérément d'échapper au rayon aveuglant, mais vous ne pouvez faire le moindre geste ; vos muscles sont tout engourdis et restent inertes, paralysés par le rayon de Zahda. « Je connais vos intentions, reprend la voix

tonitruante, car votre identité me fut révélée lorsque vous étiez dans le labyrinthe. Vous êtes le Seigneur Kaiï, celui qu'on nomme Loup Solitaire. Vous êtes venu ici pour voler ce qui m'appartient ; pour ce genre de crime, il n'y a qu'un châtement : la mort ! » A peine l'écho de ces sinistres paroles s'est-il tu, qu'une boule d'énergie foudroyante jaillit du trône en fusant vers vous comme un soleil de feu. Vous grillez vif et, la seconde d'après, il ne reste plus rien de votre corps. Votre aventure se termine ici.

160

Au moment où le dernier ennemi s'écroule, mort, à vos pieds, un pan de mur s'ouvre soudain en coulissant, laissant le passage à un horrible nain barbu, vêtu d'un habit crasseux en velours noir. Une lueur de malveillance éclaire ses petits yeux porcins tandis qu'il braque sur votre visage un long tube creux en laiton. « Faites de beaux rêves ! » l'entendez-vous dire. Aussitôt après, un jet de vapeur glacial jaillit du tube et vous frappe en pleine figure. Vous titubez en arrière, toussant et suffoquant tandis que l'âcre émanation pénètre dans vos poumons. Vous venez d'inhaler un gaz soporifique très puissant et, le temps que vous réalisiez ce qui vous arrive, vous sombrez dans un profond sommeil. Rendez-vous au [165](#).

161

Alors que les derniers survivants s'enfuient à tire-d'aile au plus profond des ténèbres, vous rengainez votre arme et vous repoussez du pied les cadavres des vampires tombés sous vos coups. En bas de l'escalier, vous débouchez sur une pièce vide et nue, à l'exception d'un râtelier accroché au mur du fond. Il contient une Lance et un Glaive, tous deux en parfait état. Vous pouvez sortir de cette pièce par deux tunnels éclairés par des torches ; l'un descend vers le nord, l'autre vers l'est. Si vous voulez vous engager dans le tunnel nord, rendez-vous au [187](#). Si vous préférez prendre le tunnel est, rendez-vous au [101](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, rendez-vous au [139](#).

162

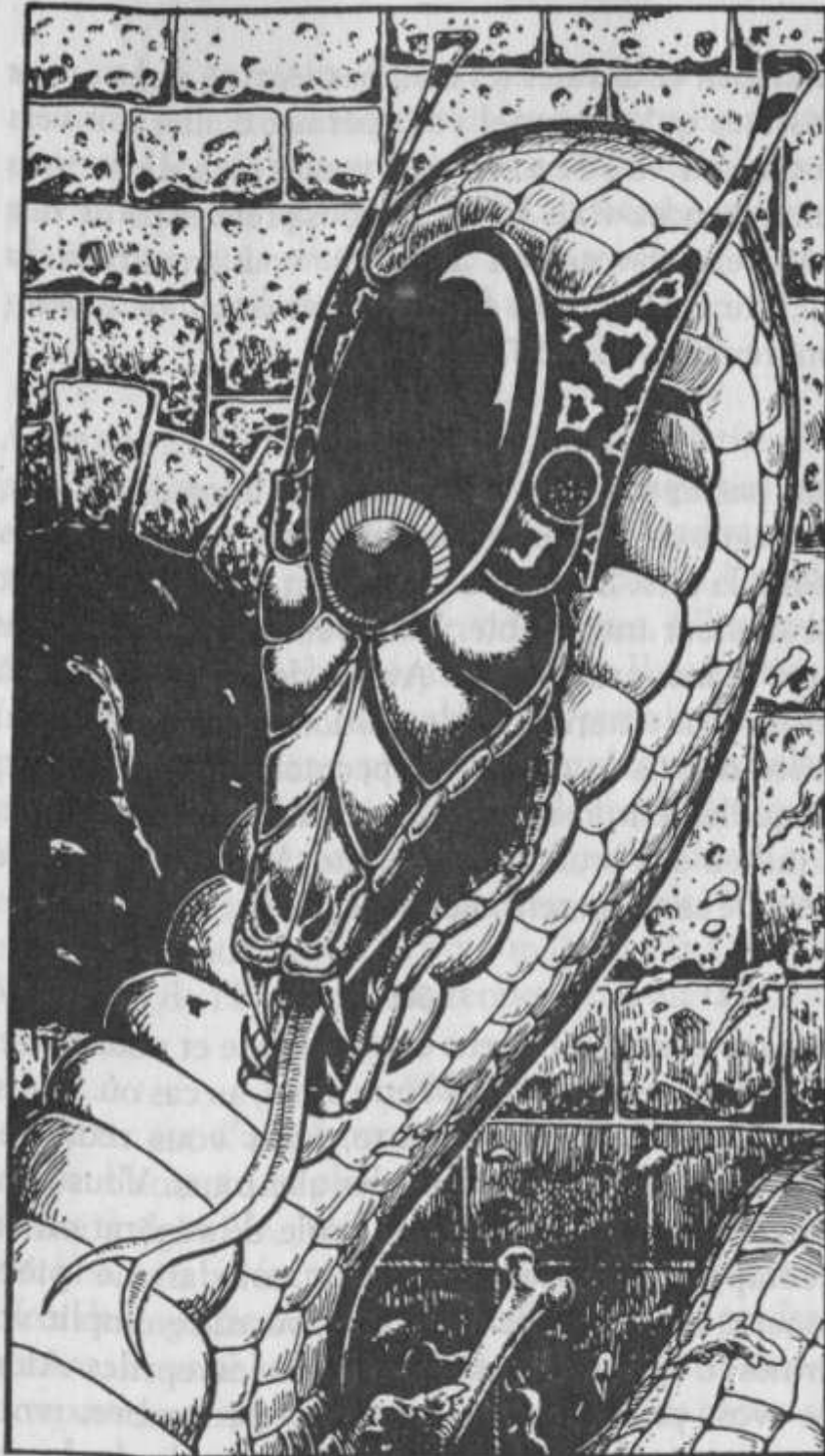
Votre tir est d'une remarquable précision : la flèche atteint l'homme en plein milieu du dos et se plante au-dessus de la taille, juste au défaut de la cuirasse. Votre victime tombe face contre terre et se tord dans les affres de l'agonie avant de rendre l'âme. Sans perdre un instant, vous abandonnez là le corps de votre ennemi et repartez en courant dans le tunnel. Vous passez sous une arche qui débouche en haut d'un escalier en colimaçon et dévalez les marches. Arrivé en bas, vous constatez qu'un tunnel vous permet d'aller soit vers l'ouest, soit vers l'est. Si vous voulez vous diriger vers l'ouest, rendez-vous au [29](#). Si vous préférez partir vers l'est, rendez-vous au [272](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration ou de l'Intuition, rendez-vous au [171](#).

163

Vous passez sous l'arche de jade et, immédiatement, une vague de chaleur insupportable vous envahit des pieds à la tête. La chaleur monte en vous, provoquant une douleur intolérable. Vous venez de franchir une porte d'anéantissement. Avant de passer de vie à trépas, vous entendez le rire sardonique de Zahda, qui assiste depuis le début au spectacle de votre mort, tranquillement installé sur une plate-forme surélevée, au milieu des brumes du plafond. Votre vie et votre aventure se terminent, hélas ! ici.

164

Vous reprenez subitement connaissance et vous portez instinctivement la main à votre arme, au cas où... Puis, la tête encore bourdonnante, vous vous redressez lentement et vous inspectez les alentours. Vous vous trouvez au sommet d'un monticule de végétation en décomposition, dressé dans le coin d'une pièce obscure. Un relent de puanteur douceâtre emplit vos narines : c'est l'odeur caractéristique des reptiles. Alors que vos yeux s'habituent à la pénombre, vous remarquez parmi les



164 *La tête monstrueuse d'un serpent géant se dresse du monticule où vous vous trouvez.*

déchets qui jonchent le sol quelques fragments d'os humains. Un faisceau de lumière blafarde, qui tombe d'une grille encastrée dans le plafond, vient éclairer une cage thoracique, deux crânes et plusieurs vertèbres. Soudain, la lumière vacille et, l'espace d'une seconde, il vous semble apercevoir une espèce de tête de mort à travers les barreaux. Immédiatement après, un rire glacial perce le silence, et vous sentez la peur vous gagner. Pourtant, ce n'est pas ce rire cruel et inhumain qui vous glace le sang, mais l'apparition soudaine d'une monstrueuse tête triangulaire émergeant du monticule même où vous vous trouvez : la tête d'un serpent géant ! Vous vous relevez d'un bond et vous courez dans le coin le plus éloigné de la pièce, le cœur battant à tout rompre. Le serpent se dresse presque jusqu'au plafond ; sa mince langue fourchue fouette rageusement l'air, et il vous fixe de son unique œil jaune, enfoncé au milieu des écailles vertes de sa tête. Le rire sardonique retentit à nouveau, au moment où l'ignoble reptile commence à sortir de son nid pour glisser sournoisement vers vous. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, et si vous avez atteint le rang Kaï de Maître Primat, rendez-vous au [137](#). Si vous possédez un arc, et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [7](#). Si vous n'avez pas d'arc, et si vous ne maîtrisez pas la Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [301](#).

165

En vous réveillant, la vision qui s'offre à vos yeux est tellement stupéfiante que vous avez l'impression d'être en plein rêve. Devant vous s'étend une salle démesurée, toute dallée de marbre poli, qui s'étage en gradins comme un gigantesque amphithéâtre. Au centre de la pièce s'enfonce un grand puits surmonté d'une estrade en fer noir que viennent lécher les flammes qui jaillissent des profondeurs du puits en grondant. Des centaines de silhouettes sombres sont assises sur les gradins. Sous les capuchons qui enveloppent leur tête, vous sentez des regards froids et cruels vous regarder fixement comme autant d'épingles chauffées à blanc. Un murmure rauque parcourt l'assistance, et vous éprouvez une sinistre prémonition. Soudain, le son grave

d'un gong retentit, et une incantation gémissante s'élève des gradins. Vous êtes pris d'une irrésistible envie de fuir au plus vite cet endroit infernal, mais vos poignets sont solidement liés et attachés à un gros anneau de bronze fixé dans le mur, au-dessus de votre tête. « Que le jugement commence ! » ordonne une voix puissante. A ces mots, la foule se répand en clameurs hostiles, et les spectateurs encapuchonnés se lèvent comme un seul homme. C'est alors qu'un faisceau de lumière vient inonder l'estrade. Un homme décharné, aux cheveux blancs, est assis sur un grand trône en or massif étincelant. Deux cristaux sont suspendus en l'air, au-dessus de sa tête : l'un est aussi pur et transparent qu'un diamant, l'autre aussi noir qu'une tombe. Les deux pierres sont reliées par un arc électrique qui court de l'une à l'autre en grésillant. La lueur vive et bleutée qui s'en dégage projette une ombre fantomatique sur le seigneur assis sur le trône. « Intrus, commence ce dernier d'une voix douce et glaciale à la fois, tu es venu à Kazan-Oud dans le dessein de tuer. Je suppose que ces couards d'Elzian t'ont promis une récompense en échange de ma mort, n'est-ce pas ? » A ces mots, un murmure de réprobation parcourt la foule, étouffant la réponse que vous auriez pu donner pour votre défense. Le seigneur se lève alors lentement de son trône, puis il se tourne vers ses sujets, les bras tendus, comme pour recevoir le témoignage de leur adoration. Tandis que la rumeur d'hostilité va en s'amplifiant de gradin en gradin, votre regard est soudain attiré par le cristal clair qui plane au-dessus du trône : un éclat doré brille à présent en son centre. Vous reconnaissez alors l'objet de votre quête : vous avez sous les yeux, à quelques mètres de vous, la Pierre de la Sagesse de Herdos ! Mais la voix du Seigneur, maintenant rauque et cruelle, vient vous tirer de vos pensées : « Quel est votre verdict, mes chers sujets ? » « Coupable, Seigneur Zahda ! » répond à l'unisson la foule hargneuse. « Et la sentence 1 » reprend le maître. « Le Labyrinthe ! Le Labyrinthe ! » hurle-t-on en retour. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [335](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [264](#).



165 *Des centaines de silhouettes sombres sont assises sur les gradins.*

166

Au bout de quelques pas, le silence est rompu par un autre claquement. Le fouet invisible vous mord les mollets, et vos genoux fléchissent ; vous tressaillez sous la douleur et perdez l'équilibre. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est compris entre 0 et 2, rendez-vous au [275](#). Si le résultat est compris entre 3 et 7, rendez-vous au [222](#). Si le résultat est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [311](#).

167

Vous sentez qu'un piège protège cette herse. Si vous ne choisissez pas le - ou les - bon nombre, avant d'abaisser le levier, les conséquences pourraient bien vous être fatales... rendez-vous au [329](#).

168

L'eau continue à jaillir de la statue, bien que le débit ait nettement diminué maintenant que la pièce se trouve presque entièrement remplie. Le visage de l'idole s'est effrité sous la pression de l'eau, ne laissant qu'un trou large comme une assiette. En scrutant l'intérieur, vous apercevez un gros ajustage ainsi qu'un levier, mais tous deux sont profondément enfoncés dans le corps de la statue, hors de portée de votre bras. Si vous possédez une Epée ou une Lance, rendez-vous au [32](#). Si vous n'avez aucune de ces armes, rendez-vous au [263](#).

169

Le mur s'abaisse de plus en plus vite; il ne reste déjà presque plus assez de place pour passer. 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 que vous avez tiré. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [237](#). Si ce résultat est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [326](#).

170

Soudain, il se produit un éclair aveuglant, suivi d'une formidable explosion. La créature, mise en pièces, se consume en une boule de feu d'un jaune étincelant. Une vague de chaleur suffocante vous fouette le visage, vous roussissant la peau et les cheveux (vous perdez 4 points d'ENDURANCE), puis vous projette dans les airs. A demi assommé par le choc, vous vous glissez péniblement à l'intérieur de la fissure maintenant éclairée par les restes éparpillés du monstre qui se consomment lentement sur le sol. Rendez-vous au [16](#).



171

Votre maîtrise Kaiï vous révèle l'existence d'une porte secrète située dans le mur, au bas des marches. Une des briques est beaucoup plus lisse que les autres, et vous sentez qu'elle doit actionner la serrure qui ferme la porte. Si vous souhaitez appuyer sur la brique, rendez-vous au [14](#). Si vous préférez suivre le tunnel vers l'ouest, rendez-vous au [29](#). Si vous préférez suivre le tunnel vers l'est, rendez-vous au [272](#).

172

Vous êtes entraîné hors de la pièce sous la pression de l'eau et vous vous retrouvez par terre, au pied d'une rampe fortement inclinée. Vous vous essuyez les yeux et regardez autour de vous avec une vive inquiétude. La porte ovale se referme brusquement derrière vous dans un claquement sonore qui se répercute en s'amplifiant le long de l'immense couloir. Les murs de ce dernier sont recouverts de gigantesques cocons, et vous apercevez

soudain à quelques mètres une forme qui bouge dans l'obscurité. Une créature ressemblant à un énorme ver, pourvue de deux gros yeux noirs et de mandibules cornées, rampe dans votre direction ! Une écume violette s'échappe en bouillonnant de sa bouche tandis qu'elle se rapproche rapidement. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, rendez-vous au [86](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal et si vous avez atteint le rang de Maître Primat, rendez-vous au [130](#). Si vous avez un Sifflet d'Argent, rendez-vous au [347](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces disciplines et si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [233](#).

173

Vous continuez à avancer sur la plage malgré vos jambes endolories, les cris aigus et frénétiques des rats retentissant à vos oreilles. Derrière un gros bloc de rocher, vous apercevez au fond d'un ravin encaissé les eaux tumultueuses d'un torrent qui descend en cascade de la paroi rocheuse surplombant le lac. Un pont naturel en pierre enjambe le ravin, mais il est très étroit en son milieu, et vous craignez qu'il ne puisse supporter votre poids. Si vous souhaitez traverser l'étroit pont de pierre, rendez-vous au [243](#). Si vous préférez essayer de traverser le ravin à la nage, rendez-vous au [108](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [89](#).

174

Des flammes bleues jaillissent de la baguette de Zahda, mais vous parvenez à les intercepter et à les dévier grâce à la lame du Glaive de Sommer. L'éclair meurtrier se dirige maintenant en sifflant vers la salle obscure et détruit un rang entier de gradins dans une terrible secousse. «Vous allez mourir... mourir... MOURIR ! » hurle Zahda comme un possédé. Il fait tourner sa baguette deux fois au-dessus de sa tête avant de se précipiter sur vous, ses mains griffues tendues en avant. Le Seigneur Zahda est immunisé contre la Puissance Psychique et le Foudroiement Psychique.

ZAHDA (armé de sa baguette magique) HABILITÉ: 33
ENDURANCE: 45

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [149](#).

175

Une fumée dense s'échappe du corps de la créature que vous venez de tuer, dissimulant de ce fait vos adversaires. Vous vous apprêtez à tirer, mais vous êtes considérablement gêné par les volutes âcres qui vous piquent les yeux et vous brûlent la gorge. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous ne maîtrisez pas la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse avec un arc, ou si vous ne maîtrisez pas la Discipline Magnakaï de Nexus, déduisez 3 points de ce chiffre. Si le total obtenu est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [19](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [314](#).

176

Vous avancez lentement et prudemment, tout en vous efforçant de percer l'obscurité. Devant vous, le tunnel vire brusquement à gauche, mais avant que vous n'ayez atteint le tournant, un hurlement terrifiant retentit derrière vous et se répercute le long du tunnel. Vous restez figé sur place, paralysé par la peur pendant un instant, puis vous vous retournez lentement. Vous apercevez alors avec horreur la silhouette d'un gigantesque loup noir qui s'avance en bondissant dans votre direction. Il se rapproche très rapidement, ses yeux rouges brillant d'une lueur féroce et sa gueule grande ouverte laissant voir de redoutables crocs prêts à mordre. Si vous souhaitez rester sur place pour combattre le loup vorace, rendez-vous au [8](#). Si vous préférez courir vers le tournant et fuir le plus vite possible, rendez-vous au [140](#).

177

Le soulagement est immédiat. Rapidement, vous sautez d'une pierre à l'autre. A l'instant même où vous atteignez l'ouverture pratiquée dans le mur, un bruissement se fait entendre dans l'obscurité et, soudain, un objet rond et noir jaillit du lac dans un atroce hurlement. La sphère flotte un instant au-dessus de l'eau, puis file vers vous à la vitesse de l'éclair. Vous pouvez tenter de vous glisser dans la fissure (rendez-vous au [16](#)), mais vous pouvez également tirer une arme pour affronter cette étrange sphère (rendez-vous au [342](#)). Enfin, si vous possédez un arc et que vous souhaitiez l'utiliser, rendez-vous au [225](#).

