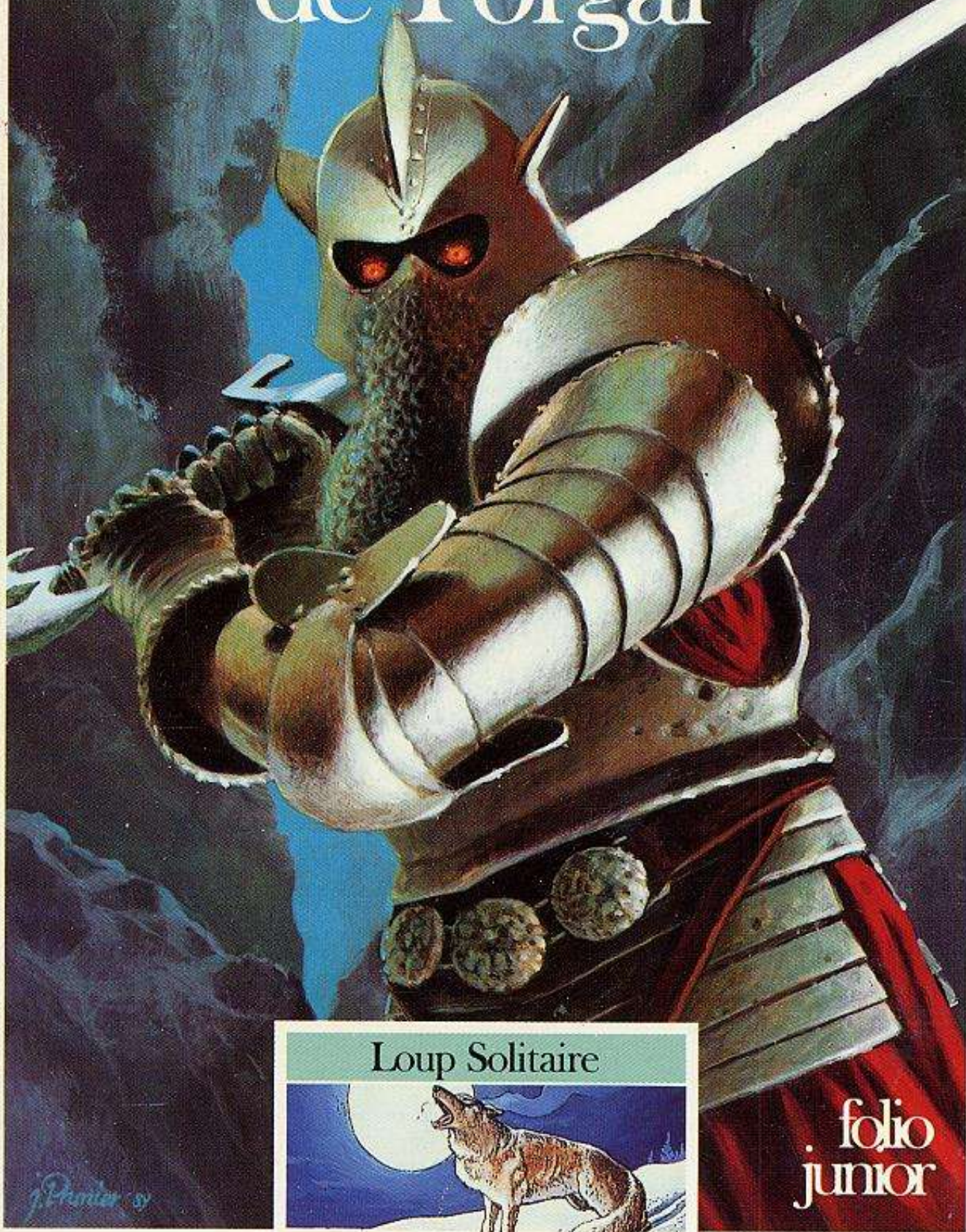


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Joe Dever

# Dans les Entrailles de Torgar



Loup Solitaire



folio  
junior



Titre original : *The Dungeons of Torgar* © Joe Dever, 1987, pour le texte © Century  
Hutchinson Ltd. 1987, pour les illustrations © Éditions Gallimard, 1987, pour la  
traduction française

Joe Dever

# Dans les Entrailles de Torgar

Illustrations de Brian Williams

Traduit de l'anglais par Nicolas Grenier



**UN LIVRE**

DONT VOUS ÊTES

**LE HÉROS**

GALLIMARD JEUNESSE



# FEUILLE D'AVENTURE

## DISCIPLINES MAGNAKAÏ

## NOTES

1
2
3
4
Si vous avez accompli avec succès votre première mission Magnakaï.

## CERCLES DE LA SAGESSE MAGNAKAÏ

## BONUS

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.)

1
2
3
4
5
6
7
8

Peuvent être échangés, sauf pendant un combat

## REPAS

- 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'HABILETÉ P.E. = POINTS D'ENDURANCE

**HABILETÉ**

**ENDURANCE**

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

## DÉTAIL DES COMBATS

ENDURANCE

ENDURANCE

LOUP SOLITAIRE

QUOTIENT  
D'ATTAQUE

ENNEMI

LOUP SOLITAIRE

QUOTIENT  
D'ATTAQUE

ENNEMI

LOUP SOLITAIRE

QUOTIENT  
D'ATTAQUE

ENNEMI

LOUP SOLITAIRE

QUOTIENT  
D'ATTAQUE

ENNEMI

LOUP SOLITAIRE

QUOTIENT  
D'ATTAQUE

ENNEMI

LOUP SOLITAIRE



# OBJETS SPÉCIAUX

DESCRIPTION	EFFETS

# LISTE DES ARMES

**ARMES** (2 Armes max.)

1

2

Combat livré avec une Arme et la Science de cette Arme : + 2 P.H.  
Combat livré sans Arme : - 4 P.H.

## SCIENCE DES ARMES

POIGNARD		LANCE	
MASSE D'ARMES		SABRE	
MARTEAU DE GUERRE		ARC	
HACHE		ÉPÉE	
BATON		GLAIVE	

## CARQUOIS ET FLÈCHES

Carquois	Nombre de flèches transportées
<b>OUI/NON</b>	

## Règles du jeu

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

Au cours de l'initiation qui vous a permis de devenir un Maître Kaï, 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'entamer votre quête, 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 vous désignez le chiffre 0, vous n'obtenez aucun point.

Le premier chiffre que votre crayon aura montré sur la *Table de Hasard* représentera votre 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 second chiffre que vous désignerez 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 l'une ou l'autre des précédentes aventures 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 le présent volume. 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 à 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 permis de découvrir le *Livre du Magnakaï*, vous êtes parvenu à maîtriser les dix techniques guerrières de base, 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 Magnakaï décrites ci-dessous. A vous de les choisir judicieusement car chacune d'elles peut vous être utile à un moment ou à un autre de votre quête. 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 plusieurs groupes, correspondant chacun à un entraînement spécial. Ces groupes s'appellent des « Cercles de Savoir ». Si vous maîtrisez toutes les Disciplines de l'un de ces 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*.

## *Science des Armes*

Cette Discipline confère à un Maître Kaï le don de se servir efficacement de toutes sortes d'armes. Chaque fois que vous combattrez avec une arme dont vous avez acquis la maîtrise, vous aurez droit à 3 points d'HABILETÉ supplémentaires. Le rang de Maître Kaï Supérieur avec lequel vous débutez dans la série des Magnakaï signifie que vous avez la maîtrise parfaite de trois armes parmi celles énumérées ci-dessous.



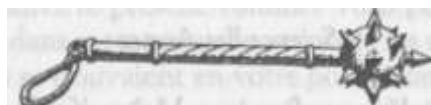
LA LANCE



LE POIGNARD



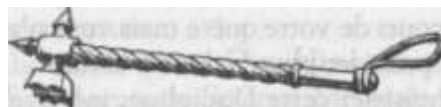
L'ÉPÉE



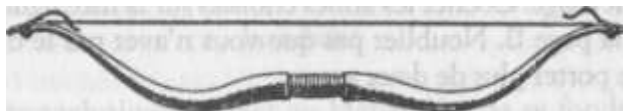
LA MASSE D'ARMES



LE SABRE



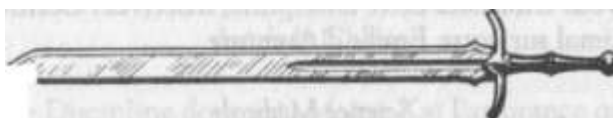
LE MARTEAU DE GUERRE



L'ARC



LE BATON



LE GLAIVE



LA HACHE

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 des armes + 3 points d'HABILETÉ supplémentaires chaque fois qu'il en sera fait usage. Cochez les armes choisies sur la liste figurant à la page 13. N'oubliez pas que vous n'avez pas le droit de porter plus de deux armes.

### *Contrôle Animal*

Grâce à cette technique, un Maître Kaï peut communiquer avec la plupart des animaux et deviner leurs intentions. En outre, les combats à cheval tourneront toujours à son avantage.

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

### *Science Médicale*

Le détenteur de cette Discipline peut récupérer 1 point d'ENDURANCE perdu, à chaque fois qu'il termine un paragraphe sans avoir eu à combattre. (Vous n'aurez le droit de faire appel à cette technique que lorsque vos points d'ENDURANCE seront tombés au-dessous de votre total initial.) Cette Discipline permet aussi à un

Maître Kaï de soigner certaines maladies, de guérir la cécité et toutes sortes de blessures, reçues ou infligées au cours d'un combat. Elle lui donne également le pouvoir de deviner les propriétés des herbes, des racines ou 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*.

### *Foudroisement 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 d'HABILETÉ supplémentaires. Cette arme très puissante coûte aussi très cher car, à chaque Assaut au cours duquel vous utiliserez le Foudroisement Psychique, vous perdrez 2 points d'ENDURANCE. Une forme atténuée du Foudroisement Psychique, la Puissance Psychique, peut être utilisée contre un ennemi sans perte de points d'ENDURANCE, mais elle ne procure que 2 points d'HABILETÉ supplémentaires.

Le Foudroisement Psychique ne peut être utilisé que si votre total d'ENDURANCE est supérieur ou égal 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* : Foudroisement Psychique + 4 points d'HABILETÉ,

avec - 2 points d'ENDURANCE ; Puissance Psychique + 2 points d'HABILETÉ.

### *Écran Psychique*

Certaines créatures malfaisantes du 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* : Ecran 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 points d'ENDURANCE et permet de déplacer les objets par le seul pouvoir de la concentration mentale.

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

### *Intuition*

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

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

Si vous remplissez avec succès la mission qui vous est confiée dans ce livre numéro 9, vous aurez la possibilité de choisir une Discipline Magnakaï supplémentaire lorsque vous établirez la

*Feuille d'Aventure* du livre numéro 10. Cette Discipline Magnakaï, ajoutée à celles que vous possédez déjà et à tous les Objets Spéciaux que vous aurez pu acquérir, vous sera utile au cours de la prochaine aventure de la série Loup Solitaire.

## Equipement

Avant de quitter le Dessi pour entreprendre votre voyage vers la ville de Tahou, les Anciens Mages vous remettent une carte de la République d'Anari et des territoires voisins (voir en tête de ce volume), ainsi qu'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 à bien les huit 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). Les Pièces d'Or restantes pourront être déposées en garde à votre monastère Kaï.

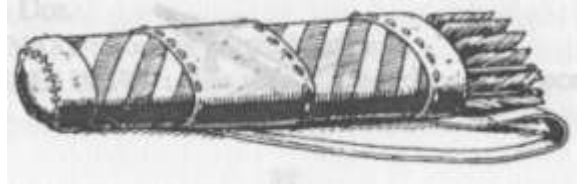
Les Anciens Mages mettent ensuite à votre disposition divers objets qui pourront vous aider au cours de votre périlleuse mission. Vous pouvez en choisir cinq dans la liste présentée ci-dessous en y ajoutant ceux que vous possédez déjà si cela vous semble nécessaire. N'oubliez cependant pas qu'il vous est toujours interdit de porter plus de deux armes et de placer plus de huit objets dans votre Sac à Dos. Voici la liste :

CORDE (Objet contenu dans votre Sac à Dos).



ÉPÉE (Armes). ARC (Armes).