178

Les jeunes serpents s'enroulent sauvagement autour de vos pieds en essayant d'enfoncer leurs crochets dans la chair non protégée de vos jambes. Le combat est inévitable et vous devez les affronter comme s'il s'agissait d'un seul et même ennemi. Si vous possédez une Graine de Feu et si vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [191](#).

NICHÉE D'HACTA-RATONS HABILITÉ: 15 ENDURANCE: 28

A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, doublez tous les points d'ENDURANCE perdus au cours du combat à cause des morsures venimeuses des créatures. Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [346](#).

179

Grâce à votre Discipline Magnakaï, vous parvenez à bloquer l'attaque psychique, soulageant ainsi la douleur qui vous vrillait la tête. Mais la main a senti votre résistance. Repliant ses doigts en un grotesque poing, elle se met à marteler le socle à coups lents et puissants. Des ondes de choc viennent frapper votre Écran Psychique et vous devez lutter de toutes vos forces pour l'empêcher de céder. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du

Foudroiemnt Psychique et que vous avez atteint le rang Kaï de Maître Primat, rendez-vous au [134](#). Si vous ne maîtrisez pas la Discipline Magnakaï du Foudroiemnt Psychique, ou si vous n'avez pas atteint le rang de Maître Primat, rendez-vous au [297](#).

180

Vous concentrez tout le pouvoir que vous confère votre Discipline Magnakaï puis, après avoir pris une profonde inspiration, vous poussez un cri aigu et continu. Bientôt des gouttes de sueur perlent sur votre front alors que vous haussez le ton à un point tel que votre cri en devient inaudible. Soudain, les chauves-souris se mettent à crier à l'unisson. Elles tournent et virevoltent en tous sens, s'assommant contre les murs, les sens paralysés par votre hurlement. Les rares survivantes s'enfuient en tournoyant dans l'obscurité. Vous cessez de crier et, après avoir repris votre souffle, descendez rapidement l'escalier. (Si vous avez utilisé la Discipline Magnakaï du Foudroiemnt Psychique, ne déduisez aucun point de votre total d'ENDURANCE.) Rendez-vous au [236](#).

181

La patrouille fait halte à moins de trois mètres de l'endroit où vous êtes caché. Le chef aboie un ordre, et l'un des gardes revêtus d'une armure noire sort un briquet de sa poche, puis allume une torche en goudron fixée au mur. La torche s'embrase en grésillant, et vous êtes pris dans la vive lumière de la flamme jaune. Si vous possédez un arc et que vous souhaitez tirer sur les gardes avant qu'ils ne remarquent votre présence, rendez-vous au [206](#). Si vous voulez attaquer les gardes avec une autre arme, rendez-vous au [332](#). Si vous préférez traverser la pièce en courant pour essayer de fuir par le couloir du fond, rendez-vous au [69](#).

182

Vous n'avez aucune difficulté à enrouler votre corde autour de la garde de l'épée et à la tirer vers vous. C'est une arme tout à fait quelconque, à la lame épaisse, indigne de votre fourreau ; mais dans ce labyrinthe étrange et hostile, cette épée de médiocre qualité vous rassure, au moins, sur vos chances de survivre. Si vous souhaitez quitter la cave par le tunnel de gauche, rendez-vous au [298](#). Si vous préférez prendre le tunnel de droite, rendez-vous au [322](#).

183

La dalle reste immobile, quelle que soit la force avec laquelle vous tapez mais, ce faisant, vous découvrez quelque chose qui se trouvait auparavant caché sous la couche de poussière. Vous grattez avec précaution le reste de saleté et vous apercevez, profondément gravé dans le marbre gris, le dessin d'un serpent enroulé sur lui-même. Au milieu est inscrit le nombre [123](#). Notez ce nombre dans la marge de votre *Feuille d'Aventure*, il pourra vous être utile plus tard au cours de votre aventure. A présent, si vous souhaitez pénétrer dans le tunnel en sautant par-dessus la dalle, rendez-vous au [127](#). Si vous préférez entrer dans le tunnel en marchant sur la dalle, rendez-vous au [277](#).

184

Vous avez l'impression que votre poitrine va exploser, mais la porte ne s'ouvre toujours pas. Si vous possédez une fiole de Pilules Bleues, rendez-vous au [230](#). Si vous souhaitez toujours tenter d'ouvrir la porte à l'aide de votre Discipline Magnakaï, rendez-vous au [313](#). Si vous préférez nager vers la surface, rendez-vous au [153](#).

185

Un martèlement sec, tel celui des sabots d'un cheval claquant sur des pavés vous arrête brusquement. Votre instinct Kaï vous avertit que d'autres créatures malfaisantes se sont lancées à votre poursuite dans le tunnel : continuer à avancer dans cette direction serait suicidaire. Vous avez encore deux cents mètres à parcourir le long de l'étroit passage avant d'arriver au tunnel opposé. Vous faites demi-tour et vous vous mettez à courir en priant que les Dhax ne vous rejoignent pas avant que vous ayez atteint l'entrée. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si le chiffre tiré est compris entre 0 et 8, rendez-vous au [241](#). Si vous avez tiré un 9, rendez-vous au [106](#).

186

Vous portez le coup de grâce à votre ennemi qui hurle de douleur avant de s'effondrer à vos pieds en se matérialisant. Vous pensez de prime abord qu'il s'agit d'un être humain, mais en observant plus attentivement le corps sans vie, vous comprenez qu'il n'en est rien. Ses yeux, maintenant vitreux, ressemblent à ceux d'un chat; ses doigts courts sont pourvus de griffes, et sa mâchoire inférieure dépasse largement sa mâchoire supérieure. Sa peau est marquée de profondes cicatrices, dues à l'évidence non pas à des blessures de guerre, mais à des opérations chirurgicales sommaires. Il n'y a plus trace du fouet avec lequel il vous a frappé, mais il porte une lance en bandoulière et, autour de son cou ensanglanté, un Sifflet d'Argent accroché à une chaîne. (Inscrivez cette dernière trouvaille sur votre *Feuille d'Aventure*, dans la case Objets Spéciaux.) Instinctivement, vous portez le Sifflet à vos lèvres et vous soufflez, mais aucun son n'en sort. Intrigué, vous tournez la tête en tout sens, et vous sursautez en apercevant une solide poutre en métal bleu qui enjambe maintenant le gouffre ! Si vous désirez traverser le gouffre, rendez-vous au [6](#). Si vous préférez revenir sur vos pas le long du couloir, rendez-vous au [64](#).

Le tunnel descend dans une caverne vaste et profonde. Des volutes de fumée s'élèvent de part et d'autre d'un étroit pont en pierre qui mène au centre de cet antre immense, où il rejoint un autre chemin orienté d'est en ouest. Prudemment, vous avancez sur le pont, l'estomac soulevé par l'odeur âcre des fumées sulfureuses et la vue du vide noir et béant qui s'ouvre de chaque côté de vous. Arrivé au centre, vous entendez des bruits de pas précipités provenant du passage voûté sur votre droite.

Les bruits se rapprochent rapidement et, soudain, un homme vêtu d'une armure en cuir surgit de l'obscurité. En vous apercevant, il s'arrête si brusquement qu'il semble, l'espace d'un instant, transformé en statue de pierre ! Son visage maigre, ruisselant de sueur, est déformé par la peur. Après avoir jeté un regard anxieux par-dessus son épaule, il dégaine son arme et s'avance dans votre direction. Si vous possédez un arc et que vous souhaitiez l'utiliser contre ce guerrier, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez dégainer votre arme pour vous défendre, rendez-vous au [95](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [205](#).

Vous plongez dans l'espace qui se réduit maintenant à quelques dizaines de centimètres et vous entendez, juste après, le mur s'abattre derrière vous dans un énorme craquement. Vous êtes étendu sur le dos, le cœur battant à tout rompre et l'estomac noué à la pensée d'avoir frôlé la mort de si près. Vous vous remettez péniblement sur vos pieds et vous continuez à avancer le long du tunnel qui est, maintenant, sensiblement plus froid et plus dégagé qu'auparavant. Vous arrivez bientôt dans une salle d'où se dégage une forte odeur d'humus. Le plafond est soutenu par deux rangées de piliers en pierre et, au milieu de la pièce, se dresse un immense sarcophage en granit. Tout à coup, vous entendez un cliquetis d'armure et des bruits de pas qui se rapprochent de l'entrée d'un tunnel à votre droite. Si vous

souhaitez vous cacher derrière l'un des piliers, rendez-vous au [110](#). Si vous voulez quitter la salle par un tunnel s'ouvrant sur votre gauche, rendez-vous au [201](#). Si vous préférez tendre une embuscade à qui s'approche, rendez-vous au [319](#).

189

Vous vous baissez pour éviter le tir de votre ennemi mais, à une distance si courte, il lui est difficile de vous manquer. Le carreau vous atteint au moment où vous plongez en avant et il vous transperce le crâne, vous tuant instantanément. Votre vie et votre enquête s'achèvent ici.

190

Vous dirigez toute la puissance de votre Discipline Psychique sur l'immense œil blessé. Le tentacule se met à trembler et relâche son étreinte. Vous en profitez aussitôt pour vous dégager et vous vous relevez tant bien que mal. L'utilisation de votre Discipline Magnakaï vous a coûté 2 points d'ENDURANCE, mais vous a sauvé d'une mort terrifiante. Faites les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [41](#).

191

Vous tirez la Graine de Feu de votre poche et vous la jetez par terre. En touchant le sol, elle explose dans un éclair aveuglant et les serpents s'enfuient de toutes parts en crachant et en sifflant pour éviter les flammes brûlantes. Soudain, d'autres bruits retentissent dans la pièce mais, cette fois, ce sont des cliquetis d'armes et d'armures. Rendez-vous au [346](#).

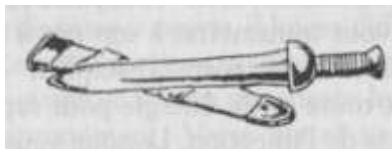
192

Vous reconnaissez les symptômes de la Takadea, appelée communément « Pourriture des prisons » dans votre pays. Vous vous approchez de l'homme tremblant et vous le rassurez aussitôt en lui expliquant que vous ne lui voulez aucun mal et que, s'il vous fait confiance, vous pourrez sûrement l'aider. Vous

posez vos mains sur ses yeux et vous transmettez à son corps malade les pouvoirs curatifs de votre Discipline Magnakaï, concentrant toute votre énergie pour supprimer les terribles effets de l'infection. Lorsque vous retirez vos mains, ses yeux ne sont plus opaques et brillent intensément, comme ceux d'un chat. « Je vois ! s'écrie-t-il, stupéfait, la voix brisée par l'émotion. Comment pourrais-je jamais vous remercier pour ce miracle. » Avant que vous ne puissiez lui répondre, vous entendez des bruits de pas précipités dehors, dans le couloir. « Suivez-moi, reprend-il en sautant sur ses pieds. Si les gardes de Zahda vous trouvent ici, ils nous tueront tous les deux ! » Rendez-vous au [290](#).

193

L'escalier grimpe en tournant à travers la roche dure pendant un temps qui vous semble infini, mais vous arrivez enfin à un palier d'où part un tunnel qui s'enfonce dans l'obscurité. Vous vous apprêtez à entrer lorsque votre instinct Kaï vous signale la présence d'une marche peu élevée à l'entrée du tunnel. En regardant de plus près, vous voyez qu'il s'agit d'un carré en marbre parfait, occupant toute la largeur du tunnel sur trois mètres. Si vous souhaitez éprouver la dalle de marbre avec une arme pour voir si elle ne recèle pas un piège, rendez-vous au [183](#). Si vous voulez pénétrer dans le tunnel en sautant pardessus la dalle, rendez-vous au [127](#). Si vous préférez entrer dans le tunnel en marchant franchement sur cette dalle, rendez-vous au [277](#).



194

Vous essuyez le sang que vous avez sur le visage et sur les mains. Vous venez d'échapper de justesse à une mort atroce dans les mâchoires du monstre et, à cette pensée, vous vous sentez pris

d'une nausée que vous avez du mal à réprimer. La lumière devient soudain plus brillante, et vous entendez retentir au loin un rire qui vous glace le sang, puis la lumière décroît et revient, au bout d'un instant, à sa faible intensité initiale. Le rire cesse et le silence règne à nouveau dans la pénombre. Rendez-vous au [322](#).

195

Tout à coup, une cloche d'alarme retentit dans le couloir. Un lourd rideau de fer tombe du plafond et ferme l'accès à la pièce. Vous apercevez au coin, dans la pénombre, une barrière identique qui descend devant la porte en bois par laquelle vous êtes entré. Rendez-vous au [37](#).

196

La flèche siffle vers la sphère mais, au dernier moment, la boule noire change brusquement de trajectoire, et votre projectile ne fait que la frôler avant de s'enfoncer dans l'eau du lac. La sphère menaçante repasse à l'attaque. Vite, vous remettez votre arc en bandoulière et vous tirez une arme. Si vous souhaitez rester sur place pour combattre cet objet, rendez-vous au [342](#). Si vous préférez fuir son attaque en vous enfonçant un peu plus dans la fissure, rendez-vous au [16](#).

197

Utilisant au mieux les quelques possibilités de cachette qui vous sont offertes, vous traversez la pièce tel un fantôme. Mais, dès que vous pénétrez dans le couloir de l'autre côté, vous vous retrouvez face à un garde en armure. Il pousse un cri étouffé par la visière de son casque noir, puis fait demi-tour et court vers une corde reliée à une cloche d'alarme, qui pend d'une ouverture pratiquée dans le plafond. Si vous possédez un arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [266](#). Si vous n'en possédez pas, ou que vous ne vouliez pas l'utiliser, rendez-vous au [40](#).



198 *La main Coupée s'élève à nouveau !*

198

Soudain, vous comprenez la terrible intention de la main. C'est un prédateur, une entité malfaisante qui ne peut survivre qu'en consommant une seule sorte de nourriture : le cerveau humain vivant ! Vous plongez, puis vous roulez au sol pour éviter la première attaque. Vous vous en sortez avec quelques égratignures à la tête (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), mais la main s'élève à nouveau, et vous craignez que votre vie ne s'achève là. Cette créature est immunisée contre la Puissance Psychique mais pas contre le Foudroiement Psychique.

MAIN COUPÉE HABILITÉ: 18 ENDURANCE: 30

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [22](#).

199

Vous reconnaissez le haubert de l'homme mort : c'est celui d'un mercenaire Kakush. En effet, vous remarquez que chacune des boucles rouillées qui forment sa cote de mailles est ornée des dix étoiles de Nikesa, symbole de la capitale de ce pays. Dans une bourse en cuir attachée à sa ceinture, vous trouvez 6 Pièces d'Or et, dans son Sac à Dos à moitié déchiré, une corde et un habit rouge à capuchon. Vous examinez ensuite ses armes : elles sont toutes deux hors d'usage. Le poignard à manche d'os tombe en poussière lorsque vous essayez de l'arracher du crâne du cadavre, et la lame de l'épée est rongée par la rouille et émoussée. Si vous souhaitez continuer à avancer le long du tunnel, rendez-vous au [318](#). Si vous préférez gravir les marches pour inspecter la trappe ouverte, rendez-vous au [93](#).

200

Les éruptions sont de plus en plus violentes ; des pierres et des débris de métal sont projetés jusqu'en haut de la salle de trône. Certains blocs de pierre atteignent la taille d'un cheval, mais ils semblent retomber très lentement autour du rayon, tandis que vous êtes attiré malgré vous vers le toit. Soudain, le rayon

disparaît, et vous vous retrouvez sur un socle circulaire, au centre d'un temple en ruine, près du corps de garde du donjon. Pendant un instant, vous êtes aveuglé par la lumière du jour, puis lentement vos yeux s'habituent et vous regardez les eaux scintillantes du lac Khor et la ville de Herdos poindre à l'horizon. Le sol est secoué par de constantes vibrations, les bâtiments commencent à s'écrouler et les murs de la forteresse se lézardent de façon inquiétante. Sans perdre un instant, vous vous précipitez vers la sortie, tandis que les éclairs du pouvoir agonisant de Kazan-Oud déchirent le ciel. En haut des marches, vous contemplez à nouveau le lac, loin en contrebas. Si vous souhaitez descendre l'escalier qui mène à la vieille jetée, rendez-vous au [122](#). Si vous préférez essayer de descendre vers la plage, rendez-vous au [309](#). Si vous voulez plonger dans le lac du haut de la falaise, rendez-vous au [254](#).

201

Vous vous hâtez le long du tunnel et vous arrivez bientôt dans une pièce éclairée par une lumière rouge et scintillante, provenant d'une ouverture carrée dans le plafond. Une immense porte en fer à deux battants occupe tout le mur du rond mais, pour l'atteindre, vous devrez traverser cet inquiétant faisceau de lumière rouge. Près de l'entrée, par laquelle vous êtes arrivé, se trouve un autre tunnel qui s'enfonce en serpentant vers l'est. Si vous souhaitez passer à travers la lumière rouge pour examiner les portes en fer, rendez-vous au [269](#). Si vous préférez quitter la pièce par le tunnel est, rendez-vous au [272](#).

202

Des flammes bleues fusent de la baguette de Zahda. Instinctivement, vous vous jetez au sol pour éviter d'être brûlé. Il était temps: la décharge vous frôle avant d'exploser dans une gerbe d'étincelles multicolores. Poussant un cri de colère et de dépit, Zahda bondit alors sur vous. Roulant sur le côté, vous l'esquivez au moment même où il allait vous fracasser le crâne. Vous l'avez échappé belle : le coup était si violent qu'il en a fendu

le sol ! Une flamme jaillit de la fissure et brûle la main du seigneur en furie. Celui-ci se met à crier comme un corbeau blessé et laisse tomber sa baguette de ses mains noircies par le feu. Vous en profitez pour attaquer, mais Zahda réagit promptement : il se redresse et se tient maintenant fermement au bord de l'abîme en brandissant un poignard à la lame étincelante. Le Seigneur Zahda est immunisé contre la Puissance Psychique mais pas contre le Foudroiement Psychique.

ZAHDA HABILITÉ : 25 ENDURANCE : 45

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [149](#).

203

Les mains tremblantes, vous serrez la corde verte le plus fort possible tout en essayant de bloquer vos pieds pour ne pas glisser dans les énormes vagues qui rugissent en dessous. La coque en bois craque dans la nuit, puis le bateau est rapidement englouti sans laisser de trace. Soudain, une brusque secousse parcourt toute la longueur de la corde, et une espèce de tête de serpent surgit des eaux noires. Elle se dresse en ondulant, et les mâchoires grandes ouvertes laissent voir de longs crochets jaunes aiguisés comme des couteaux. L'ignoble tête vous fixe de ses yeux blancs et aveugles, prête à attaquer. Vous comprenez alors avec effroi que vous vous cramponnez, en réalité, au corps d'un redoutable Lekhor ! Si vous souhaitez lâcher le corps du serpent et plonger dans les eaux noires, rendez-vous au [325](#). Si vous préférez tirer une arme pour vous défendre contre son attaque venimeuse, rendez-vous au [76](#).