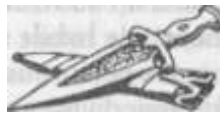
CARQUOIS (Objet Spécial) : il contient six flèches, que vous devrez rayer de votre *Feuille d'Aventure* après utilisation.



**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.

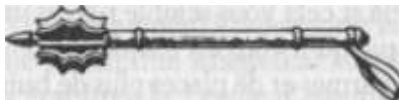


**POIGNARD** (Armes).



**LANTERNE** (Objet contenu dans votre Sac à Dos).

**MASSE D'ARMES** (Armes).



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



**3 GRAINES DE FEU** (Objet Spécial) : lancées sur une surface rigide, elles explosent et propagent rapidement le feu.

Inscrivez les cinq objets choisis sur votre *Feuille d'Aventure* dans les cases indiquées entre parenthèses et notez l'effet éventuel que



l'un ou l'autre peut avoir sur vos points d'ENDURANCE ou d'HABILETÉ.

## **Répartition de l'équipement**

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

ÉPÉE : vous la portez à la main. 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 : elles sont rangées dans votre poche.

## **Combien d'objets pouvez-vous transporter**

### *Armes*

Vous ne pouvez pas emporter plus de deux armes.

### *Objets contenus dans votre Sac à Dos*

Ils doivent obligatoirement être rangés dans le Sac à Dos, mais la place y est comptée et vous ne pouvez y transporter que huit objets à la fois (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. Le nombre maximum d'Objets Spéciaux autorisés pour chaque aventure est de douze. Les Objets Spéciaux supplémentaires pourront être laissés en garde à votre monastère Kaiï.

### *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. (Par exemple: Poignard d'Or, Pendentif Magique.) 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 permettent de 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 possédiez au moins une flèche, vous pourrez l'utiliser en cas de besoin. L'arc est une arme très utile car il permet de frapper les ennemis à distance. Vous ne pouvez cependant pas tirer à l'arc lors des combats au corps à corps ; il est donc fortement conseillé de se munir également d'une arme pour les combats rapprochés, comme l'épée ou la masse d'armes. Pour vous servir d'un arc, vous avez besoin d'un carquois et, à chaque trait que vous décocherez, vous rayerez une flèche sur votre *Feuille d'Aventure*. Dès que votre réserve est épuisée, votre arc devient inutilisable jusqu'à ce que vous trouviez l'occasion de remplir votre carquois. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science des Armes, vous pouvez ajouter 3 au chiffre que vous tirez dans la *Table de Hasard* quand vous utilisez votre arc. Mais, attention, si vous engagez un combat armé de votre seul arc, vous devrez diminuer votre total d'HABILETÉ de 4 points et combattre à mains nues.

### *Objets contenus dans votre Sac à Dos*

Au cours de votre quête, vous découvrirez divers objets qui pourraient se révéler utiles et que vous souhaiterez peut-être conserver. (Rappelez-vous que vous ne pouvez jamais transporter plus de huit objets à la fois 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. Le nombre maximum d'Objets Spéciaux qu'un Maître

Kaï peut transporter au cours d'une aventure est de douze. Les Objets Spéciaux supplémentaires pourront être laissés en garde à votre monastère Kaï.

### *Pièces d'Or*

La monnaie en cours à Anari est le Croissant, mais les Pièces d'Or sont également acceptées au taux de 4 Croissants pour 1 Pièce d'Or.

### *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 Magnakaï de la Chasse, vous n'aurez pas à rayer un Repas de votre *Feuille d'Aventure* chaque fois que vous devrez manger.

### *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 quête, 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 d'en perdre le moins possible 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 *Détail des Combats*. Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

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

### *Exemple*

Imaginons que le Loup Solitaire dispose d'un total d'HABILETÉ de 15 et qu'il soit attaqué par un Chasseur de la Nuit 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 de la Nuit n'est pas protégé : dans ce cas, le Loup Solitaire ajoutera 4 points à son total d'HABILETÉ qui atteindra donc 19.

Il retranchera ensuite le total d'HABILETÉ de la créature de son propre total, ce qui lui donnera un Quotient d'Attaque -3 ( $19 - 22 = -3$ ). Il faudra alors inscrire - 3 dans la case *Quotient d'Attaque* de votre *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 de la Nuit 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 (+2 points supplémentaires pour avoir utilisé le Foudroiement Psychique). Le Chasseur de la Nuit 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-même - 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. Il ne sera tenu aucun compte des points d'ENDURANCE perdus par votre adversaire ; seuls ceux du Loup Solitaire seront comptabilisés. 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 Maîtres Kaï à chaque étape de leur entraînement. A chaque fois que vous aurez accompli avec succès une mission de la série Loup Solitaire Magnakaï, vous aurez la Maîtrise d'une Discipline Magnakaï supplémentaire et vous pourrez ainsi accéder progressivement à la distinction suprême pour un Guerrier Kaï : Grand Maître Kaï.

Si vous avez accompli avec succès les trois premières missions Magnakaï, vous débutez cette quatrième aventure avec le rang de Maître Principal.

Nombre de Disciplines Titre correspondant maîtrisées par le Maître Kaï

1 Maître Kaï

2 Maître Kaï d'ordre intermédiaire

3 Maître Kaï d'ordre supérieur (c'est à ce rang que vous entreprenez votre première aventure Magnakaï)

4 Maître Primat

5 Maître Tutélaire

6 Maître Principal

7 Maître Mentor

8 Maître Eminent

9 Maître Transcendant

10 Grand Maître Kaï



## **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 (HABILETÉ) et augmentait sa résistance physique et mentale (ENDURANCE) jusqu'à un niveau qu'aucun guerrier ordinaire n'avait atteint jusque-là.

Voici la liste des quatre Cercles de Savoir du Magnakaï et les Disciplines qu'il faut maîtriser pour les compléter.

Nom du Cercle Disciplines Magnakaï

de Savoir nécessaires pour

Magnakaï compléter ce Cercle

CERCLE DU FEU Art de la Chasse ; Science  
des Armes

CERCLE DE LA LUMIÈRE Contrôle Animal ; Science  
Médicale

CERCLE DE SOLARIS Invisibilité; Art de la  
Chasse ; Exploration

CERCLE DE L'ESPRIT Foudroiement Psychique ;  
Ecran Psychique ; Nexus ; Intuition

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

### **Points supplémentaires**

## HABILETÉ ENDURANCE

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

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

### **Disciplines Améliorées**

Au fur et à mesure que vous progressez dans la hiérarchie Magnakaï, la maîtrise de vos Disciplines augmente. Si vous avez atteint le rang de Maître Primat (quatre Disciplines), de Maître Tutélaire (cinq Disciplines) ou de Maître Principal (six Disciplines), vous bénéficierez dès maintenant des Disciplines Améliorées suivantes :

## **Pour le Maître Primat**

### *Contrôle Animal*

Les Maîtres Primats dotés de cette Discipline peuvent repousser tout animal animé de mauvaises intentions à leur égard, en bloquant son flair et son sens du goût. Le degré de succès dépend bien évidemment de la taille et de la férocité de l'animal.

### *Science Médicale*

Cette Discipline permet au Maître Primat de retarder l'effet de tous les poisons et venins qui pourraient mettre sa vie en danger, sans toutefois les neutraliser totalement ; cela lui donne néanmoins plus de temps pour trouver un antidote ou un remède approprié.

### *Art de la Chasse*

Cette discipline confère au Maître Primat une agilité accrue et lui permet d'escalader n'importe quel obstacle sans l'aide de cordes ni crampons, etc.

### *Foudroiement Psychique*

La Discipline Magnakaï du Foudroiement Psychique permet au Maître Primat qui l'utilise, par la seule force de son pouvoir mental, de se concentrer sur un objet quelconque et d'y créer des vibrations qui entraînent sa destruction.

### *Nexus*

Grâce à cette Discipline, le Maître Primat offre une bien meilleure résistance aux effets des émanations et des gaz toxiques.

## **Pour le Maître Tutélaire**

### *Science des Armes*

Les Maîtres Tutélaire dotés de la Science des Armes utilisent des techniques de défense efficaces lorsqu'ils se battent à mains nues. Ainsi, quand ils engagent un combat en étant désarmés, ils ne perdent que 2 points d'HABILETÉ au lieu de 4 points.

### *Invisibilité*

Les Maîtres Tutélaire peuvent désormais augmenter l'efficacité de cette discipline en attirant l'attention de l'ennemi sur un autre endroit que celui où ils se cachent. Plus le rang du Maître Kaï est élevé, plus cette Discipline s'avère efficace.

### *Exploration*

Les Maîtres Tutélaire dotés de cette Discipline sont capables de repérer une embuscade à 500 mètres à la ronde, à condition, cependant, que leur ENDURANCE ne soit pas amoindrie par une blessure grave ou par manque de nourriture.

### *Écran Psychique*

Grâce à cette Discipline, le Maître Tutélaire augmente sa résistance mentale à l'hypnose et aux agressions télépathiques. Plus le rang du Maître Kaï est élevé, plus cette technique est efficace.

### *Intuition*

Le Maître Tutélaire qui maîtrise cette Discipline est capable de déceler les objets ou les créatures dotés de pouvoirs magiques. Cette faculté ne lui sera toutefois pas donnée si la créature ou l'objet est protégé par un écran magique.

## **Pour le Maître Principal**

### *Contrôle Animal*

Le Maître Principal qui contrôle cette Discipline peut appeler à son aide un animal sauvage (s'il y en a un à proximité) au cours d'un combat, ou pour lui servir de guide ou de messenger. Plus le Maître Kai s'élève dans la hiérarchie Magnakai, plus il peut appeler d'animaux à la rescousse.

### *Foudroiement Psychique*

Le Maître Principal qui utilise ce pouvoir au cours d'un combat peut dérouter son ennemi en semant le doute dans son esprit.

Plus le rang du Maître Kai est élevé, plus cette Discipline se révèle efficace.

### *Invisibilité*

Le Maître Principal qui se rend invisible supprime également tout bruit qu'il pourrait faire.

### *Art de la Chasse*

Le Maître Principal doté de cette Discipline est capable d'augmenter à son gré son acuité visuelle jusqu'à avoir la puissance d'un télescope.

### *Nexus*

Le Maître Principal doté de cette Discipline est capable d'éteindre un feu par la seule force de sa volonté. Le nombre et l'envergure des feux pouvant être éteints augmentent avec le rang du Maître Kai.

La nature des améliorations apportées aux Disciplines Magnakai et les modifications qui en résultent seront notées dans le chapitre des Disciplines Améliorées qui figurera dans les prochains volumes de la série Loup Solitaire.



Le parchemin a été décerné à

*Maître Kai*





# Fils du Soleil

Vous êtes le guerrier Loup Solitaire, le dernier Maître Kai du Sommerlund, Tunique survivant du massacre qui causa l'anéantissement de vos semblables au cours de la guerre sans merci que mènent contre les Royaumes Libres vos ennemis jurés, les Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad. Bien des siècles se sont écoulés depuis qu'Aigle du Soleil, le tout premier d'entre vous, fonda l'ordre du Kai. Avec l'aide des magiciens du Dessi, il s'était lancé dans une quête pleine de périls afin de découvrir les sept cristaux de pouvoir connus sous le nom légendaire de Pierres de la Sagesse de Nyxator. Les ayant trouvées, il développa et puisa en elles toute sa puissance et sa sagesse, puis il consigna l'ensemble de ses découvertes et expériences dans le Livre du Magnakai. Quand vous êtes entré en possession de ce trésor perdu depuis la nuit des temps, vous avez fait le serment solennel de rendre au Kai sa gloire et sa puissance de jadis afin de garantir une paix et une sécurité durables à votre pays. L'étude approfondie du Livre du Magnakai vous a permis de maîtriser trois des dix Disciplines Magnakai (ou plus, selon le rang que vous avez atteint au cours de vos précédentes missions). Afin d'accomplir votre serment, vous devez reprendre la quête entamée par Aigle du Soleil quelque mille ans plus tôt. Si vous parvenez avec succès au terme de votre entreprise, vous deviendrez à votre tour l'unique détenteur de l'infinie sagesse et de fit, commensurable puissance que recèlent en leur sein les Pierres de Nyxator. Votre quête vous a déjà mené bien loin des terres du nord, loin de la patrie qui vous a vu naître. En suivant l'itinéraire du premier Grand Maître Kai; vous êtes arrivé au Dessi où vous avez sollicité l'aide des Anciens Mages, ceux-là mêmes qui, il y a si longtemps, avaient mis leurs fantastiques pouvoirs magiques à la disposition d'Aigle du Soleil, et avaient ainsi fortement contribué à l'accomplissement de sa quête. Là,

vous avez appris que les Anciens Mages attendaient votre venue depuis des siècles. Une très ancienne légende du Dessi raconte en effet la naissance et l'épanouissement de deux «koura-tas-kaï», deux «fils du soleil». L'un d'entre eux porte le nom d'Ikar, qui signifie « Aigle », l'autre celui de « Skarn », qui veut dire « Loup ». Une prophétie annonçait que les koura-tas-kaï descendraient du nord pour demander conseil aux Anciens Mages afin d'accomplir une grande quête. Malgré les siècles qui séparent leur venue, un même courage et une même foi les animent, un même but et un même destin les unissent : triompher des puissances des Ténèbres en des temps de grands périls. Les Anciens Mages ont reconnu en vous Skarn, le loup de la légende, et ils ont fait le serment de vous aider à achever la quête du Magnakaï, conformément au vœu qu'ils avaient formulé des siècles auparavant. A Elzian, capitale du Dessi, vous avez été initié à l'histoire ancienne du Magnamund et vous avez reçu des leçons de sagesse dignes de celles que les Maîtres Kaï auraient pu vous enseigner si, comme vous, ils avaient survécu à la meurtrière attaque des Seigneurs des Ténèbres contre leur monastère, il y a douze ans de cela. Vous étiez avide d'apprendre tout ce que votre professeur, le Seigneur Rimoah, pourrait vous enseigner pour vous préparer à l'étape suivante de votre quête, mais de graves nouvelles venues du Royaume des Ténèbres vous ont contraint à interrompre brutalement votre formation.



# Les Seigneurs des Ténèbres

Une guerre civile avait éclaté à Helgedad à la suite de la défaite que vous aviez infligée à Haakon Maître de la Cité Noire. Après cinq années de combats acharnés, un Seigneur des Ténèbres du nom de Gnaag s'était finalement emparé du trône d'Helgedad. Désormais unis derrière leur nouveau chef, les autres Seigneurs des Ténèbres avaient reçu Tordre de lever des armées pour se lancer à la conquête du Magnamund. Les rangs de leurs légions Gloks grossirent rapidement, permettant à Gnaag de déclencher une foudroyante invasion qui allait prendre les terres libres totalement par surprise. Après une résistance aussi brève que vaine, plusieurs territoires furent entièrement submergés par les armées des Ténèbres, tandis que d'autres se rendaient sans lutter devant la féroce détermination de l'ennemi. D'autres encore prenaient le triste parti de trahir leurs anciens amis et alliés pour rejoindre le camp des Seigneurs des Ténèbres avec l'espoir insensé de partager avec eux les fruits de la victoire après le triomphe de Gnaag. L'un de ces territoires est la Vassagonie, un puissant royaume désertique situé au nord du Dessi. Les troupes vassagoniennes envahirent les territoires voisins de Cmor et Cloeasia avant de foncer vers l'ouest en traversant la République d'Anarie, pour faire jonction avec les hordes de Gnaag qui déferlaient déjà dans la plaine de Slovie. Les armées ennemies convergeaient ainsi vers Tahou, capitale de l'Anarie, et les Anciens Mages vous pressèrent de partir sans délai à la recherche de la quatrième Pierre de la Sagesse, car c'est sous les rues de cette antique cité qu'elle était cachée.

En compagnie du Maître Magicien Banedon, votre vieil ami et fidèle compagnon d'armes, vous êtes parti en hâte pour Tahou, où vous êtes arrivé avec à peine quelques heures d'avance sur l'ennemi. Vous êtes descendu sous terre et vous avez découvert

l'objet de votre quête dans les ruines de l'ancienne métropole mais, en remontant à la surface, vous avez trouvé Tahou transformée en brasier ardent. Le Seigneur des Ténèbres Gnaag et le Zakhan Kimah, le maître de la Vassagonie, avaient appris votre présence en ses murs et ils étaient résolus à vous rayer du monde des vivants à tout prix. Pendant des jours, leurs puissantes machines de guerre avaient craché rocs et flammes contre les murailles de Tahou avec des effets terriblement dévastateurs. Puis les troupes ennemies se sont lancées à l'assaut, menées par le Zakhan lui-même, ouvrant dans la porte ouest une brèche qui leur permit de pénétrer dans la cité en flammes. Disposant d'une arme au pouvoir terrifiant, le maléfique Zakhan vous reconnut parmi les défenseurs et vous défia dans un duel à mort. L'issue du combat semblait désespérée, mais vous en êtes pourtant sorti victorieux, avant d'entraîner les Anariens dans une irrésistible contre-attaque pour chasser les envahisseurs de la cité. Les alliés d'Anarie ont alors surgi à point nommé pour briser le siège et. dans la bataille qui suivit, les armées de Gnaag et Kimah, démoralisées par leurs revers successifs, furent écrasées et mise en déroute.

Votre victoire sur le Zakhan Kimah a inversé de façon décisive le cours de la guerre au détriment des armées des Ténèbres, et ouvert la voie de la libération des territoires dont elles se sont emparées par la force. Mais la saveur de la victoire a pris pour vous un goût amer lorsque vous avez découvert que le Seigneur des Ténèbres Gnaag avait mis la main sur les trois dernières Pierres de la Sagesse de Nyxator. Le Seigneur Rimoah et les autres membres du Conseil Suprême des Anciens Mages vous ont rejoint à Tahou pour vous aider à élaborer un nouveau plan d'action. Ils avaient déjà reçu un message du Prince Graygor, le souverain d'Eru, indiquant qu'une de ses patrouilles avait découvert un homme à la lisière des Marais de l'Enfer. Il

s'agissait d'un soldat Talestrian qui s'était évadé de la terrible cité-forteresse de Torgar où il avait été emprisonné après avoir été capturé au combat. Le malheureux avait horriblement souffert aux mains des cruels Drakkarims, de mauvais hommes au service des Seigneurs des Ténèbres, et quand on l'avait découvert, il était si atrocement blessé et mutilé qu'il n'avait pratiquement plus figure humaine. Avant de mourir, il avait eu le temps de révéler dans un dernier souffle que trois gemmes étincelantes irradiant une lueur dorée avaient été apportées de la Cité de Ténèbres de Mozgôar à Torgar.

« Nous sommes maintenant certains qu'il a assisté à l'arrivée des trois Pierres de la Sagesse volées, vous a déclaré Rimoah, parlant au nom du Conseil Suprême. Elles irradient une telle puissance bénéfique que Gnaag ne pouvait les garder au cœur du Royaume des Ténèbres et il a été contraint de les envoyer à Torgar. Là, ses sorciers, les Nadziranim, consacrent toutes leurs forces maléfiques à rechercher le moyen de les détruire. La magie noire des Nadziranim s'est fortement accrue ces derniers temps, et nous craignons qu'ils ne soient bientôt capables d'accomplir la tâche que leur a confiée Gnaag. Aussi devons-nous agir vite et dans le plus grand secret si nous voulons sauver les pierres de la Sagesse et préserver la quête du Magnakaï. »

Les Anciens Mages ont déjà réglé les préparatifs de votre voyage secret en Éru où, dès votre arrivée, vous rencontrerez le Prince Graygor qui doit vous aider à atteindre la sinistre cité de Torgar. Vous sentez votre sang se glacer à la seule idée d'avoir à pénétrer dans la redoutable place forte des Drakkarims, mais il vous suffit d'évoquer le serment par lequel vous avez juré d'abattre les Seigneurs des Ténèbres et de restaurer la puissance du Kaï pour renforcer votre détermination et dissiper vos craintes.

La veille de votre départ pour Éru, le Conseil Suprême des Anciens Mages se réunit en assemblée extraordinaire afin de prier pour le succès de votre mission. Pendant plusieurs heures, ses membres restent agenouillés, jusqu'à ce que, mus par un même élan, ils se lèvent et entonnent le chant de bénédiction qui, tant de fois déjà, vous a soutenu par le passé : « Que les dieux Ishir et Kaï te protègent pendant ton voyage vers les Ténèbres, Kor- Skarn ! »



C'est à l'aube d'une belle journée de la mi-été que vous quittez Tahou au pas vif de votre coursier. Depuis votre victoire sur le Zakhan Kimah, la moindre de vos apparitions en public suffit à provoquer des rassemblements enthousiastes et des acclamations parmi le peuple de la cité, qui vous considère comme son sauveur. Mais en cette belle matinée chaude et ensoleillée, nul ne vous prête attention tandis que vous traversez la ville et franchissez ses portes, car en l'occurrence rien ne vous distingue d'un messenger ordinaire. Mais l'uniforme que vous avez revêtu et le blanc destrier que vous chevauchez ne sont qu'un des éléments de la supercherie élaborée par les Anciens Mages afin de duper le Maître des Ténèbres. Pour faire croire à Gnaag que vous retournez au Sommerlund, vous avez donné votre manteau et votre tunique Kai à votre fidèle ami Banedon. Ainsi déguisé, il s'envolera cet après-midi pour le Sommerlund à bord de son vaisseau volant, la Nef du Ciel, en se faisant passer pour vous. Une cérémonie solennelle a été prévue pour marquer son départ et un accueil en grande pompe l'attend également à son arrivée à la Citadelle du Roi, à Holmgard. Gnaag a juré de vous rayer du monde des vivants, et c'est devenu pour lui une obsession qui le tourmente comme un dard empoisonné fiché dans ses chairs. Aussi faut-il espérer que tout le retentissement donné au vol de retour de Banedon parviendra à leurrer le Maître des Ténèbres, détournant ses yeux avides de vengeance vers le nord, loin de Torgar, ce qui augmenterait considérablement les chances de succès de votre périlleuse mission.

Votre chevauchée s'achève à Firina, où vous trouvez une barge qui vous fait descendre le fleuve Gaidon jusqu'au port de Talon. Là, vous apprenez qu'une rébellion a éclaté à Barrakeesh, capitale de la Vassagonie, et la rumeur vous parvient que les

troupes vassagoniennes refluent précipitamment des territoires qu'elles avaient envahis au commen-cement des hostilités. Nouvelles de bon augure pour la poursuite de la guerre contre les Seigneurs des Ténèbres, car la Vassagonie était leur seul allié de poids. Après avoir passé la nuit à Talon, vous vous embarquez sur un navire marchand faisant route à travers le détroit des Tentarias et, cinq jours plus tard, vous débarquez à Garthen, la capitale de la Talestria.

La Talestria fut envahie dès les premiers jours de la guerre, mais son voisin, le Palmyrion, est rapidement accouru à son aide. Les armées de Talestria et de Palmyrion se réunirent pour affronter ensemble la horde des envahisseurs menée par le Seigneur de la Guerre Zegron d'Ogia dans les plaines qui s'étendent au nord de Garthen. Durant trois jours et trois nuits, la bataille fît rage, et les armées alliées résistaient de plus en plus difficilement aux assauts meurtriers d'un ennemi par trop supérieur en nombre. Mais, à l'aube du quatrième jour, l'arrivée inattendue de l'armée des Nains de Bor allait renverser le cours de la bataille et sonner le glas de Zegron. Soudain acculée à la défensive, son immense armée perdit rapidement pied avant de s'effondrer totalement. Il n'en resta bientôt plus que des débris épars cherchant leur salut dans une fuite éperdue vers le nord où ils furent impitoyablement pourchassés et anéantis. Aux dernières nouvelles, les alliés avaient pria Xanar, une des principales places fortes d'Ogia, et poursuivaient leur victorieuse avancée vers l'ouest, le long de la piste Noirsak.