204

La température augmente à chacun de vos pas mais, lorsque vous atteignez les premières flammes, vous ne sentez ni chaleur ni douleur. Les flammes sont rafraîchissantes comme une douce brise d'été ! Vous traversez rapidement les jets de flamme inoffensifs et vous continuez à avancer le long du passage. Rendez-vous au [240](#).



203 *Une espèce de tête de serpent surgit des eaux noires.*



205

Vous sentez que cet homme est paralysé par la peur. En effet, une aura de malveillance irradie depuis l'entrée du tunnel et se propage comme une vague de chaleur diabolique. Ses radiations deviennent bientôt si intenses que vous ne pouvez plus utiliser votre discipline, et vous ne parvenez même pas à savoir si le guerrier est un ami ou un ennemi. Si vous souhaitez tirer une arme pour vous défendre, rendez-vous au [95](#). Si vous voulez éviter toute confrontation en courant vers l'entrée de l'autre tunnel, rendez-vous au [47](#). Si vous possédez un arc et que vous souhaitez tirer sur le guerrier, rendez-vous au [79](#).

206

Vous visez et vous tirez une fraction de seconde plus tard. Vous atteignez le chef en pleine poitrine, ce dernier trébuche en arrière, déséquilibré par la force d'impact de votre flèche. Ses compagnons se mettent alors à pousser des cris de colère et se précipitent sur vous en brandissant de longs couteaux et des haches pour venger leur chef.

RAKHOS DE ZAHDA HABILITÉ : 28 ENDURANCE : 35

Si vous remportez le combat en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au [17](#). Si le combat dure plus de 3 Assauts, rendez-vous au [160](#).

207

La clé tourne sans difficulté dans la serrure, et la porte s'ouvre en grand sous l'énorme pression de l'eau. Rendez-vous au [172](#).

208

Le tronc tombe dans le vide, suivi par un déluge de pierres et de gravats. Lorsque toute la poussière est retombée, vous êtes toujours en train de fixer d'un air découragé l'escalier au-dessus de vous. Si vous possédez une corde, rendez-vous au [310](#). Sinon, rendez-vous au [211](#).

209

Vous portez le coup de grâce à l'Oudagorg qui recule en se tordant sur lui-même, la tête dissimulée dans l'épaisseur du brouillard. Soudain, un éclair jaillit dans un craquement assourdissant et enveloppe le corps de la créature en crépitant. Une horrible odeur de chair brûlée se répand dans l'atmosphère tandis que l'Oudagorg se débat sauvagement. Quelques minutes après, sa danse macabre cesse, et vous constatez que le voile de brouillard a disparu. Eu regardant au-dessus de vous, vous apercevez alors dans l'obscurité une passerelle déserte et une plate-forme d'observation en métal noir. Si vous souhaitez grimper sur le corps de l'Oudagorg pour vous hisser sur la plate-forme, rendez-vous au [294](#). Si vous souhaitez enjamber la carcasse de la créature pour continuer le long du couloir, rendez-vous au [46](#).

210

Une fois encore, vous faites appel à votre Maîtrise Kaï pour vous défendre contre les menaces des reptiles, et votre discipline est toujours aussi efficace. Les serpents font demi-tour et rampent vers leur nid pour se mettre à l'abri, aussi effrayés en vous voyant que vous l'avez été vous-même en les apercevant. Rendez-vous au [346](#).

211

Le seul moyen de franchir le vide serait d'escalader la paroi rocheuse, mais elle est pratiquement verticale, et tenter une telle escalade sans équipement approprié serait extrêmement

dangereux. Si vous souhaitez, néanmoins, essayer de grimper à la paroi, rendez-vous au [85](#). Si vous préférez descendre l'escalier et continuer ensuite le long de la plage, rendez-vous au [348](#).

212

Tandis que l'Homme-Bête s'affale sur le sol, deux autres gardiens surgissent dans le couloir en poussant des hurlements de colère à la vue du corps de leur compagnon d'armes. Ils se jettent sur vous dans une furieuse attaque.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GEÔLIER-RAKHOS 17 23

Second GEÔLIER-RAKHOS 16 21

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [80](#).

213

Vous entendez un dé clic, et la porte s'ouvre en glissant. L'intérieur du sarcophage est mal éclairé, mais vous apercevez des marches qui descendent jusqu'à une grosse porte en bois renforcée par des clous et des barres de fer. Si vous souhaitez entrer dans le sarcophage, rendez-vous au [37](#). Si vous préférez ne pas y entrer, rendez-vous au [102](#).

214

La porte en fer a plusieurs centimètres d'épaisseur et si vous voulez la soulever suffisamment haut pour pouvoir vous glisser en dessous, vous allez devoir produire un effort considérable. Pour soulever la porte, suivez les règles habituelles de combat comme si vous étiez désarmé (déduisez 4 points de votre total d'HABILETÉ). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de Nexus, ne déduisez aucun point de votre total d'HABILETÉ. Chaque point d'ENDURANCE que vous perdez au cours de ce

combat représente la fatigue due à l'effort que vous devez faire pour lever la lourde porte.

PORTE DU (Résistance)TUNNEL HABILITÉ: 19 ENDURANCE: 50

Vous pouvez arrêter le combat à tout moment pour aller explorer le tunnel ; dans ce cas, rendez-vous au [277](#). Si vous réduisez la résistance (ENDURANCE) de la porte à zéro, rendez-vous au [114](#).

215

Vous commencez à examiner l'horrible main, mais elle vous saute brusquement au visage. Vous poussez un cri de terreur et vous parrez instinctivement son attaque en la frappant violemment. La main est projetée en arrière et se dirige en tournoyant vers les piliers verts. Mais, juste au moment où elle arrive à leur niveau, elle explose et est complètement pulvérisée. Vous avez enfin triomphé de la main qui s'est désintégrée au contact de l'invisible barrière d'énergie destructrice située entre les colonnes. Satisfait et soulagé, vous vous dirigez vers le passage au fond de la pièce. Rendez-vous au [334](#).

216

Vous découvrez avec soulagement que la porte n'est ni verrouillée ni gardée et vous pénétrez dans un couloir éclairé par des torches. Vous le suivez à travers toute une suite de pièces vides, à l'abandon depuis des années : c'est l'ancienne et somptueuse demeure du Seigneur de Kazan-Oud. Du luxe de cette retraite souterraine, il ne reste plus à présent que des lambeaux de rideaux à moitié pourris et quelques meubles moisis. Vous vous apprêtez à pénétrer dans une de ces pièces lorsque vous entendez des bruits de voix. Vous vous arrêtez brusquement et vous apercevez trois créatures très maigres, assises autour d'une table au centre de la pièce. Leurs doigts verts et décharnés pointés sur un parchemin, elles tiennent une discussion très animée dans une langue qui vous est totalement

étrangère. Elles portent de longs habits à capuchon en soie violette et ne semblent pas armées. Si vous avez complété le Cercle de Solaris, rendez-vous au [244](#). Si vous souhaitez lancer une attaque-surprise contre ces créatures, apparemment inoffensives, rendez-vous au [295](#). Si vous préférez essayer de traverser la pièce en vous dissimulant, rendez-vous au [343](#).

217

Grâce à votre Discipline Magnakaï, vous parvenez à faire cesser la douleur qui vous déchire le cerveau et vous recouvrez rapidement tous vos moyens. Après avoir ramassé votre arme sur le sable noir et brûlant, vous passez à l'attaque. Vous blessez l'extrémité de la vrille mais cette dernière, au lieu de perdre du sang, ou ce qui devrait passer pour du sang dans le corps d'une créature si épouvantable, s'enflamme comme une mèche. Le cerveau cesse de bouger, flottant, immobile, au-dessus du sable tandis que son mince filament de chair se consume rapidement. Rendez-vous au [170](#).

218

La première bulle explose bruyamment, et l'énorme loup noir s'arrête brusquement en hurlant de peur. Puis il fait demi-tour et remonte lentement le couloir en gémissant pitoyablement. Arrivé au coin, il lance un hurlement de dépit avant de disparaître au loin. Rendez-vous au [151](#).

219

Vous attaquez le monstre et vous lui faites une profonde blessure à la paupière. Mais avant que vous ne puissiez lui assener un autre coup, une flamme rouge jaillit en sifflant de la grille et vous atteint à l'épaule. Vous trébuchez en arrière, le bras paralysé par une douleur atroce, et vos doigts devenus insensibles laissent échapper votre arme qui tombe au sol avec un bruit métallique (vous perdez 6 points d'ENDURANCE). Le serpent se tord et se contorsionne dans tous les sens, et ses mâchoires grandes ouvertes cherchent à vous mordre dans une rage aveugle. Il

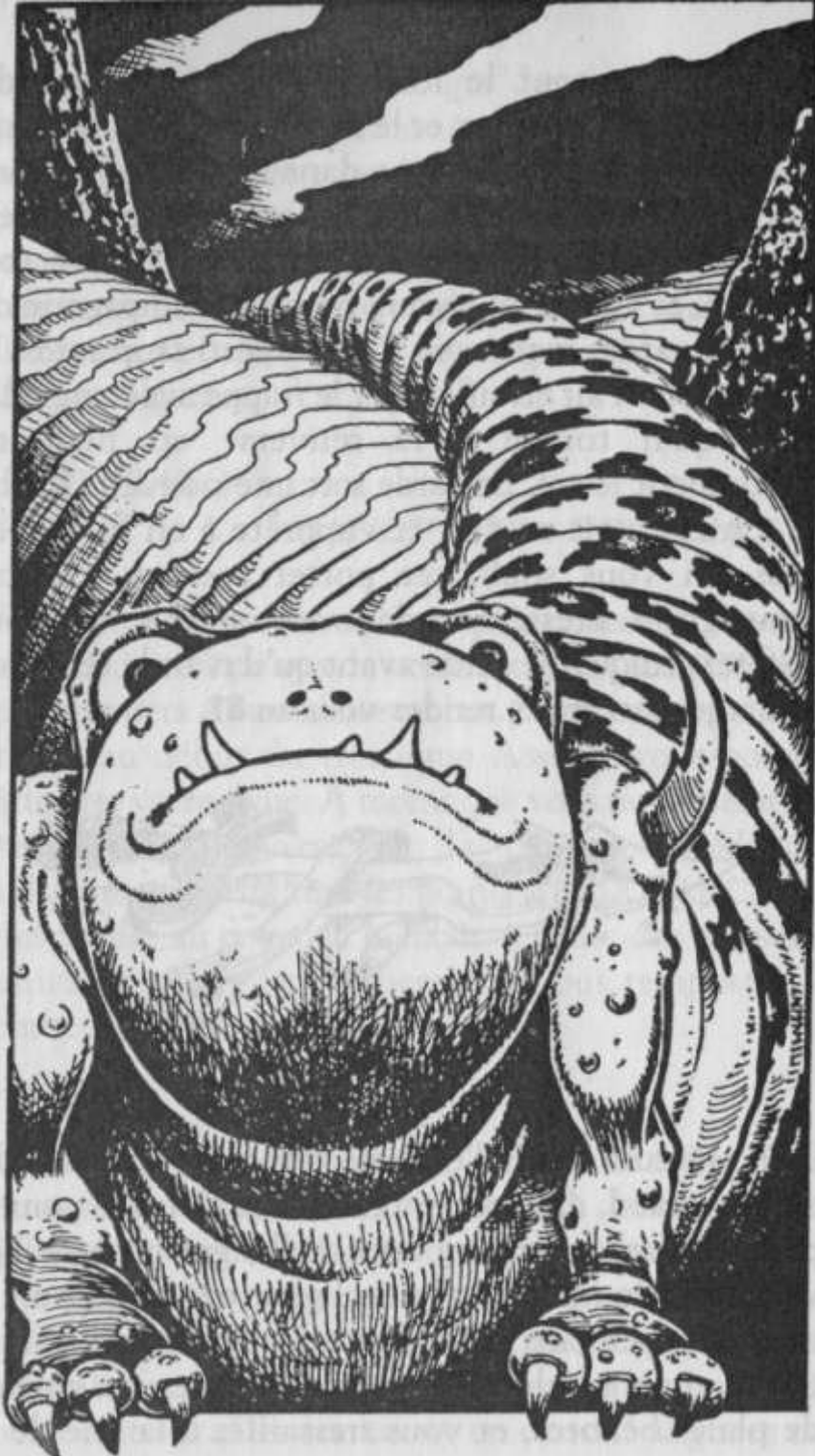
trouve rapidement votre trace et s'apprête à se venger en lançant une attaque fulgurante.

HACTARATON GÉANT HABILITÉ: 20 ENDURANCE: 45

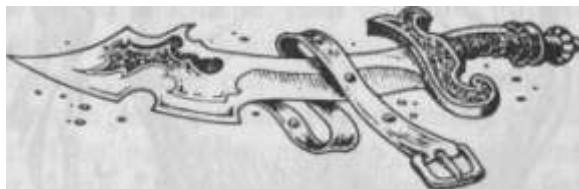
Votre arme gît par terre à vos pieds, aussi devez-vous devez déduire 4 points de votre total d'HABILITÉ pour les 2 premiers Assauts du combat. Si vous êtes toujours en vie au début du troisième Assaut, vous pouvez récupérer votre arme. A moins que vous ne possédiez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, multipliez par deux tous les points d'ENDURANCE que vous perdez au cours du combat, à cause des morsures venimeuses de votre ennemi. Si vous remportez le combat, rendez-vous au [21](#).

220

Votre compagnon retourne le cadavre et retire de la ceinture un sabre et un poignard. Vous pouvez également prendre la hache qui a été utilisée au cours du combat si vous le souhaitez. Vous descendez ensuite les marches et vous vous retrouvez dans un vestibule fermé par une énorme porte en bronze à double battant. Des statuettes en or sont alignées de chaque côté, tout le long du mur recouvert de somptueuses tapisseries, et le murmure d'une fontaine en marbre sculptée résonne dans le vestibule. Vous avez à peine parcouru quelques mètres qu'un garde en armure surgit de derrière la fontaine. Il lève son arbalète, et vous criez à votre nouveau compagnon de prendre garde, mais vous l'avez averti trop tard : le carreau fend l'air en sifflant et le frappe avec une telle force qu'il tombe à la renverse en heurtant violemment le sol. Le garde sort une nouvelle flèche de son carquois en cuir et s'apprête à en finir avec vous. Si vous souhaitez porter secours à votre compagnon blessé, rendez-vous au [28](#). Si vous préférez attaquer le garde avant qu'il n'ait le temps de recharger son arme, rendez-vous au [81](#).



221 La créature vous regarde fixement, puis se met à ramper dans votre direction.



221

Une créature, dont l'énorme tête ressemble à celle d'un crapaud, émerge lentement de l'ombre pour se prélasser dans la lumière verte qui baigne la plage. Elle vous regarde fixement sans cligner des yeux, puis se met à ramper dans votre direction. Son corps, pâle et gonflé comme celui d'un gigantesque ver, est couvert de plaies béantes, et vous tressaillez à la vue de ce monstre épouvantable. La créature se redresse en poussant un cri terrible et s'apprête à vous attaquer avec sa langue aiguisée comme un rasoir. La rapidité de son attaque ne vous permet pas d'utiliser un arc.

ZAGOTHAL HABILITÉ: 29 ENDURANCE: 28

Si vous le souhaitez, vous pouvez fuir le combat après 2 Assauts (rendez-vous au [229](#)). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, vous pouvez abandonner le combat à tout instant sans perdre de points d'ENDURANCE ; rendez-vous, dans ce cas, au [70](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [271](#).

222

Vous glissez et tombez, mais parvenez miraculeusement à vous accrocher au pont invisible. Ignorant la douleur cuisante qui vous brûle les jambes, vous concentrez tous vos efforts pour reprendre pied sur le pont. Hélas, juste au moment où vous y parvenez, le fouet claque à nouveau, et vous recevez un violent coup sur le dos (vous perdez 1 autre point d'ENDURANCE). Le fouet claque une troisième fois mais sans vous atteindre car vous avez rampé rapidement sur le pont et vous êtes maintenant hors de portée de ses cruelles morsures. Rendez-vous au [6](#).

223

Une douleur brûlante vous parcourt le bras et explose dans votre tête. Des lumières clignent devant vos yeux et vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [164](#).

224

Au moment où votre main saisit la garde de l'épée, la voix du crâne retentit dans le brouillard au-dessus de vous et vous écoutez, en frissonnant, les vers suivants :

Prendre l'arme Rompt un charme Une terreur sèmeras Là où tu iras.

Si vous souhaitez toujours ramasser l'épée, rendez-vous au **96**. Si vous voulez quitter la pièce, sans prendre l'épée, par le tunnel de gauche, rendez-vous au [298](#). Si vous préférez partir par le tunnel de droite, rendez-vous au [322](#).

225

Votre cible mobile est uniquement éclairée par la faible lumière verte du bouclier protecteur. Vous encochez une flèche et vous visez soigneusement la sphère qui file le long de la plage en zigzaguant à vive allure entre les rochers. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de l'Art de la Chasse avec un arc, ajoutez-le au chiffre que vous avez obtenu. Si votre total est, maintenant, compris entre 0 et 6, rendez-vous au [196](#). Si votre total est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [112](#).



226

Tout à coup, sans que rien ne le laisse présager, la main s'anime et se dresse à la verticale en prenant appui sur trois de ses doigts, les deux autres repliés en arrière. La main ressemble ainsi à une monstrueuse araignée, prête à attaquer. Vous reculez, terrifié, tandis qu'elle tourne rapidement sur le socle de granit. Si vous souhaitez attaquer la main, rendez-vous au [116](#). Si vous avez une Graine de feu et que vous voulez la jeter sur le socle, rendez-vous au [157](#). Enfin, si vous préférez contourner le socle pour entrer dans le passage qui se trouve de l'autre côté, rendez-vous au [302](#).

227

Vous trouvez dans son sac et dans les poches de son armure en cuir les objets suivants :

-1 Corde — 1 Couverture -1 Poignard

-1 Fiole de Pilules Bleues

-1 Bouteille d'Eau -1 Clé de Pouvoir

Tous ces objets, à l'exception de la Clé de Pouvoir qui est un Objet Spécial, sont des objets de Sac à Dos. Choisissez parmi ces objets ceux que vous souhaitez prendre et n'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, vous pouvez identifier la nature des Pilules Bleues ; dans ce cas, rendez-vous au [43](#). Si vous ne maîtrisez pas cette discipline, continuez votre chemin en vous rendant au [323](#).

228

Au troisième coup, les blocs de pierre s'effondrent. Sans perdre de temps, vous vous hissez jusqu'au trou et vous vous retrouvez de l'autre côté, dans un tunnel humide, creusé de façon rudimentaire. Le voile de brouillard n'obscurcit plus le plafond,

et vous êtes certain à présent de vous être échappé du labyrinthe. Le tunnel vire et tourne, tel un gigantesque serpent, jusqu'à ce que vous arriviez à une palissade. Le bois en est pourri et, après avoir facilement fait sauter quelques planches, vous continuez à avancer. Le tunnel de ce côté-ci est beaucoup plus sec et dégagé, et vous arrivez bientôt à un croisement. Un passage traverse le tunnel de gauche à droite. Si vous souhaitez suivre le passage vers la gauche, rendez-vous au [20](#). Si vous préférez suivre le passage vers la droite, rendez-vous au [92](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, rendez-vous au [330](#).

229

Le cœur battant à tout rompre, vous courez le plus vite possible vous mettre à l'abri au pied de la paroi rocheuse de Kazan-Oud. Vous arrivez tout essoufflé devant le mur de pierres noires et brillantes et vous découvrez une fissure, suffisamment grande pour offrir un refuge. Vous vous apprêtez à pénétrer dans la brèche lorsque vous entendez tout à coup d'étranges sifflements qui retentissent à l'intérieur dans les ténèbres et vous font hésiter. Si vous souhaitez vous glisser dans la brèche en dépit de ces bruits inquiétants, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez continuer à avancer le long de la plage, rendez-vous au [173](#).

230

Aussitôt après avoir avalé les pilules, vos poumons cessent de vous faire mal et tout votre corps se détend. Les pores de votre peau absorbent l'oxygène de l'eau, et vous échappez ainsi à la noyade. Vous pouvez dès à présent chercher un moyen pour sortir de cette tombe remplie d'eau. Si vous voulez essayer d'ouvrir la porte verrouillée, rendez-vous au [66](#). Si vous préférez examiner la statue, rendez-vous au [168](#).

231

Vous entendez un déclic, et la porte du sarcophage s'ouvre en glissant. A l'intérieur, vous apercevez des marches qui descendent jusqu'à une porte en bois renforcée par des barres de

fer. Si vous souhaitez entrer dans le sarcophage, rendez-vous au [37](#). Si vous ne voulez pas entrer, rendez-vous au [102](#).

232

Votre flèche transperce le bras du chef des créatures, et un épais liquide vert s'échappe de sa blessure. Il vacille en poussant un affreux hurlement, et vous assistez alors, surpris et dégoûté, à une horrible scène : ses compagnons se jettent sur lui, arrachent le membre blessé avec leurs dents et leurs griffes, puis le dévorent avidement. Si vous souhaitez tirer une autre flèche, rendez-vous au [152](#). Si vous préférez passer votre arc autour de l'épaule et fuir au plus vite ces créatures vampiriques en courant vers l'entrée de l'autre tunnel, rendez-vous au [241](#).

233

Le ver avance inexorablement, vous obligeant à reculer le long de la rampe jusqu'à la porte ovale. Mais vous n'avez aucune possibilité de fuir de ce côté-là et vous devez combattre cette créature répugnante. Le monstre est particulièrement sensible aux attaques psychiques et, si vous décidez d'avoir recours à la Puissance Psychique ou au Foudroiement Psychique, doublez tous les points d'ENDURANCE que perd votre ennemi au cours du combat. Si vous remportez la bataille, rendez-vous au [209](#).

234

Vous reconnaissez les herbes vertes et grisâtres qui s'entremêlent, à moitié submergées, autour de votre bateau : ce sont des Algues Noires, des plantes carnivores que l'on rencontre fréquemment dans les marais et les eaux froides des lacs, dans le centre de Magnamund, averti par votre Maîtrise Kai, vous plongez dans le lac et nagez sous l'eau jusqu'à ce que vous soyez loin de ces algues mortelles. Rendez-vous au [158](#).

235

La main est rapide, mais vous l'êtes plus encore. Vous évitez sa première attaque en roulant au sol, puis vous vous ramassez sur vous-même, prêt à parer sa prochaine attaque. La main s'élève à nouveau, et vous comprenez tout à coup, en observant sa forme effrayante, quelles sont ses terribles intentions. Cette main est un prédateur, une entité malfaisante qui ne peut vivre qu'en consommant une seule sorte de nourriture : le cerveau humain vivant ! Vous combattez la peur que vous sentez monter en vous tandis que la main se rapproche à grande vitesse. Cette créature est immunisée contre la Puissance Psychique mais pas contre le Foudroiement Psychique.

MAIN COUPÉE HABILITÉ: 18 ENDURANCE: 30

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [22](#).

236

Les marches mènent à une pièce ordinaire aux murs en pierre, sans meubles, excepté un râtelier accroché au mur du fond. Vous y trouvez une lance et une épée, toutes deux en très bon état. Deux tunnels éclairés par des torches partent de la pièce : l'un vers le nord, l'autre vers l'est. Si vous souhaitez suivre le tunnel nord, rendez-vous au [187](#). Si vous préférez suivre le tunnel est, rendez-vous au [101](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, rendez-vous au [139](#).

237

Vous plongez sous le mur, mais votre Sac à Dos se coince. L'instant d'après, vous êtes écrasé par vingt tonnes de pierres. Votre vie et votre mission s'achèvent ici.

238

Vous retournez le corps avec l'extrémité de votre botte et vous le fouillez rapidement. Voici les objets que vous trouvez :

-1 Hache -1 Epée -1 Poignard - 2 Pièces d'Or

N'oubliez pas de noter les objets que vous souhaitez prendre sur votre *Feuille d'Aventure* avant de vous enfuir par l'escalier. Rendez-vous alors au [55](#).

239

Vous entendez un craquement aigu, puis vous êtes violemment projeté en l'air. Les pavés puants de la jetée saluent votre retour sur terre, et vous effectuez instinctivement un roulé-boulé pour amortir le choc. Vous restez le souffle coupé pendant un court instant mais vous n'êtes pas blessé. Vous vous relevez tant bien que mal, et apercevez deux escaliers rudimentaires au bout de la jetée : l'un monte vers ce qui semble être l'entrée d'une grotte creusée dans l'abrupte paroi rocheuse, l'autre descend vers une petite plage de sable noir où pointent de gros rochers. Si vous souhaitez grimper les marches jusqu'à l'entrée de la grotte, rendez-vous au **82**. Si vous préférez descendre vers la plage, rendez-vous au **30**. Enfin, si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, rendez-vous au [251](#).

240

Vous parcourez cinquante mètres avant que le passage ne débouche sur une grande pièce circulaire. Vous apercevez, reposant sur un socle qui se dresse en son centre, une main humaine à la peau boursouflée et craquelée, dont les doigts noirs sont à moitié décomposés. Derrière le socle, le passage se poursuit tout droit, flanqué à son entrée de deux piliers en pierre verte. Si vous souhaitez examiner la main, rendez-vous au **226**. Si vous préférez contourner le socle et pénétrer dans le passage, rendez-vous au [302](#).

241

Un éclair rouge passe en sifflant au-dessus de votre tête et explose juste à l'entrée du tunnel. Des éclats de pierre vous égratignent le crâne et vous courez à travers les débris, aveuglé pendant un court instant. Au moment où vous levez les bras pour vous essuyer le visage avec votre manche, un autre éclair jaillit à vous atteint en plein dos. Vous tombez à plat ventre sur le sol du tunnel. Utilisez la *Table de hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, ôtez 1 point au chiffre tiré. Ce chiffre représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous avez perdus lors de cette attaque. Vous essayez de surmonter votre douleur et vous vous relevez péniblement. Vous reprenez ensuite votre chemin le long du tunnel enfumé. Rendez-vous au [277](#).

242

Vous regardez par le trou de la serrure mais le pêne est enclenché et vous ne voyez rien. L'eau vous arrive maintenant au menton, submergeant complètement le verrou, et vous devez rester la tête penchée en arrière pour pouvoir respirer. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de Nexus, rendez-vous au [327](#). Sinon, rendez-vous au [153](#).

243

Lorsque vous arrivez au milieu du pont, les premiers rats ne sont plus qu'à quelques mètres de vous. Vous vous retournez pour leur faire face en tirant une arme, prêt à combattre jusqu'à la mort si cela se révèle nécessaire. Les rats s'approchent rapidement et vous passez à l'attaque. Vous les faites tomber du pont dans le torrent en contrebas mais, au troisième coup, une secousse fait trembler la pierre. Vous trébuchez, tombez et atterrissez miraculeusement sur l'autre rive, le souffle coupé, sain et sauf. Un craquement sonore retentit dans la nuit, et toute la partie centrale du pont s'effondre dans le ravin dans un immense éclaboussement. Vous êtes maintenant hors de portée

des rats voraces et vous pouvez continuer à avancer le long de la plage à une allure moins éprouvante. Rendez-vous au [23](#).

244

Votre Maîtrise du Cercle de Savoir vous permet de comprendre l'étrange langage de ces créatures et vous écoutez, tapi dans l'ombre, leur conversation. « Les réparations dans le puits central sont presque terminées. Dans trois soleils, nous serons en mesure de continuer les travaux », dit une voix flûtée. « Nous ne pouvons pas attendre si longtemps, l'interrompt une autre voix, plus profonde, avec un accent de colère. Le Seigneur Zahda a ordonné que le percement reprenne sans délai. Nous devons obéir à ses ordres. » « Mais les risques sont trop élevés, rétorque la première voix. Nous avons déjà perdu cent esclaves dans les inondations. La prochaine fois, nous ne perdrons pas que des esclaves ! » Un bruit dans le couloir vous avertit d'un danger imminent: une patrouille de gardes armés s'avancent dans votre direction. Si vous souhaitez vous faufiler dans la pièce jusqu'au couloir de l'autre côté, en essayant de ne pas vous faire voir, rendez-vous au [343](#). Si vous préférez vous cacher dans l'embrasement de la porte, rendez-vous au [181](#).



245

Le loup se rapproche rapidement en bondissant et vous saute à la gorge. Entraîné par son énorme poids, vous tombez violemment à la renverse. Vous voyez ses crocs qui brillent devant vos yeux, et une salive brûlante vous pique la peau. Vous luttez désespérément de toutes vos forces pour votre survie. La créature est immunisée contre la Puissance Psychique mais pas contre le Foudroiement Psychique.

LOUP DE LA MORT HABILITÉ : 22 ENDURANCE : 40

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [259](#).

246

Vous avez réussi à faire cesser l'attaque psychique et, rapidement, vous ne ressentez plus aucune douleur. Cependant, la vrille caoutchouteuse de la créature continue à se rapprocher de votre gorge. Vous ramassez votre arme sur le sable noir et passez à l'attaque. Vous touchez l'extrémité de la vrille mais, au lieu de sang, ou ce qui devrait passer pour du sang dans le corps de cette effrayante créature, une flamme jaillit au bout de la vrille qui s'enflamme comme une mèche. Le cerveau cesse de bouger et flotte, immobile au-dessus du sable, tandis que le mince filament de chair continue de brûler. Rendez-vous au [170](#).

247

« N'ayez pas peur, dites-vous en essayant de rassurer l'homme effrayé. Je ne vous ferai aucun mal. » Au son de votre voix, il cesse de trembler, tourne vers vous son visage apeuré et demande : « Ce sont les Anciens Mages qui vous ont envoyé ici ? » Si vous souhaitez lui répondre, rendez-vous au [340](#). Si vous préférez quitter la cellule sans répondre à sa question, rendez-vous au [142](#).

248

Avant même que votre dernier ennemi ait touché le sol, vous quittez la pièce, puis vous vous enfuyez à toutes jambes le long du couloir. Vous traversez ensuite un passage voûté qui mène en haut d'un escalier en colimaçon. Vous descendez rapidement les marches et vous arrivez à un tunnel orienté est-ouest. Si vous souhaitez aller vers l'ouest, rendez-vous au [29](#). Si vous préférez aller vers l'est, rendez-vous au [272](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration ou de l'Intuition, rendez-vous au [171](#).



249 *Les Dhax s'apprêtent à vous sauter dessus, le regard féroce brillant d'une lueur rouge.*

249

Les créatures se rapprochent en poussant des gloussements de délectation. Des griffes jaillissent à l'extrémité des doigts de leurs mains palmées et tannées comme du cuir tandis qu'elles s'apprêtent à vous sauter dessus, le regard féroce brillant d'une lueur rouge.

DHAX HABILETÉ: 27 ENDURANCE: 35

Vous pouvez vous enfuir en courant vers l'entrée du tunnel opposé, après le troisième Assaut : dans ce cas, rendez-vous au [241](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [141](#).

250

Vous serrez dans votre main la Pierre de Sagesse de Herdos et vous sentez une onde d'énergie vous parcourir tout le corps (votre total d'ENDURANCE retrouve son niveau initial). Vos sens frissonnent tandis qu'un regain de force dissipe la fatigue causée par la terrible épreuve que vous venez de subir. Vous pouvez maintenant faire face à la situation sur de nouvelles bases. Une vibration secoue le sol métallique, signe avant-coureur de la série d'éruptions qui vont détruire Kazan-Oud. Vous descendez rapidement l'escalier en spirale et courez le long du tunnel, malgré la chaleur et le bruit qui vous assaillent sans relâche. Vous arrivez bientôt dans la grande galerie. Là, tout est plongé dans un désordre indescriptible. Les favoris de Zahda, ses gardes et ses esclaves courent en tous sens dans une panique aveugle pour essayer d'échapper à la catastrophe finale. Si vous souhaitez essayer de monter l'escalier jusqu'à l'étage où se trouvent les cellules, rendez-vous au [300](#). Si vous préférez traverser le vestibule et continuer à suivre le tunnel à ce niveau, rendez-vous au [315](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration ou de l'Intuition, rendez-vous au [338](#).

251

Grâce à votre Discipline Magnakäi, vous parvenez à distinguer les contours d'un alignement de pierres menant jusqu'à une étroite fissure dans la paroi rocheuse, et vous sentez qu'il y a une entrée à cet endroit. Si vous souhaitez descendre sur la plage pour examiner cette fissure, rendez-vous au [303](#). Si vous préférez monter les marches vers l'entrée de la grotte, rendez-vous au [82](#).



252

Vous tournez la pointe de votre épée dans la serrure et vous parvenez au bout de quelques minutes à repousser la gâche, mais la porte ne s'ouvre toujours pas. L'effet des pilules commence à faiblir, et vous ressentez à nouveau une douleur à la poitrine. Si vous voulez continuer d'essayer à ouvrir la porte avec votre épée, rendez-vous au [4](#). Si vous choisissez d'abandonner la porte, seule la statue peut vous offrir une possibilité de fuite, dans ce cas, rendez-vous au [168](#).

253

Vous visez rapidement et tirez, mais votre flèche ne fait qu'égratigner le front de la créature qui se précipite sur le pont en hurlant de fureur. Elle se jette sur vous en essayant de vous griffer et de vous mordre au visage, mais vous lâchez votre arc et vous tirez une arme juste à temps pour contrer son attaque.

DHAX HABILITÉ: 20 ENDURANCE: 26

Vous pouvez fuir le combat à tout moment en courant vers l'entrée de l'autre tunnel ; rendez-vous, dans ce cas, au [277](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [141](#).

254

Vous plongez avec précision en évitant les corps qui flottent à la surface et vous pénétrez dans l'eau à un angle parfait. Malheureusement, l'eau est bouillante, car des éruptions de lave en fusion ont percé la croûte fragile du fond du lac. Vous essayez de remonter à la surface, mais vos membres sont paralysés par la chaleur, et vous sombrez comme une pierre peu de temps après. Votre vie et votre mission se terminent tragiquement ici.

255

Dans sa chute, la tour a déraciné plusieurs arbres, et l'un d'entre eux est resté en équilibre précaire sur le rempart de la forteresse. Vous concentrez votre Maîtrise Kaï sur ce tronc et, après un grand effort mental, vous parvenez à le faire basculer. L'arbre tombe dans l'escalier et vous essayez de diriger sa chute pour qu'il se mette en travers du vide, de chaque côté des marches. Mais il prend beaucoup trop de vitesse et tombe sans que vous puissiez le contrôler. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si votre total actuel d'ENDURANCE est supérieur ou égal à 20, ajouter 2 au chiffre obtenu. Si votre total est maintenant égal à 0, à 1 ou à 2, rendez-vous au [154](#). S'il est compris entre 5 et 8, rendez-vous au [208](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [52](#).

256

Vous ouvrez la porte et pénétrez dans un couloir sombre. Vous avancez à tâtons le long du mur, guidé uniquement par une faible lueur que vous apercevez au loin. Un brusque crissement métallique vous fait tressaillir. En vous retournant, vous voyez, horrifié, un mur de fer noir s'abattre devant la porte. Rendez-vous au [37](#).

257

Un autre claquement déchire l'air, et le fouet invisible vous atteint en travers de la cuisse qu'il marque d'une estafilade violette. (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous vous efforcez de localiser votre ennemi à l'aide de vos sens Kaï, mais la magie qui le protège est beaucoup trop forte. Si vous ne maîtrisez pas la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, réduisez de 2 points votre total d'HABILETÉ pour toute la durée du combat. Si vous possédez une Couverture ou un Habit Rouge, vous pouvez l'enrouler autour de votre bras comme protection supplémentaire contre les coups de votre ennemi (dans ce cas, votre total d'HABILETÉ augmente de 1 point).

FOUET INVISIBLE HABILETÉ: 24 ENDURANCE: 26

Vous pouvez fuir le combat après 3 Assauts en remontant le tunnel ; rendez-vous, dans ce cas, au [64](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [186](#).

258

La faible lueur du bouclier protecteur est l'unique source de lumière dans la grotte. Vous avancez prudemment mais vous êtes bientôt complètement environné par les ténèbres et vous progressez très lentement. Si vous possédez une Sphère de Feu de Kalte, une Lanterne, une Torche ou un Briquet d'Amadou, rendez-vous au [49](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets et que vous souhaitez néanmoins continuer à avancer dans l'obscurité totale, rendez-vous au [277](#). Si vous préférez quitter la grotte et retourner sur la plage, rendez-vous au [30](#).

259

Grimaçant de dégoût, vous essuyez votre visage ruisselant du sang du loup, puis vous faites demi-tour pour faire face aux nombreuses bulles qui flottent dans le couloir. Si vous voulez essayer de traverser cet amas de bulles, rendez-vous au [107](#). Si vous souhaitez, vous frayer un chemin à travers les bulles, mais A

l'aide de votre épée, rendez-vous au [151](#). Si vous préférez rebrousser chemin vers la pièce voûtée et emprunter l'autre tunnel, rendez-vous au [322](#).

260

Une odeur rance de moisi empeste l'atmosphère, et vous découvrez, déçu, que le tunnel n'est en fait qu'une grotte peu profonde servant de nid à des œufs gigantesques, aussi gros que des fûts de bière. Les œufs sont posés sur un tas de vieux vêtements déchirés et d'affaires diverses, appartenant probablement aux aventuriers précédents qui se sont heurtés au serpent géant. Si vous souhaitez examiner ces objets de plus près, rendez-vous au [148](#). Si vous voulez chercher un moyen de fuir le tunnel, rendez-vous au [346](#).