La Reine Évaine aurait été fort honorée d'accueillir le glorieux Loup Solitaire à sa cour et de lui offrir son assistance, mais le secret le plus absolu restant pour l'instant le meilleur garant du succès de votre mission, vous vous gardez bien d'approcher du palais royal pour vous loger dans une humble, mais fort discrète, taverne du port. Vous vous mettez aussitôt en quête d'un navire

en partance pour la principauté d'Éru, et vous négociez sans difficulté votre embarquement à bord d'un brigantin qui doit lever l'ancre dès le lendemain pour Humbold, la capitale d'Éru. Aucun incident ne vient troubler la traversée et, dès votre arrivée, vous vous enfoncez dans les ruelles étroites de la vieille ville, où les Anciens Mages vous ont ménagé un rendez-vous clandestin avec le Prince Graygor. Après avoir fait quelques détours pour vous assurer que personne ne vous a suivi, vous vous glissez furtivement dans l'entrebâillement du portail vermoulu d'un entrepôt désaffecté puis, dans la pénombre du vieil édifice, vous descendez prudemment l'escalier menant à la cave. C'est là que le jeune prince attend patiemment votre venue, revêtu comme vous d'un uniforme de messenger, de façon à pouvoir se déplacer incognito dans les rues de sa cité. Il vous salue gravement, le bras croisé sur la poitrine et la main droite sur le cœur, et il s'empresse de dissiper vos inquiétudes en vous assurant qu'il est le seul à connaître votre véritable identité. Vous passez ensuite plus d'une heure à entretenir le Prince de votre mission et à l'écouter vous faire le récit des principaux événements qui sont venus récemment troubler la paix d'Éru. Deux ans auparavant, les renégats Drakkarims du Hammerland s'étaient abattus sur la cité de Luorni, au nord de la principauté, et l'avaient ravagée de fond en comble. Les habitants de la malheureuse cité furent sauvagement massacrés, et le temple sacré autour duquel elle avait été édifiée, profané et pillé, puis entièrement détruit par un incendie. Le Prince n'a appris que tout récemment, par l'intermédiaire des Anciens Mages, que dans l'ancien temple était conservée la Pierre de la Sagesse de Luomi, une des trois Pierres de Nyxator désormais détenues à Torgar. Lorsque l'attaque a eu lieu, l'armée du Prince était trop peu nombreuse pour repousser les envahisseurs et il avait été contraint, la mort dans l'âme, de leur abandonner la cité, ainsi que la ville frontière de Cetza. Mais, au cours de ces derniers

mois, il a uni ses forces à celles du Roi Sarnac de Lencia et, ensemble, ils ont repris Luomi et repoussé le Baron Shinzar et ses rebelles du Hammerland jusqu'à Cetza, à moins de trente kilomètres de la frontière.

Son récit achevé, le Prince vous invite à l'accompagner jusqu'à Luomi, où il doit reprendre le commandement de son armée pour la mener à la bataille. Avant de vous mettre en route, il vous procure un magnifique coursier Éruan, ainsi qu'un nouveau déguisement qui vous permettra de voyager à travers la principauté sans attirer l'attention. Et c'est sous l'uniforme des Maraudeurs d'Éru, une unité d'élite de coureurs des bois opérant dans les terres sauvages qui bordent les Marais de l'Enfer, que vous galopez bientôt vers le nord, mêlé à la suite du prince. Au terme de cinq jours de chevauchée, votre petite troupe arrive à Luomi. Les murs de la cité ravagée par la guerre ont peine à contenir la multitude de chevaliers et d'hommes d'armes qui s'entassent tant bien que mal dans tout ce qu'elle peut encore compter de maisons, tavernes, écuries et bâtiments municipaux, dans l'attente de la reprise des combats. Mais, en dépit de l'inconfort de leurs cantonnements et des maigres rations qui leur sont allouées, le moral des soldats d'Éru et de Lencia est excellent car ils savent que, demain, ils vont livrer bataille à un ennemi auquel ils ont déjà infligé une cuisante défaite, et la plupart d'entre eux sont impatients d'achever une fois pour toutes le travail qu'ils ont déjà si bien entamé. Vous vous restaurez et vous prenez quelque repos à la grande citadelle de la cité, où vous ont été attribués vos logements. Tard dans la soirée, le prince ayant longuement tenu conseil avec le Roi Sarnac pour mettre au point leur stratégie, le jeune souverain d'Éru vous rencontre en privé pour s'entretenir avec vous de la prochaine étape de votre quête. Il n'y a que deux façons de parvenir à Torgar, déclare sans ambages le prince en se penchant avec vous

sur la carte fournie par le Sénat de Tahou. Vous pouvez traverser la rivière Brol, puis remonter droit vers le nord en vous frayant un chemin à travers la forêt de Moggador, ou alors vous rendre à Pirsî et chercher Sebb JareL .Cet homme est le chef d'une bande de courageux partisans qui, depuis les premiers jours de l'invasion, n'ont cessé de harceler les Drakkarims et de leur résister par tous les moyens. S'il existe entre les Marais de l'Enfer et l'Ile des Spectres un chemin qui mène à Torgar, il le connaîtra.

Les yeux toujours fixés sur la carte, vous gardez un moment le silence, considérant le choix bien limité que vous offre le Prince, et vous vous demandez immédiatement pourquoi il n'a pas cru bon de vous suggérer l'itinéraire qui, à l'évidence, paraît le plus simple ; remonter droit vers le nord en traversant l'Ile des Spectres. Lorsque vous lui en faites la remarque, son visage prend soudain une expression sinistre et il secoue gravement la tête avant de pointer un doigt accusateur sur la carte en affirmant d'une voix sourde :

— Cette île est maudite! De mémoire d'homme, ceux qui sont ressortis vivants de ce lieu d'épouvante se comptent sur les doigts d'une seule main. Et, parmi la poignée de malheureux qui ont survécu aux horreurs sans nom qui hantent l'île, il n'y en a qu'un qui ait conservé la raison. Il se nomme Sebb Jarel...

Le lendemain, vous vous levez dès l'aube et vous êtes bientôt prêt à entamer le dangereux périple qui doit vous conduire à Torgar. Deux chemins s'offrent à vous : vous pouvez chevaucher jusqu'à Pirsî, et là vous mettre à la recherche du seul homme qui soit capable de vous guider à travers les pièges des terres sauvages, Sebb Jarel, le chef des partisans ; ou bien, vous pouvez accompagner le Prince Graygor qui doit livrer bataille à Cetza. Si son armée et celle du Roi Sarnac remportent la victoire et forcent les Orakkarims à battre en retraite, la route de la rivière Brol sera

libre et, après l'avoir traversée, vous pourrez approcher de Torgar sous le couvert de la forêt de Moggador. Consultez soigneusement la carte qui se trouve au début de l'ouvrage avant de choisir l'itinéraire que vous allez emprunter. Si vous décidez d'aller jusqu'à Pirsî, rendez-vous au [176](#). Si vous préférez accompagner le Prince Graygor à la bataille de Cetza, rendez-vous au [308](#).

## 2

Votre maîtrise du Nexus vous permet d'éteindre instantanément les flammes qui commençaient vous roussir le bras, et vous vous portez aussitôt secours des soldats Palmyriens qui ont survécu « ravages de Pexplosion. Ils sont moins de la moitié à pouvoir encore se tenir sur leurs jambes, mais vous parvenez à les disposer en cercle de défense juste à temps pour faire face aux Drakkarims qui dévalent la ruelle en chargeant furieusement.

DRAKKARIMS      HABILETE : 26      ENDURANCE : 39

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [332](#).

## 3

La peur vient à nouveau former une douloureuse boule au fond de votre estomac lorsque vous percevez soudain l'odeur toute proche d'un Akataz vivant. Instinctivement, vous vous aplatissez sur le sol et une grosse forme grise jaillie de nulle part passe en grondant à quelques centimètres au-dessus de vous avant d'aller s'écraser, tête la première, dans les fourrés provoquant un grand fracas de branches brisées. Vous êtes indemne, mais votre peur ne vous abandonne pas pour autant, car vous pressentez qu'il n'est que le premier de nombreux autres qui accourent vers cette partie de la forêt, attirés par le sang de leurs semblables et votre odeur. Avant que le fauve n'ait eu le temps de se dépêtrer des

fouffés pour attaquer de nouveau, vous sautez sur vos pieds et vous prenez vos jambes à votre cou. Rendez-vous au [31](#).

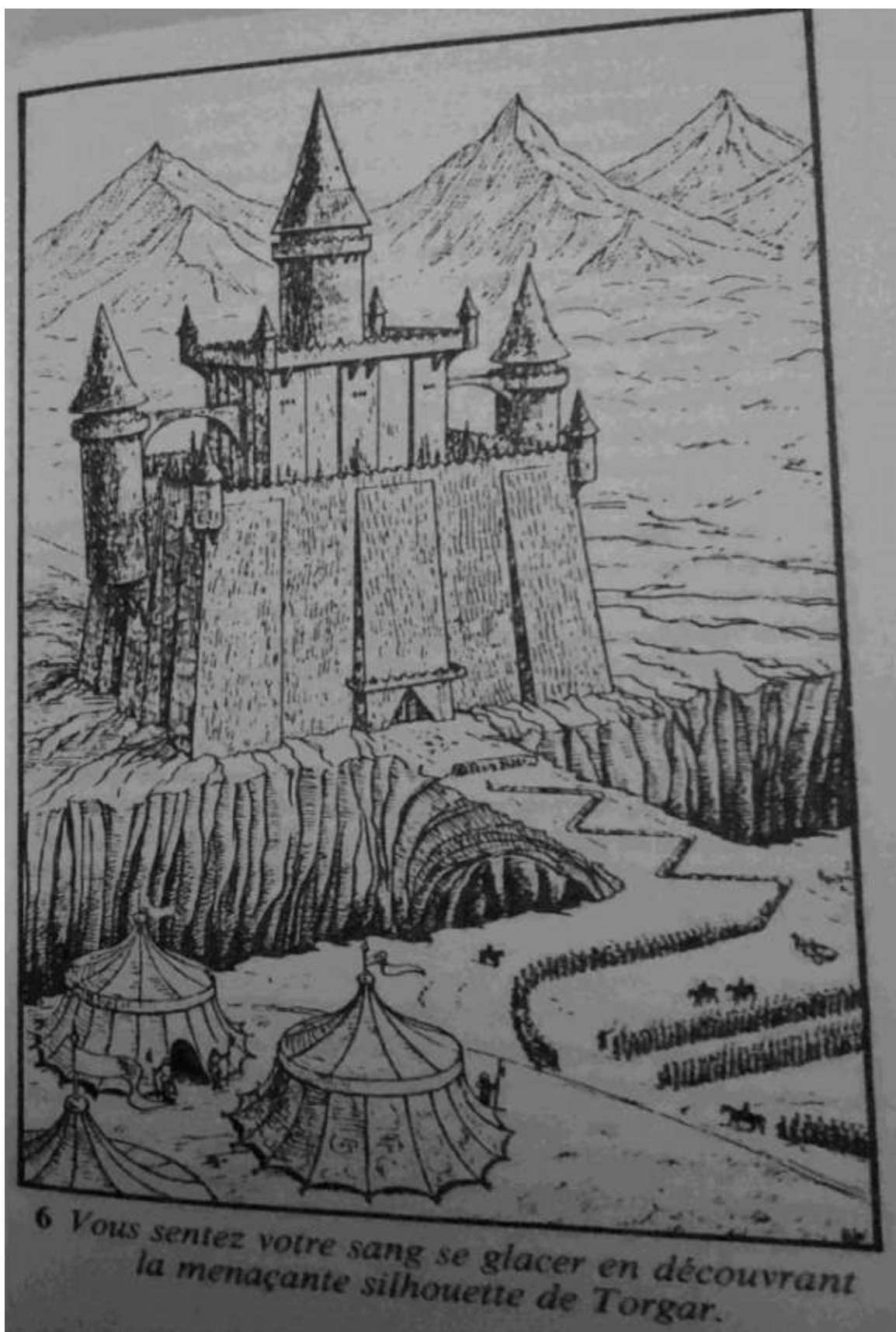
#### 4

Une heure avant l'aube, vous quittez Cetza et vous chevauchez bientôt dans les prairies doucement vallonnées qui s'étendent entre la cité et la rivière Brol. L'éclat de la pleine lune et la lueur naissante du jour vous permettent de reconnaître sans trop de difficulté les points de repère décrits par le Prince Graygor pour vous aider à vous guider jusqu'à un gué proche d'une mine de cuivre désaffectée. Ses indications sont parfaites et, vers le milieu de la matinée, vous arrivez au sommet d'une butte surplombant le gué et ses baraquements miniers à l'abandon. Si vous maîtrisez la Discipline Magna-kaï de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Principal, rendez-vous au [324](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [241](#). Dans tous les autres cas, rendez-vous au [108](#).

#### 5

Vous remarquez que l'un des portiques passe exactement à la verticale de la boule de flammes vertes. Si vous pouviez l'escalader, puis ramper jusque-là, il vous serait possible de placer vos mains en coupe sous les Pierres de la Sagesse. Païdo pourrait alors détruire les barres de cristal, et les Pierres de Nyxator, ainsi libérées des faisceaux d'énergie qui les maintiennent en apesanteur, retomberaient dans vos mains. C'est un plan terriblement audacieux, mais vous avez foi en ses chances de réussite. Rendez-vous au [40](#).





6 Vous sentez votre sang se glacer en découvrant la menaçante silhouette de Torgar.

L'officier vous prend en croupe, puis il fait faire demi-tour à sa compagnie, remontant la route par laquelle ils étaient venus. La route grimpe longuement en serpentant à travers les collines en direction d'une arête de roches jaunes, et lorsque vous atteignez cette crête, vous sentez soudain votre sang se glacer dans vos veines en découvrant pour la première fois la noire et menaçante silhouette de Torgar qui s'élève en contrebas. Les puissantes murailles de la sinistre place forte Drakkarim sures montsombent un ravin vertigineux creusé dans le roc au cours des siècles par les eaux furieuses dévalant des monts Nadulritzaga. Face à la forteresse, une arche de pierre naturelle enjambe le gouffre béant, offrant la seule voie d'accès à Torgar par le sud. Au vu de sa situation et de ses défenses, la place semble imprenable. Elle commande la seule route qui pénètre dans les terres arides du Gathan, et quiconque ose l'emprunter est contraint de franchir l'arche de pierre, puis les grandes portes de fer de la cité. Rares sont ceux qui ont eu le courage de s'aventurer jusqu'à Torgar mais, en cet instant, l'arche et ses abords fourmillent de tels hommes: les soldats de Talestria et du Palmyrion qui sont venus en force, avec leurs machines de guerre, pour faire le siège de la noire forteresse Drakkar. Éperonnant doucement sa monture, l'officier éclaireur lui fait franchir la crête et la dirige vers un groupe de tentes plantées sur une hauteur dominant les ouvrages des assiégeants. Quand vous arrivez, des chevaliers viennent à votre rencontre et prennent les rênes de votre cheval. Vous et l'officier mettez pied à terre, et vous pénétrez à sa suite dans la tente la plus vaste. Si vous avez déjà été amené à vous rendre dans le pays de Talestria au cours d'une précédente aventure du Loup Solitaire, rendez-vous au 45, Dans le cas contraire, rendez-vous au [346](#).

Le capitaine émet un grognement indistinct en guise d'approbation et il vous rend votre salut. Puis son regard tombe sur l'anneau orné du sceau du prince que vous portez au doigt, et son attitude devient soudain beaucoup plus aimable. D'une voix apaisante, il ordonne aux miliciens d'abaisser leurs pistolets et de rentrer chez eux. Et, même si c'est à contrecœur, ils lui obéissent sans discuter. Tandis qu'ils s'éloignent en maugréant, il vous pose une main amicale sur l'épaule et vous entraîne vers l'entrée de la taverne en disant :

Allons, viens donc. Tu dois avoir le gosier diablement sec après avoir chevauché toute la journée.

Il pousse la porte de l'estaminet, écarte un rideau de cuir en loques et vous pénétrez dans une salle basse et enfumée. Aussitôt, une douzaine de paires d'yeux se tournent vers vous et vous dévisagent durant un bref instant, avant de replonger dans leurs verres avec une apparente indifférence tandis que vous vous frayez un chemin vers une table libre.

Je vois que tu viens à Pirsî sur l'ordre du Prince en personne, vous dit le capitaine en désignant du regard l'anneau au moment où vous levez la chope de bière qu'il vient de poser devant vous. Quelles nouvelles apportes-tu de la Cour ?

Je suis ici en mission, une mission secrète d'une extrême importance, répondez-vous avec circonspection. Il faut absolument que je parle à Sebb Jarel, car lui seul peut m'aider à accomplir la tâche qui m'a été confiée.

Le capitaine vous toise un moment d'un air railleur avant de répliquer :

Sans vouloir t'offenser, cela ne ressemble guère au Prince Graygor de confier de telles responsabilités à un simple soldat tel que toi. Si tu veux que je te conduise à Jarel, il va d'abord falloir me convaincre que tu es bien un Maraudeur, comme tu le prétends. Ce ne serait pas la première fois que ce bandit de Baron Shinzar envoie un des ses tueurs à la recherche de Jarel, et je veux avoir la preuve que tu n'es pas un de ses agents.

Sur ces mots, il lance un bref regard en direction du bar par-dessus votre épaule, et cligne trois fois de l'œil à l'intention du tenancier. Presque aussitôt, le claquement sec d'une arbalète que Ton arme résonne derrière vous, et votre Sixième Sens Kaï vous avertit que l'arme est braquée droit sur votre dos.

- Dis-moi donc, soldat, où tu as subi ton entraînement de Maraudeur, reprend-il en vous fixant droit dans les yeux. Était-ce à Humboldt, à Sharwhan, où à Testla ?

Si vous avez complété le Cercle de l'Esprit, rendez-vous au 46. Si vous ne maîtrisez pas toutes les Disciplines de ce Cercle de Savoir, vous devez tenter de deviner la bonne réponse. Si vous répondez :

Humboldt	Rendez-vous au <a href="#">111</a>
Sharwhan	Rendez-vous au <a href="#">287</a>
Testla	Rendez-vous au <a href="#">152</a>

## 8

Éperonnant votre monture, vous dévalez la butte et vous vous lancez au grand galop sur une piste envahie d'herbes qui mène au gué. Les cabanes de rondins sont enveloppées de silence mais, au moment où vous arrivez à leur hauteur, un cri rauque rompt brutalement cette tranquillité trompeuse et une volée de flèches fend l'air avec un sifflement sinistre. Un des traits empennés de

noir s'enfonce avec un bruit sec dans l'encolure de votre cheval, qui s'effondre sur ses antérieurs avec un hennissement de douleur, vous projetant dans le fleuve. Vous avalez une bonne quantité d'eau glacée avant de parvenir à vous relever, suffoquant et jurant, juste à temps pour voir vos assaillants jaillir de la cabane la plus proche et se ruer vers vous. Certains d'entre eux encochent une nouvelle flèche à leur arc tout en courant. Si vous possédez un arc et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [131](#). Si vous voulez tenter de vous échapper en traversant le gué, rendez-vous au [166](#). Si vous préférez dégainer une arme de poing et vous préparer au combat, rendez-vous au [251](#).

## 9

Votre flèche décrit une trajectoire parfaite, mais elle atteint le Baron à l'instant même où il se retourne pour mettre ses troupes en ligne, et elle ricoche sur l'épaulière de son armure. Il se retourne aussitôt dans votre direction et vous fixe droit dans les yeux avec un regard de bête furieuse, tandis qu'un rayon de soleil, perçant les fumées de la bataille, se reflète avec un éclat sinistre sur la lame écarlate de sa gigantesque hache. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [113](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [126](#).



## 10

Un sourire torve s'épanouit sur la face blême de Roark quand le Seigneur Démon se décide enfin à venir à son aide. Pivotant vers

la redoutable créature, vous lui assenez un coup terrible, sans autre résultat que de faire voler votre arme en éclats. Rendu furieux par votre attaque, Tagazin bondit sur vous et plonge dans votre poitrine ses deux longs crocs effilés. La douleur explose dans votre corps, insoutenable, mais les doigts glacés de la mort viennent rapidement mettre un terme à vos souffrances. Votre aventure et votre vie s'achèvent ici

## 11

Meurtris et ensanglantés, les Krons survivants détalent devant vous en glapissant comme des chiots apeurés, tandis que vous avancez vers eux en escaladant la masse hideuse des corps de leurs frères tombés sous vos coups. Voyant cela, le Baron Shinzar pousse un hurlement de rage et brandit sa hache monstrueuse vers le ciel, puis il se rue en avant en bousculant sauvagement ses soldats difformes. Il s'arrête devant vous, et vous fixe avec des yeux de dément. « Meurs, chien d'Éruan ! » crache-t-il d'une voix méprisante en vous frappant furieusement à la tête. Rapide comme un fauve, vous pariez le coup avec une adresse diabolique mais, au contact de sa hache, votre arme vole en éclats dans une formidable gerbe d'étincelles (rayez cette arme de votre Feuille d'Aventure). Le Baron dispose à l'évidence d'une arme ensorcelée. Tandis qu'il l'élève à nouveau, vous vous préparez, le cœur battant, à esquiver sa mortelle caresse. Utilisez la Table de Hasard Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 points au chiffre obtenu. Si le résultat est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [310](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [229](#).

## 12

Utilisant la Discipline Améliorée de l'art de la Chasae pour décupler l'acuité de votre vision vous fixez votre regard sur la troupe de cavaliers qui s'avance. Vous découvrez qu'ils sont tous

vêtus d'un surcot écarlate et gris, orné d'armoiries représentant une main ouverte. De toutes les troupes montées, une seule porte cette livrée : la cavalerie de Talestria. Si vous désirez faire signe à ces cavaliers de s'arrêter, rendez-vous au [61](#). Si vous préférez au contraire vous dissimuler en allant vous cacher sous le pont, rendez-vous au [322](#).

### 13

Utilisant vos pouvoirs Kaiï, vous vous fondez parmi les ombres et vous vous figez dans une totale immobilité. Le Chevalier de la Mort apparaît bientôt dans votre champ de vision, semblant emplir de sa massive silhouette tout l'espace formé par la voûte du pont. La hampe de la lance vous frôle le visage quand il l'empoigne de sa main gantée de fer et, d'un geste brutal, arrache l'arme à sa gangue de vase. Mais il fait demi-tour sans paraître rien remarquer et entreprend de s'extirper péniblement du fossé, maudissant sa maladresse et pestant contre le poids de sa lourde armure. Vous jugez néanmoins plus prudent d'attendre une vingtaine de minutes avant de quitter votre cachette pour reprendre votre progression dans le lit du fossé. Rendez-vous au [124](#).

### 14

Vous avez beau concentrer toute la puissance de votre Intuition Kaiï sur la main d'Adamas vous n'arrivez pas à déterminer le côté de la pièce qui est exposé. Tout ce que vous parvenez à détecter, c'est une puissante aura, indiquant sans nul doute qu'elle est protégée par un écran magique. Il ne vous reste donc qu'à vous en remettre au hasard pour opérer votre choix, en espérant qu'il vous soit favorable... Si vous décidez de répondre pile, rendez-vous au [212](#). Si vous décidez de répondre face rendez-vous au [330](#).

## 15

Vous retombez avec fracas au milieu des racines et des ronces, et vous roulez sur vous-même pour atténuer la violence du choc. Les épines acérées vous labourent douloureusement les mains et les genoux (vous perdez 1 point d'ENDURANCE), mais vous vous relevez finalement sans autre dommage. Sans perdre plus de temps, vous ramassez votre équipement et vous vous enfoncez d'un pas rapide dans l'inquiétante forêt. Rendez-vous au [50](#).

## 16

Apercevant entre deux façades l'étroite ouverture d'une petite sente qui s'écarte de la ruelle, vous vous y engouffrez comme un bolide, bousculant sans ménagement un Drakkarim jailli d'une porte qui prétendait vous barrer la route. Poursuivi par l'écho du fracas des armes et des hurlements de vos hommes pris au piège, vous vous échappez vers le centre de la cité en remontant à toutes jambes l'étroit passage. Il finit par déboucher dans une voie plus large, à l'intersection de laquelle se dresse un bâtiment ressemblant à une grange. Emporté par votre élan vous n'apercevez pas à temps l'archer Drakkarim qui se tient embusqué à une fenêtre du premier étage de la bâtisse, flèche encochée et corde tendue, prêt à tirer. Mais il vous a repéré, et sa flèche part en sifflant droit vers votre cœur. Utilisez la Table de Hasard, Si vous maîtrisez la Disciple Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 points au chiffre obtenu. si le résultat est compris entre 0 et 2 rendez-vous au [264](#). S'il est compris entre 3 et 5 rendez-vous au [121](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [319](#).