261

Le crâne et l'écho de sa voix disparaissent peu à peu et sont bientôt remplacés par des bruits de pas lourds qui résonnent dans le tunnel derrière vous. Le sombre couloir semble désert mais les pas se rapprochent rapidement. Si vous avez une Flasque de Vin ou une Bouteille d'Eau, rendez-vous au [18](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [304](#).

262

La porte est verrouillée, mais le mécanisme est si rouillé qu'il cède à la première pression. Vous pénétrez dans une pièce où s'entassent pêle-mêle des barriques, des caisses poussiéreuses et des bouteilles de vin éventé. Sur un banc en bois humide, vous trouvez un sabre et un bouclier rond. (Si vous souhaitez prendre un de ces objets, n'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure* ; le bouclier est un Objet Spécial qui ajoute 2 points à votre total d'HABILETÉ au cours d'un combat.) Si vous voulez fouiller la pièce plus attentivement, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez quitter la pièce et explorer l'escalier, rendez-vous au [11](#).

263

Votre cerveau n'est plus alimenté en oxygène, et votre vue baisse rapidement. Vous êtes pris de vertige, et la douleur qui vous brûle la poitrine cesse enfin tandis que vous sombrez dans l'inconscience. Vos poumons sont maintenant remplis d'eau, et vous coulez lentement vers le fond. Votre vie ainsi que votre aventure s'achèvent ici.

264

La foule hurle son approbation tandis qu'une créature bossue et rachitique, enveloppée dans un habit à capuchon, s'approche de l'endroit où vous êtes attaché. Elle vous débarrasse prestement de toutes vos armes et les tend à un nain au visage hideux qui se tient à ses côtés. « Emmenez-le dans le labyrinthe ! » ordonne le Seigneur aux cheveux blancs. Son rire cruel et moqueur retentit à vos oreilles tandis que des gardes vous font traverser, enchaîné, le hall. Effacez toutes les armes et les Objets Spéciaux pouvant servir d'armes de votre *Feuille d'Aventure* et notez-les sur une feuille de papier à part, au cas où vous les retrouveriez à un stade ultérieur de votre aventure. A présent, rendez-vous au [286](#).

265

Vous plongez votre arme dans l'œil monstrueux, et une substance fluorescente et gélatineuse s'écoule de la blessure. Un affreux cri de douleur s'élève alors du sol sous vos pieds, et des jets de vapeur jaillissent en sifflant à travers le sable. Vous reculez en essayant de protéger vos yeux du cinglant nuage de sable qui tourbillonne autour de vous, mais un coup inattendu dans les jambes vous fait perdre l'équilibre et vous tombez de tout votre long sur le sol (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Avant que vous puissiez vous relever, un tentacule vert, recouvert de verrues, s'enroule lentement autour de votre taille et vous tire lentement vers l'œil mutilé. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Foudroiement Psychique et si vous souhaitez



265 Une substance fluorescente et gélatineuse s'écoule de l'œil monstrueux.

l'utiliser, rendez-vous au [190](#). Si vous ne maîtrisez pas cette discipline ou si vous ne voulez pas l'utiliser, rendez-vous au [121](#).

266

Vous devez tirer avant que le garde n'atteigne la corde de la cloche d'alarme et vous n'avez pas le temps de bien viser. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse avec arc, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si votre total est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [162](#). Sinon, rendez-vous au [75](#).

267

Vous examinez le trône étincelant et l'estrade en fer noir sur laquelle il repose. Vous découvrez un pentacle profondément gravé dans l'or et vous en suivez le contour avec le doigt. Vous entendez alors, couvrant le vacarme de la destruction, un bruit ressemblant au tintement de milliers de clochettes. Dans les ténèbres au-dessus du trône, vous apercevez une lueur qui descend lentement vers vous et, peu après, une grande partie de l'estrade baigne dans une scintillante colonne de lumière bleue. Vous levez le bras et, au moment où vous serrez la Pierre de Sagesse de Herdos, une onde d'énergie vous parcourt le corps (votre total d'ENDURANCE retrouve son niveau initial). Vos sens frémissent et un regain de force dissipe la fatigue de votre terrible épreuve. Vous pouvez maintenant faire face à la situation à partir de nouvelles bases. La colonne de lumière est un transporteur magique, un rayon où la gravité est presque réduite à zéro. En pénétrant dans cette colonne de lumière, vous allez être emporté à la surface de Kazan-Oud. Sans hésitation, vous rangez la Pierre de la Sagesse dans votre poche et vous entrez dans le rayon magique. Rendez-vous au [200](#).

268

Vous sautez ensemble par-dessus la dalle et vous vous recevez sur le sol ferme, de l'autre côté, en effectuant un roulé-boulé. Les créatures lèvent leurs bras sinueux en riant cruellement et font jaillir à l'extrémité de leurs doigts palmés de longues griffes recourbées ressemblant à des couteaux d'assassin. Elles se précipitent en avant pour vous attaquer mais, aveuglées par leur soif de sang, elles ne voient pas le danger qui se trouve sous leurs sabots fourchus. En un instant, leurs jacassements se transforment en lamentations tandis que la dalle se dérobe sous leurs sabots. Les créatures tombent comme des pierres et disparaissent dans le gouffre noir et profond en hurlant. Rendez-vous au [12](#).

269

Vous passez à travers le faisceau de lumière rouge mais, aussitôt après, vous sentez des picotements dans tout le corps, et vos muscles se raidissent douloureusement. Vos membres sont anormalement lourds, et vous éprouvez bientôt la plus grande difficulté à mettre un pied devant l'autre. Soudain, le sol se met à trembler; une grosse dalle en pierre s'élève et vient obstruer l'entrée. Vous entendez un sifflement bruyant, et une étrange odeur emplit vos narines. Le temps que vous réalisiez qu'un puissant gaz soporifique s'échappe d'orifices cachés dans le plafond, vous succombez déjà à son irrésistible pouvoir. Rendez-vous au [165](#).

270

Vous entendez tout à coup un bruit aigu ressemblant aux miaulements d'un millier de chats, et vous voyez de l'eau s'échapper des yeux et de la bouche de la statue. L'écoulement devient bientôt un véritable torrent furieux et menace d'inonder la pièce. Vous faites demi-tour et courez vers le tunnel mais vous découvrez avec terreur que le passage est maintenant obstrué par un mur de pierre. L'eau vous arrive déjà à la taille, et vous

avancez en pataugeant jusqu'à la porte ovale dont vous examinez fiévreusement la serrure. Si vous possédez un Passe-Partout, rendez-vous au [207](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [242](#).

271

L'hideuse créature pousse un cri assourdissant tandis que vous lui assenez le coup de grâce, puis elle s'effondre sur la plage en soulevant dans sa chute une invraisemblable quantité de sable. Vous apercevez une Clé d'Or, attachée à une lourde chaîne noire autour de son estomac répugnant. Si vous souhaitez prendre cette clé, notez-la dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Cette victoire vous redonne du courage, mais votre joie est de courte durée. Vous entendez à nouveau le cri caractéristique des rats : la chasse a repris ! Rendez-vous au [173](#).

272

Vous suivez le tunnel pendant près d'une heure avant d'arriver dans un vestibule éclairé par des torches. Les murs sont recouverts de magnifiques tapisseries que l'humidité des étages supérieurs de la sinistre forteresse n'a pas endommagées. Il semble que cet endroit soit un cul-de-sac, et vous vous apprêtez à faire demi-tour, lorsque vous remarquez une petite porte au fond de la pièce. Si vous souhaitez ouvrir cette porte, rendez-vous au [256](#). Si vous préférez regarder les tapisseries de plus près, rendez-vous au [305](#).

273

Un flot de gardes en armures se rue dans l'escalier suivi par deux hideuses créatures à la peau noire et au visage canin qui agitent des massues brillantes. Vous vous arc-boutez pour résister à leur assaut, mais les gardes s'arrêtent en bas des marches et laissent passer les deux créatures. Ces dernières avancent en poussant d'affreux hennissements et entre choquent l'extrémité de leurs massues avant de les pointer d'un même mouvement dans votre direction. Votre corps est parcouru par une douleur fulgurante

tandis qu'une flamme brûlante explose dans votre poitrine. Vous vacillez en arrière, le corps pratiquement plié en deux par l'éclair d'énergie destructrice, puis vous tombez au sol, victime des massues magiques des Dhax. Votre vie et votre aventure s'achèvent ici.

274

A première vue, la porte semble complètement lisse, et vous n'apercevez ni serrure, ni barre, ni gond sur sa surface polie. Cependant, en regardant de plus près, vous découvrez un minuscule trou de serrure situé juste à côté de la porte. Si vous possédez une Clé d'Or, rendez-vous au [333](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [54](#).

275

Vous sautez dans le gouffre et vous tombez à une vitesse terrifiante dans une obscurité totale. Vous avez l'impression que votre chute dure une éternité et, trois cents mètres plus bas, vous plongez dans des flots de lave en ébullition. Fort heureusement, vous ne sentez pas leurs terribles brûlures, car déjà vous avez sombré dans l'inconscience. Votre vie et votre quête s'achèvent ici.

276

Vous visez en silence et vous tirez. Votre flèche s'enfonce jusqu'à l'empenne dans le crâne de la créature assise à votre gauche. Les autres créatures se mettent à pousser des cris d'horreur et de surprise et bondissent de leur siège pour s'abriter derrière la table. Soudain, le tintement d'une cloche retentit dans la pièce, et vous entendez des bruits de pas précipités dans le couloir. Quatre guerriers, revêtus de rutilantes armures noires, font irruption dans la pièce, l'arme à la main. Ils regardent le cadavre de la créature un court instant, puis se jettent sur vous frénétiquement. Si vous souhaitez tirer une autre flèche, rendez-vous au [50](#). Si vous préférez passer votre arc en bandoulière et tirer une autre arme, rendez-vous au [316](#).

277

Vous avez à peine fait quelques pas que vous entendez un petit bruissement. Vous regardez, horrifié, le sol se dérober sous vos pieds et disparaître dans un trou noir et béant. Vous tombez dans le vide, et votre tête heurte la saillie d'un rocher. Inconscient, vous continuez à tomber comme une pierre dans les profondeurs inconnues. Rendez-vous au [164](#).

278

La créature commence à arracher les cocons du mur à l'aide de ses mâchoires aiguisées comme des rasoirs. Un nuage de fibres et de poussière tourbillonne dans l'air autour de vous, et vous n'avez plus de cachette. Il ne vous reste plus qu'à battre en retraite le long du couloir. Rendez-vous au [233](#).

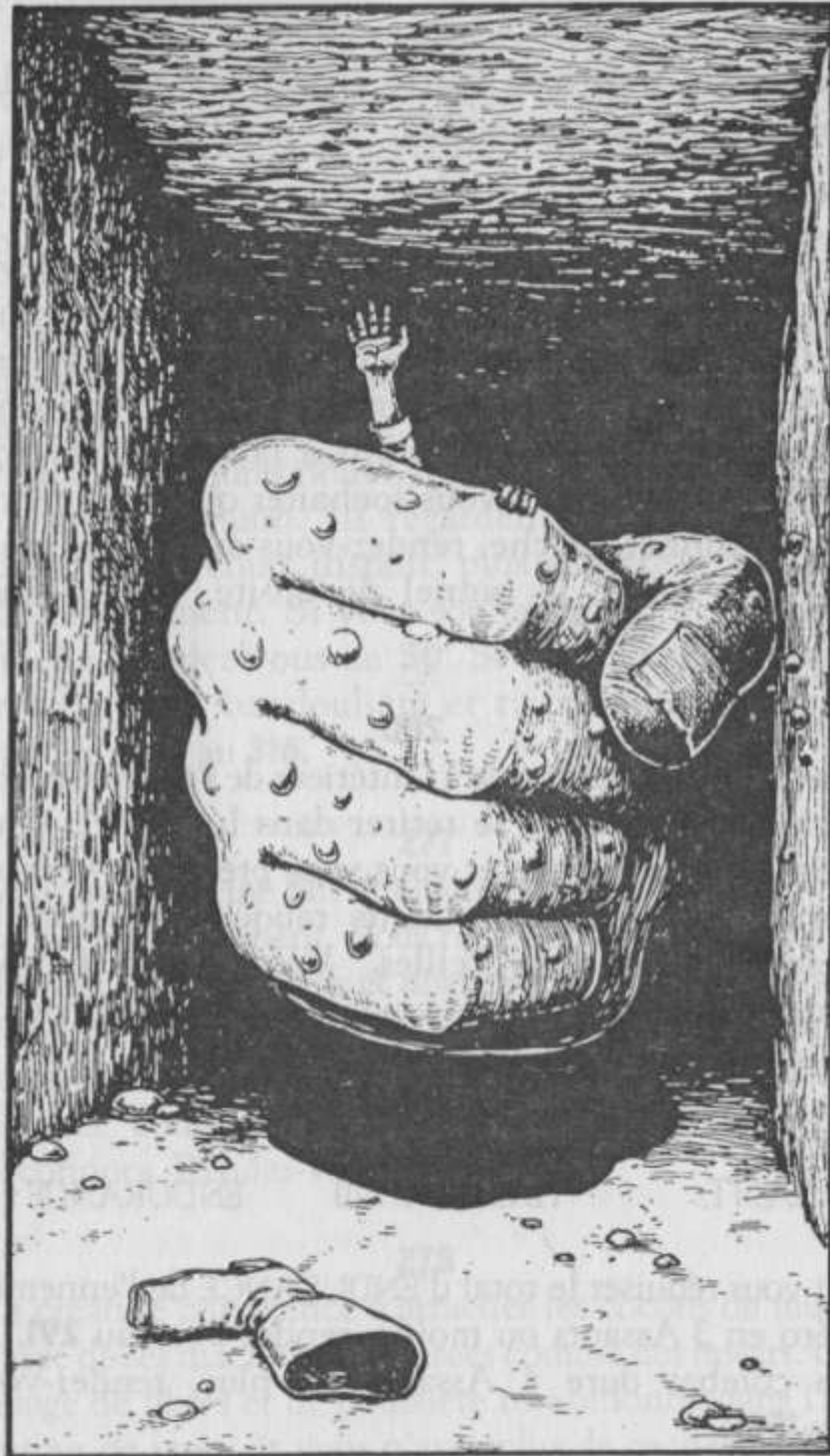
279

En réponse à votre pouvoir psychique, l'épée s'élève du bloc et glisse vers votre main. C'est une arme ordinaire, de qualité médiocre, et sa lame épaisse est indigne de votre fourreau mais, dans ce labyrinthe étrange et hostile, cela suffit à faire renaître vos espoirs de survie. Si vous souhaitez quitter la pièce par le tunnel gauche, rendez-vous au [298](#). Si vous préférez suivre le tunnel de droite, rendez-vous au [322](#).

280

Tavig est à peine visible à l'intérieur de l'énorme poing qui est en train de se retirer dans le tunnel. Vous dégainez votre arme et vous vous précipitez vers lui tandis que les grognements rauques du monstre résonnent à vos oreilles. Vous devez frapper immédiatement si vous voulez desserrer la prise du monstre et sauver Tavig d'une mort affreuse.

POING GÉANT HABILITÉ : 20 ENDURANCE : 42



280 *Tavig est à peine visible à l'intérieur de l'énorme poing.*

Si vous réduisez le total d'ENDURANCE de l'ennemi à zéro en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au [291](#). Si le combat dure 4 Assauts ou plus, rendez-vous au [156](#).

281

Vous vous aplatissez contre le mur du tunnel et vous utilisez votre discipline pour masquer la chaleur de votre corps. Les serpents rampent sur vos pieds et s'enroulent autour de vos jambes. Vous êtes pris de nausée en regardant ces répugnantes créatures mais, pour eux, vous n'avez pas plus d'intérêt que les dalles suintantes du sol. Les serpents continuent à avancer, vous laissant derrière eux, tout tremblant mais indemne. Rendez-vous au [346](#).

282

Vous entendez des bruits de pas dans l'escalier : d'autres ennemis approchent. S'ils ont, eux aussi, des arbalètes, vos chances de survie seront alors très minces. Devant vous se dresse une grande porte en bronze à double battant, et vous apercevez, de chaque côté, des tapisseries et des statuettes en or. Si vous souhaitez ouvrir les battants, rendez-vous au [159](#). Si vous voulez examiner les tapisseries, rendez-vous au [74](#). Si vous préférez vous préparer à affronter l'ennemi qui approche, rendez-vous au [273](#).

283

Le reste de la horde se jette, pour les dévorer, sur les cadavres mutilés des rats qui gisent autour de vous. Cependant quelques-uns ont réussi à percer par endroit votre formidable défense et à enfouir ci leurs petites dents acérées dans votre chair. Vos bras, vos jambes et vos mains sont ensanglantées, pu de nombreuses petites morsures et égratouilles. La victoire vous a donné le temps de réfléchir mais, dans quelques secondes, les rats passeront de nouveau à l'attaque. Si vous souhaitez escalader le récif de rochers déchiquetés se dressant à votre gauche, rendez-

vous au [336](#). Si vous préférez remettre votre coracle à l'eau et vous éloigner de la baie, rendez-vous au [117](#).

284

Vous vous couvrez le nez avec votre manteau Kaï et vous avancez vers le tunnel en contournant les flammes. Vous allez franchir l'entrée, lorsque vous vous heurtez à une barrière invisible : un champ d'énergie destructrice qui s'étend entre les deux piliers verts. Vous êtes aussitôt violemment rejeté en arrière par une énorme secousse. (Vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de Nexus, vous ne perdez que 6 points d'ENDURANCE.) Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [128](#).

285

Les chauves-souris sont affamées, et l'odeur inattendue de leur nourriture favorite, du sang humain bien chaud, les a complètement affolées. Il est trop tard pour éviter le combat, et vous devez vous battre si vous ne voulez pas devenir leur proie. Si vous ne maîtrisez pas la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, doublez tous les points d'ENDURANCE que vous perdez au cours du combat, à cause de leur salive empoisonnée.

VAMPIRES HABILITÉ : 19 ENDURANCE : 32

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [161](#).

286

Une escorte de gardes en armure vous emmène de force le long d'un couloir en acier, entre deux rangées de serviteurs de Zahda qui vous crachent dessus et vous martèlent le visage à coups de poing au passage. Vous avancez sous les huées et les malédictions jusqu'à une immense porte en fer. Les gardes débarrassent vos poignets sanglants et meurtris des chaînes qui les liaient tout en prévenant toute tentative de fuite en vous entourant de leurs lances. Soudain, la porte s'ouvre et vous êtes

jeté dans une fosse puante sous les acclamations de la foule. « Bienvenue dans le labyrinthe ! » ricane Zadha d'une voix cruelle quelque part au-dessus de votre tête. Vous vous remettez péniblement debout et vous levez la tête. Vous apercevez un voile de brouillard tourbillonnant où brille une faible lueur. Le brouillard se condense, et la lueur prend graduellement la forme d'un crâne humain. Des yeux verts dans des orbites osseuses vous fixent d'un air menaçant, et le crâne décharné est coiffé d'une perruque poudrée ressemblant à celle que porte les juges de haute cour. « Vous êtes venu ici pour tuer, mais vos plans ont été déjoués, et vous devez maintenant en assumer les conséquences, retentit la voix du crâne. Vous avez été condamné à entrer dans le labyrinthe de Zahda. Si vous parvenez à vous en échapper, vous aurez la vie sauve, mais si vous échouez, vous mourrez sûrement ; une fin normale pour celui qui est venu ici semer la mort. » Le crâne disparaît ensuite dans le brouillard, et un silence de mort règne dans la fosse. Une ombre semi-circulaire se forme sur le mur, devant vous ; l'ombre grandit et devient de plus en plus sombre. Elle ressemble maintenant à l'entrée d'une grotte ou d'un tunnel. Soudain, une rafale d'air froid venant des ténèbres s'engouffre dans la fosse, et vous comprenez que vous vous trouvez devant l'entrée du labyrinthe. « Entrez ! ordonne la voix. Entrez ou mourez sur place ! » Ce n'est pas une vaine menace : un carreau d'arbalète s'enfonce dans le sable, à quelques centimètres de votre pied, et un cliquetis métallique vous avertit qu'un autre carreau va suivre si vous n'obéissez pas. A contrecœur, vous pénétrez dans le labyrinthe de Zahda. Rendez-vous au [111](#).

287

Rassemblant toutes vos forces, vous courez le long du tunnel, aiguillonné par l'effrayant grincement des crocs de la créature. Le passage se termine quelques mètres plus loin, mais un autre part sur la droite. Vous tournez au coin, le plus vite possible, en vous cognant douloureusement l'épaule contre le mur et vous continuez à courir, mais vous êtes bientôt obligé de vous arrêter car le tunnel est obstrué. Un amas d'immenses bulles brillantes

flotte devant vous dans l'obscurité, entre les brumes du plafond et le sol lisse. Une brise légère les pousse en avant et les fait rebondir dans votre direction tandis que vous entendez à nouveau les hurlements du loup derrière vous. Si vous souhaitez avancer à travers les bulles pour continuer le long du tunnel, rendez-vous au [84](#). Si vous voulez rester sur place pour vous battre avec le loup, rendez-vous au [245](#). Si vous préférez vous tailler un chemin à travers les bulles à l'aide de votre épée, rendez-vous au [218](#).

288

Vous apercevez maintenant les tours et la muraille de la sinistre forteresse, rendue plus menaçante encore par les violents éclairs de lumière verte qui déchirent le ciel et le grondement sourd du tonnerre dans le lointain. Un grand nombre de toits, de tourelles sont en ruine, et leurs décombres calcinés donnent l'impression que la forteresse a été ravagée par un incendie. Vous vous approchez de la petite crique en forme de fer à cheval, bien abritée au milieu de rochers noirs et déchiquetés. Au milieu de deux d'entre eux, vous remarquez un creux asséché près du rivage. Cet endroit est une cachette idéale pour votre petit bateau. Silencieusement, vous sautez du coracle et vous le tirez sur la plage vers les rochers. Mais tout à coup, vous apercevez de minuscules lumières rouges qui dansent dans l'ombre, au pied de la forteresse. Vous vous arrêtez net et, quelques secondes plus tard, vous entendez des petits cris aigus et étouffés. Un éclair illumine soudain la baie, et vous apercevez des centaines de rats aux yeux rouges, très maigres mais tous de la taille d'un petit chien. Ils ont l'air affamé et courent sur la plage dans votre direction, tel un furieux torrent d'eau noire. Des gouttes de sueur commencent à perler sur votre front, et votre cœur bat à tout rompre : vous devez trouver rapidement un moyen d'échapper à cette horde hurlante et féroce de rongeurs voraces. Si vous souhaitez escalader les rochers et fuir le long d'une plage déserte, rendez-vous au [336](#). Si vous voulez remettre votre bateau à l'eau et pagayer loin de la baie, rendez-vous au [117](#). Si vous préférez

rester où vous êtes pour combattre le flot de rats géants qui se précipite sur vous, rendez-vous au [45](#).

289

La lumière brille intensément dans l'obscurité du passage humide. Ce dernier débouche bientôt dans une caverne haute et voûtée d'où pendent de nombreux stalactites aux reflets nacrés, ressemblant à de longues lances de pierre. Des ténèbres, vous parvenez des bruits étranges qui vous donnent la chair de poule. Prudemment, vous traversez la caverne, puis vous continuez votre chemin à travers un dédale de tunnels sinueux. Vous avancez péniblement en vous égratignant la tête à des endroits trop bas et en glissant sur les pierres moussues du sol. Vous parvenez enfin à une pièce aux murs lisses, creusée avec précision dans le roc dur et noir. Sur votre gauche, un escalier conduit à l'entrée d'un tunnel, et vous apercevez en face de vous une grosse porte en pierre. Si vous souhaitez examiner cette porte en pierre, rendez-vous au [274](#). Si vous préférez monter l'escalier, rendez-vous au [193](#).

290

Vous le suivez jusqu'au bout du couloir et vous entendez derrière vous les cris de colère des geôliers de Zahda. Vous arrivez en haut d'un escalier qui descend au niveau inférieur, mais il est gardé par un Rakhos à la gueule menaçante, armé d'une hache. Doublez tous les points d'ENDURANCE perdus par votre ennemi, car le Rakhos subit également l'assaut de votre nouveau partenaire.

GEÔLIER RAKHOS HABILITÉ: 17 ENDURANCE: 22

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [220](#).

291

Un terrible gémissement retentit dans le tunnel au moment où vous blessez un des doigts de la main monstrueuse. Aussitôt, les autres s'ouvrent, relâchant Tavig qui tombe sur le sol comme une masse. Tandis que la main se retire dans l'obscurité, vous vous agenouillez à côté du corps ensanglanté de votre compagnon et vous essayez de l'aider du mieux que vous pouvez, mais ses blessures sont graves : il est à l'article de la mort. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [133](#). Si vous ne maîtrisez pas cette discipline, rendez-vous au [125](#).

292

L'air se raréfie et, lentement, douloureusement, vous sentez votre corps s'affaiblir et sombrez peu à peu dans l'inconscience, ce qui vous épargne les terribles douleurs d'une mort par asphyxie. Votre vie et votre quête s'achèvent ici.

293

Vous traversez furtivement la grande galerie aux dalles craquelées, les muscles tendus et les sens aux aguets, à l'écoute du moindre danger. Le bruit continu de l'eau qui tombe et le hurlement de la tempête ajoutent encore à l'extrême désolation de la pièce. Une jungle de ronces envahit les murs, s'enroulant autour des cadres pourris des tableaux et courant sur les tapisseries humides et moisies. Une grande épée d'Anarie est suspendue au-dessus de la cheminée, la pointe tournée sur le côté. Vous suivez des yeux la lame rouillée et vous remarquez une forme allongée dans l'âtre. En vous approchant, vous découvrez qu'il s'agit du corps d'un homme mort. Derrière se trouve un panneau que le cadavre maintient grand ouvert. Vous regardez à l'intérieur et apercevez des marches qui descendent dans l'obscurité. Si vous souhaitez fouiller le corps, rendez-vous au [146](#). Si vous voulez explorer le passage secret, rendez-vous au [11](#).



293 Vous remarquez le corps d'un homme mort allongé dans l'âtre.

294

Vous vous hissez sur la plate-forme en fer. Le labyrinthe s'étend sous vos yeux comme la coupe d'un énorme cerveau, où chaque cellule regorge de dangers créés par l'imagination démoniaque du Seigneur Zahda. Un réseau de passerelles en fer reliées les unes aux autres est suspendu au-dessus du dédale par de gigantesques chaînes qui se perdent dans les ténèbres. Vous vous hâtez le long d'une de ces passerelles vers un escalier qui descend jusqu'à l'entrée d'un passage voûté situé de l'autre côté du mur d'enceinte du labyrinthe. En dévalant les marches, vous entendez soudain sonner une cloche d'alarme dans l'immensité au-dessus de vous : votre fuite n'est pas passée inaperçue. Vous pénétrez dans le passage voûté et avancez jusqu'à un croisement comportant deux issues. Si vous souhaitez prendre le passage à votre droite, rendez-vous au [92](#). Si vous préférez prendre le passage à votre gauche, rendez-vous au [20](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, rendez-vous au [330](#).



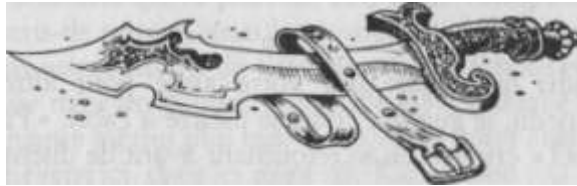
295

Les créatures sont si absorbées par leur discussion qu'elles ne vous voient pas entrer dans la pièce. Si vous avez un arc et si vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [276](#). Si vous voulez les attaquer avec une autre arme, rendez-vous au [31](#).

296

Vous portez au Lekhor un coup qui lui tranche la tête que vous regardez tomber en tournoyant vers les eaux froides et noires. Une onde de choc parcourt le corps décapité, toujours agrippé à

vos pieds, vous entraînant dans le lac. Vous sombrez comme une pierre. Rendez-vous au [158](#).



297

Le martèlement incessant commence à produire son effet. (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.) Vous savez que vous ne pourrez pas longtemps résister à cet Assaut Psychique. Vous devez absolument faire quelque chose pour l'arrêter. Si vous avez une Graine de Feu et si vous souhaitez la jeter contre le socle, rendez-vous au [157](#). Si vous voulez courir vers le socle pour attaquer la main, rendez-vous au [116](#). Si vous préférez passer entre les deux piliers verts et pénétrer dans le tunnel, rendez-vous au [103](#).

298

Après une centaine de mètres, le passage tourne brusquement à droite. Brillant dans la faible lumière, vous apercevez devant vous un amas de bulles géantes, flottant lentement à mi-hauteur dans le tunnel. Mues par une brise légère, les bulles avancent dans votre direction. Si vous souhaitez avancer au milieu des bulles pour continuer le long du tunnel, rendez-vous au [107](#). Si vous possédez une épée et que vous voulez percer les bulles, rendez-vous au [151](#). Si vous préférez retourner dans la pièce et prendre le tunnel de droite, rendez-vous au [322](#).

299

Tandis que vous tirez votre arme pour affronter l'ennemi, le guerrier court se mettre à l'abri. « Pauvre idiot ! » crie-t-il en se retournant avant de disparaître dans le tunnel. Les créatures s'avancent en poussant des gémissements de délectation, tels des prédateurs cruels et affamés s'appêtant à se repaître de leurs

proies. Des griffes jaillissent à l'extrémité de leurs doigts palmés et leurs yeux se mettent à briller d'une féroce lueur rouge au moment où elles se jettent sur vous.

DHAX HABILITÉ: 27 ENDURANCE: 35

Il y a un piège juste derrière vous et vous ne pouvez pas fuir : vous devez combattre les Dhax jusqu'à la mort. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **339**.

300

Vous montez les marches en vous frayant un chemin parmi la foule et courez à toute vitesse vers le complexe carcéral. Des vagues d'explosions successives secouent violemment les fondations de la forteresse, et d'énormes blocs de pierre et de fer tombent un peu partout du plafond. Vous traversez le complexe en fauchant ce qui entrave votre progression et vous courez le long du seul couloir qui n'a pas été obstrué par les chutes de pierre. Vous êtes au milieu d'un escalier en colimaçon lorsque retentit soudain un énorme grondement suivi d'un grincement métallique. Les créatures qui se pressent autour de vous poussent des cris de terreur, mais leurs voix se perdent dans le fracas assourdissant de l'escalier qui s'effondre et qui tombe dans un gouffre rempli de lave, quelque cent cinquante mètres plus bas. Votre vie et votre aventure s'achèvent ici, dans les ruines de Kazan-Oud.

301

Le serpent ouvre les mâchoires, et vous apercevez avec effroi ses crochets étincelants de venin qui brillent dans la lumière froide comme la lame recourbée de grands sabres. Vous saisissez votre arme et, le dos appuyé contre le mur de pierres humides, vous attendez le bon moment pour frapper. La tête monstrueuse se balance maladroitement d'un côté à l'autre, et vous apercevez alors un petit tunnel creusé dans le mur d'en face, qui était auparavant caché par le serpent et son nid. Vous reprenez courage en pensant que vous allez enfin pouvoir échapper à ce

cauchemar mais, tout d'abord, vous devez combattre l'hideuse créature. Si vous ne maîtrisez pas la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, doublez tous les points d'ENDURANCE que vous perdrez au cours du combat, à cause des morsures venimeuses du monstre.

HACTARON GÉANT HABILITÉ: 22 ENDURANCE: 60

Après 4 Assauts, vous pouvez essayer de fuir la créature en courant vers le tunnel ; rendez-vous, dans ce cas, au [91](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [21](#).

302

Au moment où vous vous approchez du socle, les doigts de la main commencent à bouger. Ils se lèvent et retombent sur la surface granitique en battant un rythme lent et sourd. Ce martèlement résonne dans votre tête, et vous ressentez une douleur lancinante qui augmente un peu plus à chaque battement des doigts noirs et gonflés. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, rendez-vous au [179](#). Si vous ne maîtrisez pas cette discipline, rendez-vous au [53](#).

303

Vous suivez le chemin de pierre et vous arrivez bientôt à la fissure. Vous entendez une espèce de sifflement dans l'obscurité et, soudain, une forme courte et noire perce la surface du lac. Un horrible gargouillement déchire le silence de la nuit, et la chose vole droit vers vous. Vous vous précipitez par l'étroite fissure à l'intérieur de la paroi rocheuse. Rendez-vous au [16](#).

304

Les bruits de pas cessent mais un claquement sec ressemblant à un coup de fouet rompt le silence. Vous poussez un cri de douleur mêlé de surprise tandis qu'une vilaine zébrure rouge vous déchire la peau de la tempe au menton. (Vous perdez 3 points d'ENDURANCE.) Vous sentez la présence ennemie, mais

vous ne voyez pas celui qui vous a infligé cette blessure. Si vous souhaitez vous défendre contre cet attaquant invisible, rendez-vous au [257](#). Si vous voulez rebrousser chemin en courant le long du couloir, rendez-vous au [64](#). Si vous préférez prendre le risque de sauter dans le vide, rendez-vous au [275](#).

305

Les motifs sont tissés avec des fils d'or et d'argent, et émaillés de gemmes et de pierres semi-précieuses. Vous vous émerveillez devant la beauté de ce véritable travail d'artiste. Ces tapisseries doivent valoir plusieurs milliers de couronnes ! Une gemme en particulier attire votre attention : un gros diamant. Incapable de résister à la tentation, vous vous en emparez et le glissez dans votre poche. (Notez-le comme Objet Spécial sur votre *Feuille d'Aventure* avant de quitter la pièce par la porte.) Rendez-vous ensuite au [256](#).

306

Utilisant votre Discipline Magnakaï, vous concentrez votre attention sur l'étrange plaque triangulaire fixée aux barreaux. Vous comprenez bientôt son utilité : en trouvant le nombre total de triangles contenus dans le dessin et en plaçant l'aiguille sur le chiffre correspondant sur le cadran, vous êtes certain d'ouvrir la herse en toute sécurité. Retournez au **11** et étudiez le dessin. Lorsque vous penserez avoir la réponse, rendez-vous au chapitre qui porte le même numéro.

307

Vous sentez que la nappe de brouillard cache un puissant champ d'énergie. Toucher une telle barrière de force, particulièrement lorsqu'on est immergé dans l'eau, pourrait être mortel. Si vous décidez de toucher le brouillard malgré le danger que cela comporte, rendez-vous au [60](#). Si vous souhaitez plonger et examiner la statue, rendez-vous au [168](#).

308

A quelque pas devant vous, vous remarquez un carré irrégulier dans le sol ; signe révélateur de la présence d'un piège. Cela ne pose aucun problème à un guerrier tel que vous, et vous le franchissez d'un bond. Un peu plus loin, vous atteignez un escalier en spirale qui descend vers une caverne aux parois grossièrement taillées. En bas des marches, un tunnel part vers le nord et un autre vers l'ouest. Si vous souhaitez entrer dans le tunnel nord, rendez-vous au [59](#). Si vous préférez entrer dans le tunnel ouest, rendez-vous au [323](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de Nexus, rendez-vous au [99](#).

309

La descente est lente et difficile. De nombreuses marches ont été emportées lors de l'effondrement des remparts et vous devez lutter contre une pluie de cendres et de roches volcaniques qui jaillissent du cœur du donjon. Vous vous abritez comme vous le pouvez, mais vous ne restez jamais longtemps au même endroit de peur d'être pris dans une faille ou sous un éboulis de pierres. Lorsque vous arrivez enfin à la plage, votre manteau et votre capuchon sont brûlants, et les semelles de vos bottes ont pratiquement fondu. Un grand nombre de créatures ont réussi à s'échapper avant vous et elles se pressent sur la plage en se mordant et en se griffant les unes les autres dans une terreur panique. De nombreux corps flottent sur le lac, et le sable noir est presque entièrement recouvert de cadavres et de carcasses. Vous vous frayez un chemin à travers tous ces êtres affolés, mais rester sur la plage serait suicidaire. Si vous voulez escalader les rochers pour plonger dans le lac, rendez-vous au [254](#). Si vous préférez vous frayer un chemin jusqu'à la vieille jetée, rendez-vous au [122](#).

310

Vous faites une boucle à l'extrémité de la corde et vous scrutez le côté opposé à la recherche d'une prise sûre. Un éperon rocheux près des marches effondrées semble convenir, et vous lancez votre corde après l'avoir soigneusement visé. Le second essai est le bon, et la corde s'enroule autour de la pierre. Sans perdre de temps, vous franchissez le vide. Un peu plus tard, vous gravissez les quelques marches subsistantes avant d'atteindre la brèche s'ouvrant dans la muraille de la forteresse. Rendez-vous au [27](#).

311

Vous retrouvez rapidement votre équilibre et vous vous hâtez malgré vos cuisantes blessures. (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.) Le fouet claque à nouveau mais vous êtes maintenant hors de portée de ses cruelles morsures. Rendez-vous au [6](#).

312

Vous entendez un déclic, et le panneau glisse sur le côté. Vous apercevez une volée de marches descendant jusqu'à une solide porte en bois, renforcée par des barres et des clous en fer. Si vous souhaitez entrer dans le sarcophage, rendez-vous au [37](#). Si vous préférez ne pas y entrer, rendez-vous au [102](#).

313

Le manque d'oxygène vous donne des vertiges (vous perdez 3 points d'ENDURANCE) mais vous essayez d'oublier la douleur et vous continuez à avancer. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si votre total d'ENDURANCE est supérieur ou égal à 10, rendez-vous au [4](#) ; s'il est inférieur ou égal à 9, rendez-vous au [263](#).