## 17

« Naog daka ! » gronde soudain dans votre dos une voix gutturale. Vous vous retournez en sursautant pour vous retrouver nez à nez avec deux guerriers Drakkarims qui pointent droit sur vous leurs arbalètes chargées. Feignant l'immobilité, vous faites tout doucement glisser votre main vers votre arme. Mais votre mouvement, si discret soit-il, n'échappe pas aux yeux vigilants de l'un des gardes ennemis. Une fulgurante explosion de douleur déchire soudain votre cerveau, tandis que vous allez vous écraser contre la porte sous la violence de l'impact du carreau d'arbalète qui vous transperce le crâne de part en part. Il va sans dire que votre mort est instantanée et que votre quête trouve ici sa triste fin.

## 18

Encourageant votre monture de la voix et du geste pour maintenir votre allure, vous remontez la piste rocailleuse qui suit les méandres du torrent en direction des contreforts de la chaîne d'Éru. A la tombée du soir, vous avez laissé derrière vous de nombreux kilomètres de terrain difficile, quand le hasard vous amène devant une gorge encaissée qui vous offre un spectacle d'une incroyable beauté. Le fond de l'étroite vallée est entièrement recouvert d'un épais tapis de fleurs sauvages dont les couleurs chatoyantes vous éblouissent et qui dégagent un parfum puissant. Après avoir parcouru une dizaine de mètres dans ce ravissant décor, vous vous sentez soudain gagné par une irrésistible envie de mettre Pied à terre et de vous étendre au milieu de ces fleurs merveilleuses. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Nexus et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Primat, rendez-vous au [83](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [255](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces deux Disciplines, rendez-vous au [167](#).

## 19

Le froid commence à se faire sentir tandis que la nuit étend son voile obscur sur la clairière. N'ayant pas fermé l'œil depuis la veille, vous sentez maintenant toute la fatigue accumulée, et vous vous laissez glisser sur le sol en vous adossant avec volupté contre le moelleux tapis de mousse qui recouvre le mur du temple pour prendre enfin un peu de repos. Vous êtes sur le point de succomber au sommeil quand vous sortez soudain de votre torpeur en croyant percevoir un mouvement furtif à la lisière des arbres. Les yeux maintenant grands ouverts, vous apercevez des silhouettes fantomatiques enveloppées de brouillard qui virevoltent autour des pins tels des spectres dans un cauchemar. Si vous maîtrisez la discipline Magnakaï de l'Écran Psychique et si vous avez atteint le rang de Maître Mentor, rendez-vous au [93](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [228](#).

## 20

Tagazin vacille et frissonne sous les coups du Glaive de Sommer qui le dépouillent peu à peu de sa force surnaturelle. Son corps pâlit, il devient presque transparent et de fines fumerolles tourbillonnantes commencent à monter de sa peau comme si son être tout entier s'évaporait lentement. Il bat en retraite vers le centre du temple et bondit sur le socle de marbre. Un hurlement inhumain retentit brièvement, vous glaçant le sang et, soudain, la salle obscure est inondée par des flots de lumière aveuglante, le fracas du tonnerre se déchaîne et les murs se mettent à trembler. Roulant des yeux hagards et poussant des glapissements de terreur, Roark et ses compagnons bondissent à travers les portes fracassées et s'enfuient à toutes jambes dans l'escalier en se bousculant sauvagement. Jaillissant du socle de marbre, de fulgurants éclairs blancs frappent les murs et en arrachent

d'énormes blocs de pierre dans d'assourdissantes explosions, tandis que l'air s'emplit d'une odeur pestilentielle qui menace de vous asphyxier. Glacé de terreur, vous vous ruez vers les escaliers et vous regagnez l'air libre en volant littéralement par-dessus les marches, laissant l'esprit vaincu épancher sa bile à loisir au fond de la crypte. Rendez-vous au [341](#).



## 21

Lorsque vous arrivez au quartier général du Roi, c'est pour découvrir avec consternation qu'il n'est pas là : il a pris personnellement le commandement de ses troupes pour les mener lui-même à l'assaut des lignes ennemies. Du haut de la colline, vous pouvez voir se dérouler une formidable bataille de cavalerie. Et, au cœur même de la furieuse mêlée où s'enchevêtrent en tournoyant les rangs de cavaliers aux brillantes armures, là où le combat est le plus féroce et acharné, flotte fièrement l'étendard du Roi Sarnac. Il est inutile d'espérer le rejoindre maintenant pour lui demander de venir à l'aide du Prince. Conscient du temps perdu, vous éperon net sauvagement votre monture et vous filez au triple galop vers les positions où attendent les troupes de réserve du Prince pour les mener vous-même au combat, rendez-vous au [49](#).

## 22

Votre maîtrise Kaiï vous révèle que les deux silhouettes drapées dans leurs capes ont des pouvoirs magiques. Les globes de verre qu'elles tiennent dans la main contiennent un mélange très volatil à base de phosphore et d'huile. Si les globes viennent à se briser, le contenu qu'ils libéreront s'enflammera aussitôt au contact de l'air en provoquant une terrible explosion. Si vous avez un arc et si vous désirez tenter de tirer une flèche contre l'un de ces globes, rendez-vous au [293](#). Sinon, rendez-vous au [199](#).

## 23

Écartant brusquement le rideau, vous franchissez d'un bond le passage voûté pour vous engouffrer dans la galerie d'accès. Les deux gardes de la caverne sont surpris par la foudroyante rapidité de votre évasion et ils s'empêtrent dans leurs lances tandis que vous détaliez comme un lièvre. Vous débouchez à l'air libre, hors d'haleine et le cœur battant à tout rompre. Vous apercevez une patrouille de cavaliers arrivant au camp. Ils mettent pied à terre, attachent leurs chevaux à des buissons, et se dirigent d'un air las vers le grand feu de camp. Voyant là une occasion en or de prendre rapidement la fuite, vous vous précipitez vers la monture la plus proche et vous détachez ses rênes aussitôt qu'ils ont le dos tourné. A cet instant, l'écho d'un cri jaillit de l'entrée de la caverne: les gardes donnent l'alarme. D'un bond, vous sautez en selle et vous faites pivoter votre monture pour prendre la fuite. Mais, à cet instant, vous découvrez avec un juron de dépit que votre retraite est coupée par un Partisan à cheval remontant l'étroit sentier qui mène au camp.

CAVALIER PARTISAN      HABILETE: 17    ENDURANCE: **24**

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [239](#).



## 24

Peu à peu, votre Écran Psychique s'affaiblit et il n'est bientôt plus en mesure d'empêcher les spectres de vous envelopper de leurs fines vrilles qui ondulent comme des nuées de serpents. Un frémissement d'horreur vous parcourt lorsqu'elles viennent s'enrouler autour de vos membres, vous pénétrant jusqu'à l'âme d'un froid mortel qui anéantit votre force et toute volonté de résister. Réduit à l'impuissance, vous vous abandonnez au lent engourdissement de leurs caresses insinuantes et vous sombrez dans un sommeil dont vous ne vous réveillerez jamais. Votre vie et votre quête s'achèvent ici.

## 25

Après vous être frotté les yeux, vous regardez autour de vous, découvrant que vous vous trouvez à l'intérieur d'un campement niché dans une cuvette au pied d'une imposante montagne couronnée de neige. Il est occupé par une véritable armée de Partisans qui s'affairent en tous sens, les uns soignant leurs chevaux fourbus, les autres affûtant leurs armes émoussées par d'âpres combats. Les hommes de votre escorte vous font mettre pied à terre et vous conduisent à travers le camp jusqu'à une grotte dissimulée derrière une énorme saillie de roche. Au fond de la grotte, vous pénétrez dans une longue galerie illuminée par des torches qui s'enfoncent profondément sous la montagne. A mesure que vous avancez, vous percevez l'écho de voix lointaines,

tandis que votre odorat aiguisé détecte une alléchante odeur de viande rôtie. La galerie aboutit enfin à un passage voûté masqué par un épais rideau que gardent deux hommes armés de lances. Dès qu'ils vous aperçoivent, ils vous barrent brusquement le chemin en vous toisant d'un air aussi accueillant que si vous étiez un chien galeux, mais ils s'écartent sans discuter après avoir entendu les hommes de votre escorte leur exposer les raisons de votre venue, vous laissant franchir le rideau derrière lequel vous attend leur chef, Sebb Jarel. Rendez-vous au [38](#).

## 26

Une terrible vague de douleur commence à déferler dans votre cerveau, mais vos défenses psychiques parviennent à faire dévier l'attaque avant qu'elle n'ait pu submerger vos sens. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. L'attaque cesse brusquement, mais vous sentez l'étau glacé de la peur se resserrer sur vos entrailles lorsque vous voyez le Seigneur Démon au corps de chacal sauter du haut du socle de marbre et bondir droit vers la porte. Si vous possédez un arc, et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [147](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [174](#).

## 27

Votre sac et vos armes atterrissent sans mal sur l'épais tapis de végétation qui recouvre le sol de l'autre côté du gouffre. Maintenant parfaitement libre de vos mouvements, vous prenez votre élan et vous bondissez, pieds en avant, au-dessus du vide. Utilisez la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 points au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [54](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [15](#).

## 28

Soudain, une douzaine d'horribles mains palmées et griffues s'agrippent en claquant sur le plat-bord de la barque et six têtes de goules au crâne bombé jaillissent de la rivière. Gonflant par saccades leur gorge membraneuse, les visqueuses créatures se hissent par-dessus le plat-bord et passent à l'attaque.

C1QUALIS            HAbilete : **29**            ENDURANCE : 36

Si vous ne maîtrisez pas la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, retranchez 3 points de voire total d'HABILETE pour le premier Assaut en raison de l'effet de surprise que vous cause cette soudaine attaque. Si vous sortez vainqueur du combat en 4 Assauts, ou moins, rendez-vous au [169](#). S'il vous faut plus de 4 Assauts, rendez-vous au [309](#).

## 29

Dès votre retour à la tente du Prince Graygor, un de ses hérauts vous désigne votre couche : une brassée de paille étalée à même le sol nu. Mais il vous est déjà arrivé de dormir dans de pires conditions, et vous êtes trop recru de fatigue pour songer à vous plaindre ou pour vous mettre en quête d'un emplacement plus confortable. La qualité de votre sommeil s'en ressent néanmoins quelque peu et, à moins de posséder une couverture, à votre réveil vous n'êtes guère dispos. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [280](#).

## 30

Votre maîtrise Kaï vous permet de comprendre immédiatement le sens des paroles éruptées par le capitaine Drakkarim dans l'infâme dialecte Glok. La sonnerie d'alarme signifie que l'entrée de la tour est prise d'assaut. Adamas et son armée ont atteint le centre de la cité et ils tentent maintenant de se frayer un chemin

à la pointe de l'épée vers les profondeurs des souterrains pour libérer les esclaves. A leurs postes de combat se ruent ainsi les Drakkarims, sans se douter de votre présence dans la pénombre de la chambre. Rendez-vous au [136](#).

### 31

La peur au ventre, vous fuyez à corps perdu dans l'épaisse végétation des sous-bois, louvoyant entre les arbres et bondissant par-dessus les fourrés, poursuivi par les hurlements sauvages des Akataz dont le terrifiant écho se fait plus proche à chaque instant. Mais les pins commencent bientôt à s'espacer et, alors que vous émergez comme un sanglier furieux d'un énorme buisson, vous découvrez soudain que la forêt s'achève au bord d'une profonde gorge aux parois à pic. Stoppant votre course en catastrophe, vous parvenez de justesse à vous immobiliser à quelques centimètres du vide. Aussitôt que vous avez retrouvé votre équilibre, vous vous penchez prudemment en avant pour apercevoir un torrent furieux plus de trente mètres plus bas, au fond du précipice. A ce moment de féroces grondements, dangereusement proches, vous font soudain pivoter sur les talons pour scruter avec angoisse les profondeurs de la forêt. Votre regard tombe aussitôt sur une vingtaine de chiens de guerre qui, tous crocs dehors, s'avancent lentement vers vous pour la curée. Si vous décidez de faire face à la meute des Akataz pour leur montrer qu'un Seigneur Kai n'est pas un gibier qui se laisse dévorer aussi facilement, rendez-vous au [81](#). Si vous préférez sauter dans le vide pour leur échapper, rendez-vous au [340](#).