314

Vous essuyez les larmes qui coulent de vos yeux et vous vous concentrez afin de trouver une cible au milieu des tourbillons de fumée. Une ombre à votre gauche trahit la présence d'une créature qui rampe le long du pont. Vous tendez votre arc et vous tirez. Un instant plus tard, un hurlement de rage et de douleur indique que vous avez bien visé. Le cri s'éloigne rapidement tandis que la créature tombe dans le vide vers une mort certaine. Soudain, une forme surgit de la fumée et se précipite sur vous. Vous êtes sauvagement griffé et mordu au visage et au bras, et vous tirez une arme juste à temps pour vous défendre.

DHAX HABILITÉ : 20 ENDURANCE : 28

Vous pouvez fuir le combat à tout moment en courant vers l'entrée du tunnel opposé ; rendez-vous, dans ce cas, au [277](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [141](#).

315

Le couloir tout entier est violemment secoué par toute une série d'éruptions qui tordent le fer et font s'écrouler les murs. Les affreux serviteurs de Zahda s'agitent autour de vous en poussant des cris de terreur dans la panique la plus totale tandis qu'ils cherchent désespérément à fuir Kazan-Oud. Des jets de gaz enflammé jaillissent des fissures du sol, et vous courez le plus rapidement possible parmi les décombres de la forteresse qui s'effondre, essayant de grimper, de ramper et de sauter par-dessus les nombreux obstacles qui se dressent devant vous. Des créatures du labyrinthe envahissent maintenant tous les niveaux, ajoutant encore à la panique et au carnage tandis qu'elles dévorent les malheureux qui se trouvent sur leur chemin. Vous parcourez plus d'un kilomètre le long du passage en ruine avant de trouver un escalier intact. Il monte en serpentant dans l'obscurité et, tandis que vous gravissez les marches jonchées de gravats, des flammes vous lèchent les pieds. Les cris provenant des niveaux inférieurs sont maintenant complètement recouverts



315 Des jets de gaz enflammé jaillissent des fissures
du sol...

par le vacarme assourdissant des explosions et le crépitement des flammes. Vous êtes au bord de l'évanouissement lorsque vous émergez enfin des ténèbres dans l'éclatante lumière du jour. Vous trébuchez et vous tombez, momentanément aveuglé. Cependant, vos yeux s'habituent peu à peu à la lumière. Vous vous relevez et apercevez les remparts en ruine et, très loin en dessous, les eaux miroitantes du lac Khor. Les murs de la forteresse s'écroulent rapidement, et le sol est constamment ébranlé par de violentes secousses. Vous courez à toutes jambes à travers l'entrée principale tandis que le pouvoir agonisant de Kazan-Oud jette des éclairs dans le ciel. En haut d'un escalier en ruine, vous regardez le rivage loin en contrebas. Si vous souhaitez descendre l'escalier vers la vieille jetée en pierre, rendez-vous au [122](#). Si vous voulez vous frayer un chemin vers la plage, rendez-vous au [309](#). Si vous préférez plonger dans l'eau, depuis la falaise, rendez-vous au [254](#).

316

Les quatre Rakhos vous attaquent simultanément, et vous devez les combattre comme s'il s'agissait d'un seul et même ennemi.

RAKHOS DE ZAHDA HABILITÉ : 30 ENDURANCE : 39

Si vous remportez le combat en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au [248](#). Si le combat dure plus de 3 Assauts, rendez-vous au [160](#).

317

Vous saisissez la garde du Glaive de Lumière, dégainez la lame d'or et tranchez la vrille d'un seul coup. Mais au lieu de sang, ou ce qui pourrait passer pour du sang dans le corps de cette épouvantable créature, une flamme jaillit et brûle comme une mèche. Le cerveau cesse de bouger et flotte, immobile, au-dessus du sable, tandis que le mince tube de chair se consume rapidement. Rendez-vous au [170](#).

318

L'odeur écœurante d'humidité et de décomposition devient de plus en plus forte, et vous êtes obligé de vous couvrir le bas du visage avec votre manteau pour vous protéger de la puanteur. Le tunnel tourne à droite ; vous remarquez une petite porte en fer dans le mur devant vous et un escalier étroit qui descend dans l'obscurité. Si vous souhaitez examiner la porte, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez descendre les marches, rendez-vous au [11](#).

319

Vous vous glissez sur le côté du tunnel et, plaqué contre le mur, attendez le meilleur moment pour frapper. Quatre guerriers, l'air menaçant, s'avancent dans le vestibule en file indienne. Tout d'abord, vous les prenez pour des Drakkarims, car leurs armures noires et leurs casques en forme de tête de mort sont identiques à ceux que portent ces guerriers malfaisants qui servent les Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad. Mais en lançant votre attaque, vous apercevez les traits de leurs visages et vous comprenez qu'il ne s'agit pas d'êtres humains. Ils ont de larges épaules tombantes, des bras anormalement longs et tiennent dans leurs mains poilues pourvues de griffes jaunes des haches et des lances forgées de façon très rudimentaire. Ils s'approchent rapidement en remuant leurs longues queues touffues comme celles des lions. Votre premier coup transperce la cuirasse du dernier guerrier qui hurle comme un démon avant de s'effondrer comme une masse à vos pieds. Les autres se retournent aussitôt pour vous faire face et brandissent leurs armes pour parer votre attaque. Le chef relève sa visière, et vous apercevez un groin ressemblant à celui d'un sanglier, encadré par deux défenses. Il pousse un grognement terrifiant et vous attaque avec sa lance. Les autres se mettent également à crier et attaquent à leur tour. Vous devez les combattre tous les trois comme un seul ennemi.

RAKHOS DE ZAHDA HABILITÉ : 28 ENDURANCE : 35

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [56](#).

320

Vous revenez sur vos pas en courant, mais une dalle de pierre lisse vient subitement obstruer l'unique issue. Vous êtes obligé de vous arrêter et devez faire face à votre agresseur. Rendez-vous au [126](#).

321

Il ne se passe rien : les boutons sont toujours enfoncés, et la porte secrète reste fermée. Vous vous apprêtez à vous éloigner du sarcophage lorsque vous entendez tout à coup un petit déclic : le panneau commence à coulisser lentement. Vous risquez un coup d'œil prudent à l'intérieur et apercevez une volée de marches descendant vers une solide porte en bois nouveaux, renforcée par des barres et des clous en fer. Si vous souhaitez entrer dans le sarcophage, rendez-vous au [37](#). Si vous ne voulez pas entrer, rendez-vous au [102](#).

322

Vous avancez le long du passage pendant plusieurs minutes avant d'arriver à un brusque tournant sur la gauche. Prudemment, vous regardez de l'autre côté, averti par vos instincts Kaï d'une éventuelle menace. Vous apercevez un rayon de lumière qui brille en travers du couloir. Ce tunnel a l'air semblable à tous les autres tunnels du labyrinthe, mais vous êtes cependant certain qu'il recèle un piège mortel. Si vous souhaitez enjamber le rayon de lumière et continuer le long du passage, rendez-vous au [88](#). Si vous choisissez de passer à travers le rayon, rendez-vous au [240](#).

323

Vous avancez à travers tout un réseau de couloirs et de pièces vides. A deux reprises, vous êtes obligé de vous cacher lorsque des groupes de guerriers revêtus d'une armure noire surgissent inopinément. Vous craignez tout d'abord qu'il ne s'agisse de Drakkarims, des humains malfaisants au service des Seigneurs

des Ténèbres d'Helgedad, mais leurs bras anormalement longs et les queues touffues qui pendent derrière eux dissipent cette crainte... pour faire place cependant à une peur bien plus grande encore ! Vous descendez un étroit escalier en colimaçon et arrivez dans une petite pièce richement meublée, aux murs recouverts de belles tapisseries que l'humidité des niveaux supérieurs de la forteresse n'a pas endommagées. Il semble que vous soyez dans un cul-de-sac et vous vous apprêtez à faire demi-tour, lorsque vous apercevez une petite porte dans un coin de la pièce. Si vous souhaitez ouvrir la porte, rendez-vous au [256](#). Si vous préférez examiner les tapisseries de plus près, rendez-vous au [305](#).

324

La chaleur est insupportable. (Vous perdez 4 points d'ENDURANCE.) Pour éviter que vos bottes ne prennent feu et dans l'espoir d'atteindre un endroit plus frais du tunnel, vous continuez à courir dans ce véritable four malgré la douleur. Rendez-vous au [24](#).

325

Vous tombez au milieu des vagues et coulez comme une pierre. L'étreinte glaciale des eaux du lac engourdit vos muscles, et ses senteurs âcres et piquantes vous remplissent la bouche. Votre premier réflexe en pénétrant dans l'eau est de nager, mais vous en êtes empêché par toute une végétation aquatique qui s'enroule autour de vos membres. Manquant désespérément d'air, vous essayez rageusement de vous arracher aux algues qui menacent maintenant de vous entraîner au fond de l'eau. Combattez de la manière habituelle. Cependant, à cause du manque d'air, vous devrez automatiquement déduire 2 points d'ENDURANCE à chaque Assaut.

ALGUES NOIRES DU LAC HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 50

Si vous sortez vivant de cette lutte, rendez-vous au [158](#).

326

L'espace se réduit maintenant à quelques centimètres, mais vous parvenez quand même à vous glisser en dessous et vous vous retrouvez de l'autre côté. Vous vous relevez, l'estomac noué, et revenez sur vos pas le long du tunnel obscur. La lueur rouge que vous aviez vue auparavant brille toujours devant vous. Si vous voulez maintenant explorer ce tunnel, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez retourner à la caverne aux parois rudimentaires et prendre le tunnel ouest, rendez-vous au [323](#).

327

Vous aspirez une grande bouffée d'air et plongez. Vous concentrez votre Pouvoir Magnakaï sur la serrure et essayez de l'ouvrir. C'est un test difficile pour votre habileté, rendu plus malaisé encore par le manque d'air. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous avez atteint le rang de Maître Primat, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si votre total est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [184](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [4](#).

328

Les créatures s'avancent le long de l'étroit passage et sont une cible facile pour votre arc. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse avec un arc, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si vous avez complété le Cercle de Savoir du Feu, ajoutez 1. Si votre total est maintenant compris entre 0 et 4, rendez-vous au [232](#). S'il est égal ou supérieur à 5, rendez-vous au [67](#).

329

Vous examinez le problème pendant plusieurs minutes en utilisant au mieux vos instincts Kaï naturels pour essayer de découvrir le nombre qui ouvrira la herse. L'image de quatre chiffres : 3, 9, 13 et 33 vous apparaît mentalement mais, malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à savoir lequel est le bon.

Si vous souhaitez tourner l'aiguille sur le chiffre 3 avant d'abaisser le levier, rendez-vous au **3**. Si vous voulez tourner l'aiguille sur le chiffre 9, rendez-vous au **9**. Si vous voulez tourner l'aiguille sur le chiffre 13, rendez-vous au **13**. Si vous voulez tourner l'aiguille sur le chiffre 33, rendez-vous au **33**.

330

Votre Discipline Magnakaï de l'Exploration vous révèle que le passage de gauche mène à un réseau de cellules de prison, et que celui de droite conduit à une salle de garde et une chambre de torture. Si vous souhaitez prendre le passage gauche, rendez-vous au **20**. Si vous préférez prendre le passage de droite, rendez-vous au **92**.

331

Votre mort est rapide. Vous êtes tout près de la gueule de la créature mais toute la partie supérieure de votre corps est paralysée par sa salive corrosive, ce qui vous évite une terrible agonie : être dévoré vivant ! Votre vie et votre quête s'achèvent ici.

332

Vous bondissez au milieu des gardes surpris et vous vous frayez un chemin en frappant d'estoc et de taille. Deux gardes tombent, et le troisième s'avance vers vous, son épée toujours au fourreau. Vous le frappez en dessous du menton ; du sang s'écoule de son casque, ses yeux de bête roulent dans leurs orbites, et il tombe à genoux en gémissant horriblement. Le quatrième guerrier disparaît dans le couloir en poussant des cris d'alarme qui se répercutent le long du passage. Si vous souhaitez vous lancer à sa poursuite, rendez-vous au **195**. Si vous préférez entrer dans la pièce et tenter de fuir par le couloir du fond, rendez-vous au **69**.

333

Vous introduisez la clé dans la minuscule serrure et vous sentez un picotement dans les doigts. Vous entendez un bruissement, comme un faible souffle de vent et vous lâchez la clé qui disparaît rapidement. (Rayez cet Objet Spécial de votre *Feuille d'Aventure*.) Sans bruit, la grande porte s'ouvre, et vous pénétrez dans une pièce aux murs de pierre. La porte se referme derrière vous et, en vous retournant, vous apercevez, profondément gravé sur la surface, un serpent enroulé sur lui-même avec le chiffre **123** marqué sur ses écailles. Notez ce chiffre dans la marge de votre *Feuille d'Aventure*, cela pourrait vous être utile ultérieurement. Dans un râtelier suspendu près de la porte, vous découvrez une lance et un bâton. Les deux armes sont en parfait état malgré l'air chaud et humide. Au fond de la pièce, deux tunnels éclairés par des torches descendent vers le nord et l'est. Si vous souhaitez entrer dans le tunnel nord, rendez-vous au **187**. Si vous préférez entrer dans le tunnel est, rendez-vous au **101**. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, rendez-vous au **139**.

334

« Bien ! retentit la voix de Zahda lorsque vous pénétrez dans le passage. Les lâches d'Elzian ont enfin envoyé un guerrier digne de mon labyrinthe. » Ces mots évoquent en vous l'image du Seigneur Zahda, assis sur son trône en or avec, au-dessus, l'objet de votre quête : la Pierre de Sagesse de Herdos. Cette image renforce votre résolution et vous êtes plus que jamais décidé à triompher du labyrinthe maudit. Si vous parvenez à retrouver votre chemin vers la salle du trône du Zahda, le succès de votre quête sera à la portée de votre main. Vous continuez à avancer dans le passage, l'esprit préoccupé par les différents problèmes et les nombreux dangers que vous allez devoir affronter. Le passage vire brusquement et vous voilà confronté à un de ces dangers. Rendez-vous au **100**.

335

Une créature bossue et rachitique, enveloppée dans un habit à capuchon, s'approche de l'endroit où vous êtes attaché. Elle vous débarrasse prestement de toutes vos armes et les remet à un nain affreux qui se tient à côté d'elle. Il regarde le Glaive de Sommer en connaisseur, puis le brandit au-dessus de sa tête pour le montrer à son maître. Avant qu'il ne puisse parler, vous entendez un craquement sonore, et un éclair d'énergie dorée enveloppe la garde de l'épée. Le nain laisse tomber celle-ci en hurlant de douleur : la décharge lui a arraché la moitié des doigts. Vous réprimez difficilement un sourire et vous êtes aussitôt puni de votre insolence. La créature vous frappe au visage avec son poing rugueux et couvert de verrues. (Vous perdez 1 point d'ENDURANCE.) « Emmenez-le au labyrinthe ! ordonne Zahda, le seigneur aux cheveux blancs. Et gardez-moi l'épée. » Le Glaive de Sommer s'élève alors dans l'air et flotte sur un coussin de brouillard bleu en avançant vers le trône doré. Le rire cruel et sarcastique de Zahda retentit dans la galerie et, tandis que l'on vous emmène, enchaîné, vers le labyrinthe, vous craignez que votre quête ne soit vouée à l'échec. Effacez toutes les Armes ou ce qui peut servir d'arme, ainsi que tous les Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* mais notez-les sur une feuille de papier à part au cas où vous les retrouveriez à un stade ultérieur de votre aventure. Rendez-vous au [286](#).

336

Un nouveau bruit s'ajoute brusquement aux cris perçants des rats : un craquement de bois qui éclate. En moins d'une minute, votre petite embarcation est complètement engloutie sans laisser aucune trace. Les rochers déchiquetés vous écorchent les mains et les genoux mais, surmontant la douleur, vous continuez votre escalade. Une fois sur la plage, vous commencez à courir, mais vous vous enfoncez dans le sable noir jusqu'aux chevilles et vous êtes obligé à chaque pas de tirer violemment sur vos jambes endolories. Vous regardez par-dessus votre épaule et apercevez la horde des rats qui gagne rapidement du terrain. Ils vous auront

rejoint avant que vous n'arriviez au pied de la paroi rocheuse de Kazan-Oud ! Mais les cris cessent brusquement. Le flot noir des rongeurs s'est arrêté brusquement au bord de la plage. Leurs dents blanches luisent dans l'obscurité et leurs yeux affamés continuent à surveiller vos moindres mouvements, mais ils restent immobiles, comme cloués sur les rochers. Vous continuez à courir en vous demandant pourquoi les rats ont arrêté leur poursuite. A quelques mètres devant vous apparaît l'horrible réponse à votre question. Rendez-vous au [221](#).

337

Le mur descend rapidement, et vous n'avez plus qu'un tout petit espace par où vous enfuir. 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 obtenu. Si votre total est compris maintenant entre 0 et 4, rendez-vous au [237](#). S'il est égal ou supérieur à 5, rendez-vous au [188](#).

338

Votre Discipline Magnakaï, améliorée par la découverte de la Pierre de la Sagesse de Herdos, vous crie que les escaliers qui mènent au réseau des cellules sont près de s'effondrer. Vos sens vous disent qu'en restant à ce niveau et en suivant le couloir jusqu'à l'autre bout du repaire souterrain, vous êtes certain de trouver un chemin vers la surface ; rendez-vous au [315](#).



339

Des volutes de fumée commencent à s'élever des cadavres, et l'un d'entre eux prend brusquement feu. Rapidement, vous sautez par-dessus la dalle, loin des flammes et des vapeurs suffocantes. Les autres corps, à leur tour, deviennent la proie des flammes qui sifflent et crépitent comme un démon en furie. Vous continuez le long du tunnel et vous apercevez le guerrier, assis sur ses talons, les mains posées sur la garde de son épée. Un sourire parcourt son visage mal rasé : « Vous êtes brave ! Je peux vous l'assurer, j'connais personne à part vous qui puisse faire face à trois Dhax affamés. » Il saute sur ses pieds, rengaine son épée et vous tend la main en signe d'amitié. Rendez-vous au [12](#).

340

Vous lui faites part de votre quête et de l'aide des Anciens Mages qui vous ont permis de pénétrer dans Kazan-Oud. Vous lui racontez ensuite votre voyage à travers les airs jusqu'à Herdos, à bord du vaisseau spatial du Seigneur Paido, et vous remarquez de grosses larmes qui coulent de ses yeux aveugles. « Mon nom est Kasin, dit-il tristement. Le Seigneur Paido est mon frère. » Vous vous apitoyez sur le sort de ce malheureux guerrier, car vous savez qu'il est condamné à mourir : la cécité est le dernier stade du Takadea, la maladie qui ravage son corps. « On ne peut plus me sauver maintenant, dit-il, le visage déformé par la douleur. Mais je vous aiderai dans votre quête. Seigneur Kaï. Écoutez-moi attentivement : au bout du couloir, un escalier descend vers la salle du trône de Zahda. Au-dessus du trône se trouve la Pierre de Sagesse que vous cherchez ; mais attention ! la puissance de Zahda est associée à une pierre maudite dont il tire tout son pouvoir. Cette gemme provient du royaume de Naaros, et vous devrez la détruire d'abord, sinon vous périrez sûrement. Malheureusement, je ne peux pas vous aider à fuir de Kazan-Oud car j'ai moi-même été capturé bien avant d'atteindre la surface. Si vous parvenez quand même à regagner la plage, allez jusqu'à la vieille jetée : vous y trouverez mon bateau, dissimulé sous les marches. » Il vous prend la main

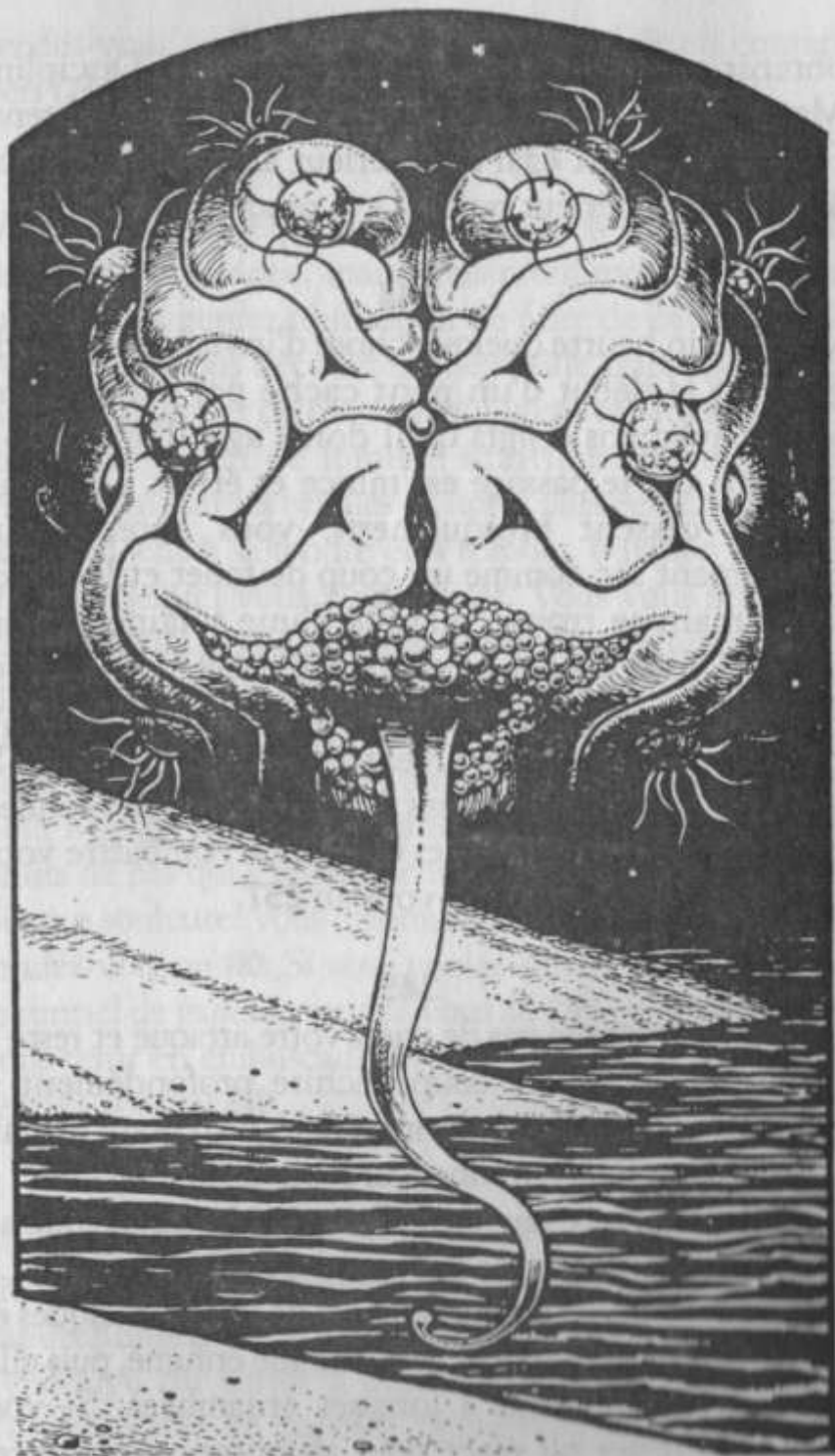
amicalement, le visage maintenant calme et paisible. « Lorsque vous retournerez à Elzian, dites à mon frère que je ne suis pas mort en vain. Que les dieux vous protègent, Loup Solitaire. » Vous entendez les gardes qui s'approchent et vous devez quitter la cellule. Avant de laisser votre compagnon, vous lui promettez que sa bravoure sera immortalisée dans les légendes des Vakeros, ses compagnons d'armes. Rendez-vous au [142](#).

341

Vous êtes couvert du sang du loup que vous venez de tuer, et une odeur âcre emplit vos narines. L'épée à la main, vous regardez la dépouille et tremblez à la pensée d'avoir frôlé la mort de si près. La faible lueur qui baigne les lieux devient soudain plus intense, et vous entendez un rire froid et distant. L'instant d'après, la lumière revient à son niveau initial et le rire cesse. Le silence règne à nouveau. Rendez-vous au [298](#).

342

La sphère s'arrête à mi-hauteur, à moins de trois mètres de l'endroit où vous vous trouvez. Elle ressemble à un cerveau énorme, couvert de grosses verrues poilues. Un sifflement léger mais terrifiant s'élève, devenant de plus en plus aigu jusqu'à ce qu'une douleur atroce vous vrille la tête. Vos doigts se mettent à trembler et vous relâchez votre arme. Une fente s'ouvre soudain sur le côté du cerveau, et vous apercevez une bouche large et bouffie aux lèvres pendantes. Une longue vrille de chair en sort et s'avance en ondulant vers votre gorge. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Ecran Psychique, rendez-vous au [217](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [35](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces disciplines, rendez-vous au [143](#).



342 La sphère ressemble à un énorme cerveau couvert de grosses verrues poilues.

343

Des torches fixées aux quatre murs éclairent vivement la pièce, et il y a peu de meubles derrière lesquels vous pouvez vous cacher. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si votre total est égal ou inférieur à 7, rendez-vous au [69](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [197](#).

344

Votre main heurte quelque chose d'invisible le long du gouffre : le début d'un pont caché par magie. Vous sentez avec vos doigts qu'il doit s'agir d'une simple planche, car le passage est mince et étroit. Les bruits de pas cessent brusquement, vous entendez un claquement sec comme un coup de fouet et le dos de votre main se trouve marqué d'une vilaine zébrure rouge. (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.) Vous sentez la présence de celui qui vous a infligé cette blessure mais vous ne pouvez pas voir votre ennemi. Si vous souhaitez avancer sur le pont invisible, rendez-vous au [166](#). Si vous voulez essayer de combattre votre ennemi invisible, rendez-vous au [257](#).

345

Le guerrier n'essaie pas de parer votre attaque et reste la garde baissée. Votre coup déchire profondément sa poitrine, et il vous regarde, incrédule, en portant la main à sa blessure. Puis il tombe lourdement sur les genoux et s'écrie d'une voix rauque : « Pourquoi ? » tandis que ses paupières battent avant de se fermer définitivement. Les créatures poussent des hurlements de joie hystériques en voyant le guerrier tomber dans l'abîme enfumé, puis elles s'avancent vers vous à longues enjambées. Si vous souhaitez rester sur place pour affronter ces créatures, rendez-vous au [249](#). Si vous voulez les fuir en courant vers l'entrée du tunnel opposé, rendez-vous au [241](#).

346

Vous sondez désespérément le mur en tapant avec la garde de votre épée, mais vous n'entendez aucun son creux. Vous perdez tout espoir de fuite de ce côté mais, au plafond, vous découvrez une vieille trappe, obstruée par des briques et du mortier, qui laisse cependant filtrer un mince rayon de lumière scintillante. Vous tapez violemment sur les briques et, après plusieurs coups, elles commencent à se fendre et à tomber, ouvrant un large trou par lequel vous vous glissez. Vous vous retrouvez dans une pièce où règne une forte odeur d'humus ; vous apercevez au milieu un énorme sarcophage en granit. Le plafond est soutenu par deux rangées de gros piliers et deux tunnels, à gauche et à droite, partent de la pièce. Tout à coup, vous entendez des cliquetis d'armure et des bruits de pas qui s'approchent dans le passage de droite. Si vous souhaitez vous dissimuler derrière l'un des piliers, rendez-vous au [110](#). Si vous voulez quitter cet endroit par le tunnel de gauche, rendez-vous au [201](#). Si vous préférez vous tenir en embuscade à l'entrée du tunnel de droite, rendez-vous au [319](#).

347

Vous portez le sifflet à vos lèvres et soufflez. Aussitôt, la créature visqueuse se cabre en agitant ses courtes pattes caoutchouteuses dans tous les sens. Le sifflement hyperaigu du sifflet a détruit son système nerveux. L'énorme ver se tortille pitoyablement, et sa tête disparaît dans la brume du plafond. Vous entendez alors un craquement assourdissant, et un éclair bleu s'enroule, tel un serpent, autour de sa gorge. La créature se débat sauvagement pendant plusieurs minutes tandis qu'une odeur de chair brûlée envahit le couloir. L'horrible danse de la créature cesse rapidement, et le brouillard se dissipe. Dans l'obscurité, vous apercevez alors une passerelle et une plate-forme d'observation. Si vous souhaitez grimper sur le corps du ver pour vous hisser sur la plate-forme, rendez-vous au [294](#). Si vous préférez enjamber le cadavre afin de continuer ensuite votre chemin le long du tunnel, rendez-vous au [46](#).



348

Vous arrivez rapidement à un autre escalier, mais celui-ci est intact et monte vers l'entrée de ce qui semble être une grotte située au creux de l'abrupte paroi rocheuse. Vous ne pouvez pas longer la plage plus avant car une saillie du rempart de la forteresse bloque le chemin. De plus, le temps se gâte, et vous devez chercher un abri avant que la tempête n'éclate. Vous grimpez donc les marches vers la grotte et, lorsque vous arrivez devant l'entrée, la tempête commence déjà à faire rage: le sol tremble à chaque coup de tonnerre et un vent puissant souffle sur la plage. Une pluie violente se met à tomber, et vous entrez prudemment dans la grotte qui n'est éclairée que par la faible lumière du bouclier de protection. Mais vous êtes bientôt environné par les ténèbres, et votre progression devient terriblement lente. Si vous avez une Graine de Feu de Kalte, une Lanterne ou un Briquet d'Amadou, rendez-vous au [49](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [277](#).

349

A peine avez-vous pénétré dans le couloir que l'arche de rubis devient complètement opaque. Vous faites demi-tour pour vous diriger vers la pièce, mais l'entrée en est maintenant obstruée par une barrière d'un blanc laiteux que vous ne parvenez pas à franchir. Le crâne apparaît à nouveau mais, cette fois, son message vous glace d'effroi :

Le chemin que vous avez choisi mène au cœur même du labyrinthe et vous êtes condamné à y finir vos jours.

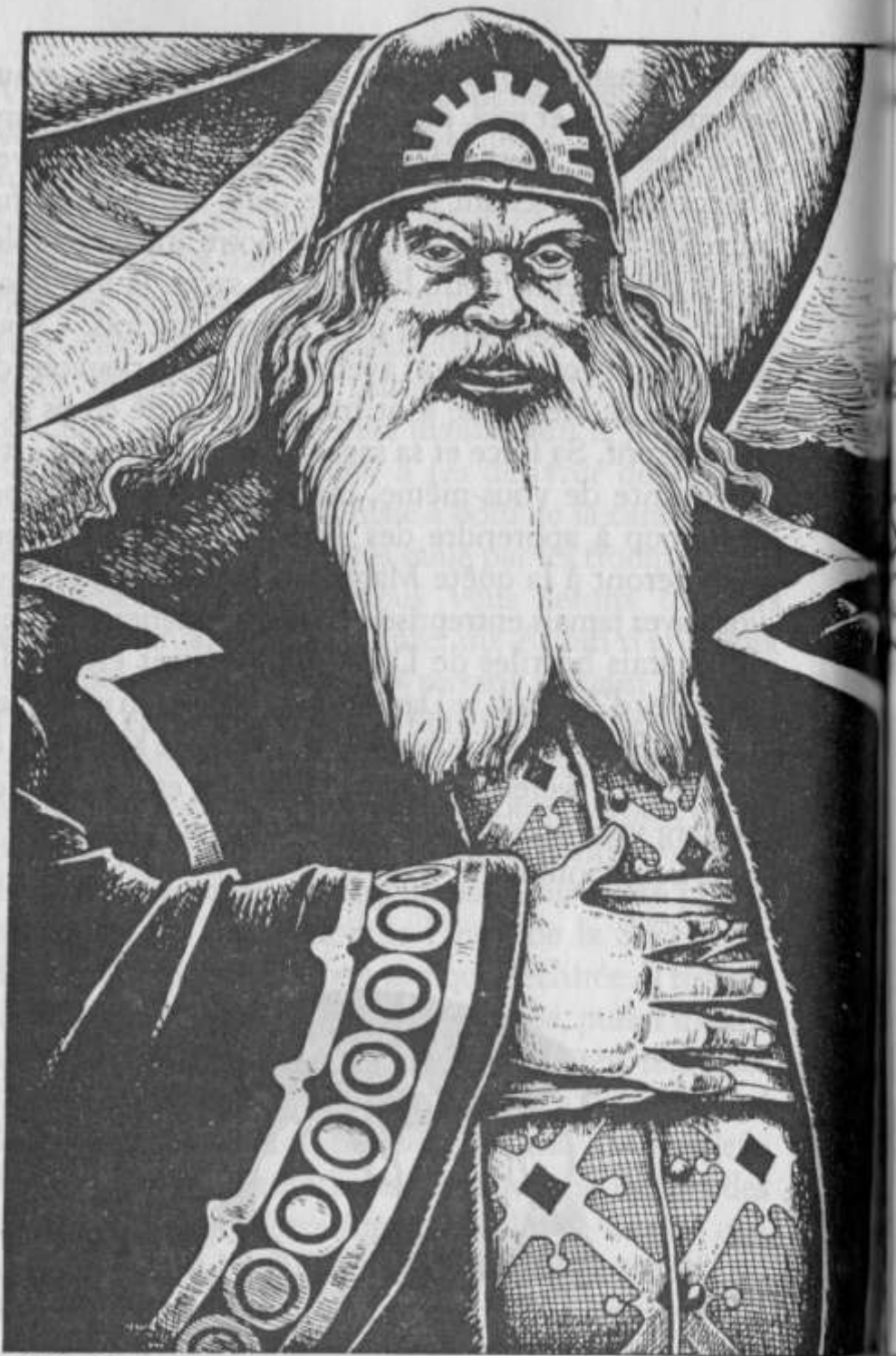
Hélas ! cette sinistre prophétie est exacte : vous vous êtes aventuré trop profondément dans le labyrinthe de Zahda et ses issues sont maintenant fermées à jamais. Vous avez cependant survécu pendant trois semaines dans le dédale et cette prouesse vous vaut le respect du seigneur Zahda. Malheureusement, cela ne l'a pas convaincu de vous laisser la vie sauve... Ainsi prend fin votre aventure.

350

Vous avez à peine franchi le bouclier protecteur que vous êtes accueilli en héros par la flotte tout entière des navires marchands et des bateaux de pêches du Dessi. Une heure auparavant, en assistant à l'éruption de Kazan-Oud, les habitants de Herdos ont compris que le fléau qui hantait et menaçait leur pays depuis des siècles était enfin détruit. Les embarcations de la ville se sont donc dirigées aussitôt, toutes voiles dehors, vers le bouclier. La foule ovationne maintenant le guerrier du Sommerlund qui a réussi à les délivrer de l'ombre malfaisante, et vous êtes hissé à bord de la caravelle du seigneur Ardan où vous êtes salué par les trompettes de ses gardes Vakeros. « Nous vous serons toujours reconnaissants, Loup Solitaire, dit Ardan d'une voix brisée par l'émotion en vous serrant la main en signe d'amitié et de gratitude. » Puis il poursuit sous les acclamations de son peuple : « Vous avez accompli ce que nous croyions être impossible. Votre bravoure est un exemple pour nous tous et cet exploit entrera dans la légende ! » Il vous interroge ensuite sur votre propre mission. Vous sortez alors la Pierre de la Sagesse de Herdos de la poche de votre tunique déchirée. Il regarde la pierre, les yeux agrandis par la surprise, puis il incline la tête et vous dit d'une voix solennelle et respectueuse : « Mon Seigneur, vous êtes au summum de la gloire ! Votre but et votre destinée sont connus des Anciens Mages, car nous attendions votre venue depuis des milliers d'années. Notre survie et celle de tout ce que nous chérissons dépendent du succès de votre quête du Magnakaï. Le temps est venu, Loup Solitaire, que nous vous transmettions notre sagesse, puisque nous sommes, vous et moi, du même sang et que nos destins sont liés. La Pierre de la Sagesse que vous

devez chercher maintenant se trouve dans un pays qui fut autrefois notre patrie ; au cœur de notre ancien temple, qui était autrefois notre lieu le plus sacré, là même où notre maître nous apparut pour la première fois. » Vous avez rempli votre mission avec succès et les pouvoirs de la Pierre de Herdos se sont transmis à votre corps et à votre esprit. Sa force et sa sagesse font désormais partie intégrante de vous-même, mais il vous reste encore beaucoup à apprendre des Anciens Mages. Ils vous prépareront à la quête Magnakaï la plus difficile que vous ayez jamais entreprise et qui vous mènera au cœur des marais hostiles de Danarg, où vivent encore les créatures d'Agarash le Damné, qui régneront en maître sur le pays. Si vous avez le courage d'un maître Kaï digne de ce nom, les secrets des Anciens Mages et les périls du Danarg vous attendent dans le prochain volume de la série Loup Solitaire !





350 « Nous vous serons toujours reconnaissants,
Loup Solitaire », dit Ardan, d'une voix brisée
par l'émotion...

TABLE DE HASARD

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

Table des coups portés

Quotient d'attaque

		-11 ou INFÉRIEUR	-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	LS -5	LS -4	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3
	2	E -0	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10
		LS T	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3	LS -3	LS -3	LS -2
	3	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11
		LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2
	4	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12
		LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2
	5	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14
		LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -1
6	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	
	LS -6	LS -6	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -1	LS -1	LS -1	LS -1	
7	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	
	LS -5	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2	LS -2	LS -1	LS -1	LS -1	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	
8	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	
	LS -4	LS -4	LS -3	LS -2	LS -1	LS -1	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	
9	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T	
	LS -3	LS -3	LS -2	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	
0	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T	E T	
	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	

E = Ennemi - LS = Loup Solitaire

T = Tué sur le coup