### 32

Un concert de hurlements et de vociférations jaillit des rangs des défenseurs Drakkarims dès qu'ils aperçoivent Adamas. En réponse, les arbalètes de Tavant-garde se mettent aussitôt à



chanter, et un grand nombre de leurs traits atteignent leur cible. Mais les Drakkarims qui tombent n'entravent guère les mouvements de leurs camarades qui s'apprêtent à accueillir le Seigneur Talestrian en le bombardant d'énormes quartiers de roc. Sans ralentir sa course, celui-ci se met brusquement à zigzaguer, esquivant avec l'agilité d'un chat le déluge de blocs de pierre qui s'abattent dans un terrifiant fracas tout autour de lui. Le cœur battant, vous le voyez atteindre la porte, miraculeusement indemne, arracher la sacoche de son épaule, la déposer au pied des lourds battants et amorcer le cristal explosif. Vous commencez machinalement à compter les secondes, tandis qu'il revient à toutes jambes vers vos lignes, louvoyant entre les cadavres et les morceaux de roc. Six... sept... huit... A l'instant où vous comptez neuf, il bondit au-dessus de la palissade et atterrit à vos côtés, le visage cramoisi et soufflant comme un phoque. Rendez-vous au [301](#).

### 33

L'extrême rapidité de vos réflexes vous permet d'éviter de justesse la lame mortelle mais, avant même que le poignard ne se fiche derrière vous dans le mur, Halgar a déjà empoigné le puissant nerf de bœuf qu'il porte à la ceinture. D'un claquement sec, il projette la redoutable lanière cloutée de cuivre de son fouet vers votre visage sans protection.

HALGAR      HABILETE : 24      ENDURANCE : 30

La soudaineté de son attaque ne vous laisse pas le temps d'utiliser un arc, ni de prendre la fuite. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [145](#).



34 Deux Piskhars, toutes griffes dehors, jaillissent à leur tour de la vase pour vous attaquer.

### 34

Vous faites rouler dans l'eau les cadavres des Pishkars en observant avec appréhension la sombre étendue des Marais de l'Enfer où des myriades d'yeux luisent d'un éclat sinistre sous le clair de lune. Un brusque remous à la surface de l'eau vous fait soudain reculer d'un bond et, quelques secondes plus tard, l'eau fangeuse du marais se couvre d'écume et de furieux bouillonnements tandis que les corps disparaissent dans la gueule d'un invisible prédateur. Cette mauvaise rencontre vous a mis tous deux les nerfs à vif, et vous passez avec Jarel une nuit inquiète, assis côte à côte, les armes à la main, attendant avec impatience que l'aube se lève. Rendez-vous au [101](#).

### 35

Demeurant parfaitement immobile, vous fixez intensément les yeux écarlates du reptile venimeux et vous lui ordonnez de dormir. Il commence par osciller légèrement sur lui-même puis ses menaçantes mâchoires se referment peu à peu, et il finit par lover sa tête au creux de ses anneaux, succombant complètement à votre volonté. Rendez-vous au [205](#).

### 36

Avec l'élégance et la rapidité légendaires d'un Maître Kaï, vous encochez une flèche et vous faites chanter la corde de votre arc. Le trait part en sifflant droit vers la tête du tireur embusqué, l'homme pousse un cri étranglé et bascule par la fenêtre en émettant un horrible gargouillis avant de s'écraser dans la poussière de la ruelle, la gorge transpercée de part en part par votre flèche. Si vous désirez vous précipiter vers votre victime pour fouiller son cadavre, rendez-vous au [296](#). Si vous préférez reprendre sans tarder votre course vers le centre de la ville, rendez-vous au [155](#).

### 37

Vous n'avez pas parcouru un kilomètre que, de l'obscurité qui s'étend devant vous, s'élèvent soudain des hurlements humains mêlés aux hennissements de chevaux effrayés. Sur vos gardes, vous continuez d'avancer jusqu'au bord d'une pente escarpée surplombant une ancienne carrière. La flamme dansante d'une torche illumine le centre de la cuvette cernée par les bois, projetant une lueur fantomatique sur le terrifiant affrontement surnaturel qui s'y déroule. Rendez-vous au [266](#).

### 38

Le passage voûté s'ouvre sur une caverne baignée par la lueur dansante d'un feu de bois ronflant. Assis en tailleur autour du foyer, cinq hommes festoient bruyamment, taillant de belles tranches d'un superbe sanglier embroché au-dessus des flammes et faisant joyeusement circuler à la ronde une outre de vin.

Qu'est-ce qui nous arrive là? siffle entre ses dents un petit homme au visage de fouine en vous voyant apparaître.

Un Maraudeur, si je n'm'abuse, s'exclame un autre, cessant de mastiquer et essuyant d'un revers de main le vin qui lui coule sur le menton. Eh bien, Maraudeur, qu'est-ce qui t'amène à notre camp ?

je viens demander l'aide de votre chef, répondez- vous. Lequel d'entre vous est Sebb Jaiel ?

- C'est moi Jarel, répond l'homme à figure de fouine. Que me veux-tu ?

Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [157](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [275](#).

Tirant brusquement sur ses rênes, vous cabrez votre coursier qui fait une volte sur ses postérieurs dans un mouvement aussi rapide que gracieux. Le sergent hurle un ordre bref et ses hommes se ruent en avant, espérant vous embrocher sur leurs épées avant que les antérieurs de votre monture ne retombent sur le sol. Mais leur manœuvre est bien trop lente pour qu'un Maître Kaï s'y laisse prendre. Répondant à la perfection, votre cheval bondit et, avant même que ses sabots n'aient effleuré le sol, il force un passage au triple galop entre les mailles du mortel cercle de chair et d'acier qui se referme sur vous, bousculant d'un puissant coup de poitrail deux robustes poneys des montagnes et envoyant leurs cavaliers rouler dans la poussière. Pourchassé par le reste des Partisans, vous dévalez à bride abattue un long sentier qui serpente à flanc de colline. Vous commencez à les distancer lorsque votre coursier bascule brutalement en avant, vous projetant la tête la première dans l'enchevêtrement de branchages feuillus qui bordent le chemin. L'épaisseur de la végétation amortit votre chute, et vous vous relevez pratiquement sans une égratignure. Mais votre monture à moins de chance, son antérieur gauche s'est pris dans un méchant trou et l'os s'est brisé. Le pauvre animal gît sur le flanc, incapable de se relever. Apercevant au loin les silhouettes des Partisans qui arrivent au grand galop, vous vous résignez à abandonner votre monture estropiée et vous prenez la fuite à pied. Pressé par les cris de plus en plus proches de vos poursuivants, vous maudissez votre infortune et vous courez vous réfugier sous l'épais couvert de la forêt environnante. Rendez-vous au [250](#).



#### 40

Le portique rongé par la rouille griffée et oscille d'une façon inquiétante sous votre poids, mais vous serrez les dents et vous progressez malgré tout vers la boule de flammes vertes. Une fois en position, vous faites signe à Païdo, qui commence à briser l'une après l'autre les barres de cristal. Rendez-vous au [196](#).

#### 41

Lorsqu'il vous voit vous précipiter vers lui, un mélange de terreur et de haine envahit le regard de Roark. «Aidez-moi, Maître!» implore-t-il d'une voix geignarde en se dressant sur ses jambes flageolantes et en tirant d'une main tremblante une épée à lame fine. Pour toute réponse, le Seigneur Démon Tagazin lance vers son serviteur un grondement qui résonne entre les murs du temple comme un coup de tonnerre, mais il ne fait pas le moindre geste pour venir à son secours. Il semble beaucoup se divertir de la frayeur de Roark et, lorsque vous commencez à frapper, son grondement se change en un ricanement odieux.

ROARK

HABILETE : 18

ENDURANCE : 20

Si vous terrassez votre ennemi en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au [326](#). Au-delà de 3 Assauts, cessez immédiatement de vous battre et rendez-vous au [10](#).

## 42

« Par tous les dieux ! Quelle maudite sorte de sorcellerie est-ce là ? » s'écrie d'une voix blême le Prince Graygor, horrifié par l'ampleur du massacre. Mais il surmonte bientôt son épouvante en réalisant que, s'il n'agit pas au plus vite pour écarter cette terrible menace, la bataille est perdue. Les chevaliers lenciens sont tenus en échec à l'entrée du pont et chaque minute qui passe leur coûte un lourd tribut. D'une voix ferme, le Prince ordonne qu'on amène son destrier, un magnifique cheval de bataille couvert de brillantes plaques d'armure fine- H ment ciselées. « Pour Éru ! » crie-t-il en piquant des deux éperons sans prêter attention aux mises en garde de ses hérauts qui tentent vainement de le retenir II dévale la colline au grand galop. Une formidable ovation jaillit de la poitrine des Chevaliers de la Garde Princièrè lorsqu'il vient prendre place à la tête de leur régiment et les conduit à l'assaut du temple en ruine. Si vous voulez sauter à cheval et participer à l'attaque de la cavalerie du Prince, rendez-vous au [284](#). Si vous préférez rester ou vous êtes en observant la bataille, rendez-vous au [163](#).

## 43

Le cœur battant à tout rompre, vous bondissez au- dessus des eaux bouillonnantes, et vous atterrissez sur le rocher opposé si violemment que le choc vous coupe le souffle. Vous restez de longues minutes immobile , agrippé à la roche glissante, sans oser bouger un cil avant d'être capable de poursuivre votre dangereuse progression. Lorsque vous prenez enfin pied sur la rive opposée, vous ne tardez pas à réaliser qu'il manque quelque chose dans votre SAC A DOS, un objet que vous avez probablement perdu en sautant. Rayez le second objet de la liste détaillant le contenu de votre Sac à Dos avant de vous enfoncer dans la Forêt de Moggador. Rendez-vous au [186](#).



## 44

Faisant volte-face, vous revenez en courant vers le pont, mais une barricade solidement tenue par un important groupe d'archers Drakkarims vous en interdit l'accès. Dès qu'ils vous aperçoivent, le vrombissement sinistre d'une nuée de flèches noires vous oblige à plonger sous l'abri d'une porte. Vous terminez le plongeon par une agile roulade qui vous ramène sur vos pieds, ramassé sur vous-même en position de combat, prêt à affronter le premier ennemi qui osera se présenter. Mais vos précautions s'avèrent superflues : la chaumière en ruine dans laquelle vous avez fait irruption ne contient pas âme qui vive. Vous vous frayez un chemin dans les décombres et vous vous glissez par les ouvertures de fenêtres fracassées. Vous finissez par déboucher dans une nouvelle ruelle, au coin de laquelle s'élève une grande bâtisse en forme de grange. Vous ne remarquez pas immédiatement l'archer Drakkarim qui se tient embusqué à une fenêtre du premier étage du bâtiment, flèche encochée, prêt à tirer. Mais lui vous a repéré et il lâche aussitôt sa flèche qui fend l'air dans un sifflement déchirant, droit vers votre cœur. Utilisez la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 points au chiffre que vous avez obtenu. Si le résultat est inférieur, ou égal à 2, rendez-vous au [264](#) ; s'il est compris entre 3 et 5, rendez-vous au 121 ; s'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [319](#).

## 45

Sous la tente, un groupe d'officiers supérieurs penchés sur leurs cartes mettent au point le dispositif des troupes en vue de l'assaut qu'ils comptent lancer, à partir de l'arche de pierre, contre la forteresse. Leur chef vous tourne le dos. Au bout de quelques secondes, il se retourne pour voir qui vient d'entrer



sous sa tente, et vous le reconnaissez immédiatement : c'est le Seigneur Adamas, gouverneur de la Citadelle Royale de Garthen.

- Par tous les dieux ! s'exclame-t-il en vous voyant. Je vous croyais perdu, englouti à jamais dans les fonds oubliés du Danarg. Quelle joie de vous revoir en vie, Loup Solitaire !

Congédiant ses capitaines, il vous fait asseoir et il fait apporter du vin pour fêter vos retrouvailles. Il faut lui raconter tout ce qui vous est arrivé depuis votre dernière rencontre.

- Ainsi, vous voulez pénétrer dans Torgar, déclare-t-il pensivement lorsque vous avez achevé votre récit. Étrange est le destin qui nous a conduit tous deux ici avec des buts similaires ! Allons, videz votre coupe et suivez-moi, ami du Nord, notre coopération pourrait bien hâter notre succès. Rendez-vous au [127](#).

## 46

Utilisant toute la puissance de vos pouvoirs psychiques combinés, vous concentrez un rayon d'énergie pénétrante sur l'esprit du capitaine. Des images de guerriers, occupés au maniement des armes dans les bois, se mettent à défiler devant vos yeux. Vous intensifiez votre concentration et, soudain, un nom se cristallise dans votre esprit : « à Sharwhan », répondez-vous dans un souffle. Rendez-vous au [287](#).

## 47

Au moment de vous engager dans l'escalier, vous vous immobilisez brutalement en apercevant l'ombre d'un officier Drakkarim qui monte rapidement les marches dans votre direction. Sans perdre un instant, vous vous plaquez contre le mur et vous concentrez toute la force de votre pouvoir Kaï pour dissimuler votre présence. Il gravit les dernières marches d'un

pas lourd, et il passe en soufflant si près de vous que la méchante odeur de son haleine fétide vient vous chatouiller les narines. Mais, miraculeusement, il ne vous remarque pas. Dès qu'il s'est suffisamment éloigné, vous épongez en soupirant la sueur glacée qui perle sur votre front. Puis vous commencez à dévaler l'escalier silencieusement. Rendez-vous au [285](#).

## 48

Vous attachez une des extrémités de la corde à un solide morceau de bois que vous lancez ensuite de l'autre côté du gouffre. A la troisième tentative, votre grappin improvisé se coince enfin dans un entrelacs de racines qui font saillie au bord du précipice. Après avoir exercé quelques vigoureuses tractions sur la corde pour vous assurer de la solidité de votre prise, vous vous lancez dans le vide, jambes tendues en avant pour amortir la violence du choc contre la paroi opposée. Utilisez la table de Hasard. Si le chiffre que vous avez obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [304](#) ; s'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [289](#).

## 49

Vous arrêtez brutalement votre monture couverte d'écume face aux capitaines des régiments de réserve et vous les informez rapidement du danger qui menace leur Prince. Ces officiers supérieurs ont d'abord une certaine réticence à obéir aux injonctions d'un simple Maraudeur, mais la logique de vos arguments et votre pouvoir de persuasion ont tôt fait de les convaincre de se conformer à vos ordres. Quelques brefs commandements fusent et, dans la sonnerie des trompettes, vous vous avancez au milieu des cadavres qui jonchent le champ de bataille à la tête d'une force de neuf cents hommes. Deux cents piquiers marchent en tête de la colonne, immédiatement suivis d'un nombre égal d'archers puis, précédant l'arrière-garde, viennent les volontaires de la milice, dont un grand nombre avaient leur propre

foyer à Cetza avant que les Drakkarims ne l'envahissent. Leur moral est particulièrement élevé et leur détermination sans faille : ils savent que seule la victoire peut leur rendre la terre et les maisons dont ils ont été chassés. Vos fantassins marchent aussi vite qu'ils le peuvent, mais votre progression vous paraît encore trop lente et vous ne cessez de les encourager de la voix, les yeux fixés sur la ligne des combats où l'ennemi vient de déclencher une nouvelle attaque. Sans reculer d'un centimètre, les Chevaliers de la Garde Princièrè font courageusement front à la horde des assaillants mais, face à la violence de la charge des sauvages Hammerlanders, leurs rangs vacillent dangereusement, sur le point de se disloquer. Forçant encore l'allure, vous lancez votre troupe au pas de charge vers le fossé en priant pour que le Prince et ses hommes aient la force de tenir bon pendant quelques petites minutes encore. Rendez-vous au [292](#).



**50**

Pendant plusieurs heures, vous suivez une ancienne chaussée dont les pavés ont presque entièrement disparu sous le riche humus noir du sol de la forêt. De temps en temps, vous découvrez sur le bord de la route un entassement de pierres couvertes de mousse, antique vestige des habitations jadis édifiées par les hommes, bien longtemps avant que l'île ne soit conquise par les arbres. L'après-midi touche à sa fin lorsque vous arrivez devant une clairière, au milieu de laquelle s'élèvent les

ruines d'une étrange construction de pierre aux parois incrustées d'humus et de verdure. L'édifice a la forme d'une immense ziggourat, recouverte d'une végétation si abondante qu'elle semble faire partie intégrante de la nature environnante. Seule une section de cette couverture végétale a été dégagée, laissant apparaître au niveau inférieur du monument deux portes massives taillées dans une solide épaisseur de cristal. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [314](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [89](#).

## 51

Un énorme rire guttural jaillit en grondant du fond de la caverne.

-Je vois que Skalir n'est pas assez bon comédien pour arriver à te berner, Maraudeur ! s'exclame un homme qui, jusqu'alors, observait la scène en silence, dissimulé dans l'ombre. Le feu projette une chaude lueur sur sa puissante silhouette tandis qu'il s'avance vers vous. Large comme un lutteur de foire, il mesure près de deux mètres, et le bas de son visage est recouvert d'une épaisse barbe aussi rousse que l'abondante chevelure qui déferle en cascade sur la peau de loup jetée en guise de manteau sur ses larges épaules. Il vient se planter devant le feu, les poings sur les hanches, vous permettant d'observer à loisir ses yeux verts pétillants d'intelligence dans un visage aux traits rudes, mais emplis de noblesse et de franchise.

Va donc inspecter les sentinelles, Skalir, lance-t-il d'un ton moqueur à son lieutenant. Et assure-toi qu'elles n'ont pas encore laissé leurs esprits au fond d'une cruche de vin.

Docilement, l'homme à face de fouine et ses quatre compagnons se lèvent et quittent les lieux, vous laissant seul avec le géant roux. Il vous invite à vous asseoir auprès de lui devant le feu

aussitôt que le rideau masquant l'entrée de la caverne est retombé derrière eux.

C'est moi Jarel, déclare-t-il d'une voix profonde en vous fixant droit dans les yeux. Que me veux- tu?

Rendez-vous au [92](#).

## 52

Arrivés au bas des marches, les guerriers cuirassés se mettent à courir dans votre direction aussi vite que le poids de leur armure le permet, houspillés par un chef gros comme un bœuf qui leur braille d'une voix rauque ces paroles barbares: «Gaz Darg ! Gaz aga kuzim ! Okim der tagog ! » Si vous possédez un arc et si vous voulez en faire usage, rendez-vous au [109](#). Si vous décidez de dégainer une arme de poing, rendez-vous au [320](#). Si vous préférez rester parfaitement immobile en espérant passer inaperçu, rendez-vous au [136](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité rendez-vous au [30](#).

## 53

- Excellent ! Voilà un vrai soldat ! s'exclame le Roi Sarnac en vous adressant un sourire martial. Je serais heureux qu'il y ait dans mon armée quelques hommes de cette trempe ! Puis, il vous fait approcher et vous montre les emplacements connus des positions ennemies sur la carte du Prince Graygor. Quand vous avez reçu toutes vos instructions, le Roi envoie chercher des vêtements noirs pour remplacer votre uniforme gris de Maraudeur, ainsi que du charbon de bois pour vous noircir les mains et le visage. Une escorte vous conduit ensuite à la lisière du campement, à proximité de la route poussiéreuse par laquelle l'armée est venue de Luomi. Avant de vous laisser vous fondre

dans la nuit, les gardes vous donnent le mot de passe qui, ce soir est « Par le glaive ». A votre retour - si vous parvenez à revenir - vous devrez vous signaler aux sentinelles qui gardent le périmètre du camp par ces mots, sinon, vous risquez d'être pris pour un ennemi et abattu sur-le-champ. Rendez-vous au [94](#).

## 54

Votre agilité légendaire de Seigneur Kaï se trouve prise en défaut ; votre saut, légèrement trop court, vous fait retomber à l'extrême bord du gouffre, si lourdement que le sol s'effondre sous vos pieds! Pendant une mortelle fraction de seconde, vos mains battait désespérément l'air avant de se refermer au dernier instant sur une racine providentiel tandis que vos jambes s'agitent, impuissantes, dans le vide. Cramponné à cette prise précaire, vous avez à peine eu le temps de vous remettre de la violence de votre chute, que la paroi rocheuse se met à résonner d'inquiétants grattements. Soudain, une portion du mur à pic se désagrège à moins d'un mètre de vous, laissant apparaître l'effroyable tête d'une horrible créature verniculaire qui fait claquer ses monstrueuses mandibules avec un bruit sinistre. Le Rocophage des Abîmes est réputé pour sa voracité et la touchante simplicité de ses mœurs culinaires : il déguste toujours ses proies vivantes. Et, justement, celui dont vous venez de troubler le repos est particulièrement affamé...

ROCOPHAGE

HABILETE : 16 ENDURANCE : 50

En raison de la précarité de votre position, vous devez retrancher 3 points de votre total d'HABILETE pour la durée du combat. Et si, par ailleurs, vous ne possédez pas l'une des armes inscrites sur la liste de vos Objets Spéciaux, vous devez retrancher 4 points supplémentaires de votre total d'HABILETE et combattre la créature à mains nues. Si vous sortez victorieux de ce combat, rendez-vous au [237](#).

## 55

Surmontant leur horreur de la lumière, les spectres vous encerclent et glissent lentement vers vous. Vous rassemblez tout votre courage pour faire face à leur attaque, mais vous ne parvenez pourtant pas à réfréner un violent frisson de terreur lorsque leurs vrilles se détendent comme des serpents et s'enroulent autour de vos membres. A leur contact, vous êtes envahi par un froid mortel qui aspire vos forces et annihile votre volonté de résister. Réduit à l'impuissance, vous succombez au lent engourdissement de leurs caresses insinuanes et vous sombrez dans un sommeil éternel. Votre vie et votre quête s'achèvent ici.

## 56

Le Ziran pousse un terrible cri de douleur quj s'achève en un gargouillis sinistre, et il s'effondre à vos pieds, raide mort. Presque aussitôt, des flammes jaillissent de son cadavre et le consomment rapidement en dégageant un épais voile de fumée noire et huileuse. Soudain, une explosion assourdissante fait trembler le sol sous vos pieds, et vous voyez le bâton d'acier se désintégrer en mille fragments embrasés. Vous vous précipitez vers le Prince qui gît, toujours inconscient, sur le sol, vous le hissez sur votre épaule et vous l'emportez aussi vite que vous le pouvez hors du temple que la fumée et les flammes commencent à envahir. Une fois en sécurité, à bonne distance des ruines, vous reposez doucement le Prince sur le sol et vous examinez sa blessure. Rendez-vous au [211](#).





## 57

D'une voix grinçante, les deux silhouettes vêtues de voiles lancent une malédiction sinistre et projettent d'un même mouvement leurs globes dans les airs. Les sphères jaunes s'élèvent, montent droit vers le ciel et disparaissent à la vue de tous dans l'air obscurci par la fumée des combats. Brûlant d'en découdre avec l'ennemi, les soldats Palmyrions se ruent en avant, brandissant bien haut leurs armes. Mais avant qu'ils n'aient pu atteindre les rangs des Drakkarims, les sphères jaunes s'abattent soudain au milieu de leur groupe, semant la mort et la destruction. Rendez-vous au [106](#).

## 58

La forêt n'a pas de secrets pour Tours : elle est son domaine, son royaume, il en connaît les trésors et les dangers. Vous suivez avec précaution la trace du puissant animal qui s'enfonce entre les pins pour arriver au bord d'une profonde gorge. Il s'engage sur un sentier descendant doucement jusqu'à la berge d'une rivière impétueuse. D'énormes blocs de rochers, lissés par des siècles d'érosion, s'élèvent de place en place au milieu des eaux furieuses. On dirait un gué pour géant. Sur la rive opposée, une autre forêt, sombre et inquiétante, s'étend à perte de vue. Bien que le soleil brille de tout son éclat dans un ciel sans nuages et que l'air soit chaud et sec, une brume grise et froide enveloppe les arbres de ses lourds panaches. Tout le long de la rive poussent



d'épaisses touffes d'herbes broussailleuses parsemées d'éclatantes fleurs rouges. Vous voyez l'ours cueillir avec délicatesse une pleine patte de pétales écarlates et les mâcher avec un plaisir évident puis, après avoir balancé sa grosse tête dans votre direction en signe d'adieu, il se retourne vers la forêt et s'enfonce entre les arbres de son pas lourd et tranquille. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [276](#). Si cette Discipline vous est étrangère, rendez-vous au [325](#).

## 59

En approchant, vous constatez que l'île n'est rien de plus qu'un banc de boue croûteuse soutenant quelques malheureux arbres rabougris. Vous accostez et vous tirez la barque hors de l'eau. Puis vous la retournez pour vous procurer un abri contre le crachin monotone. Très vite, les gargouillis sonores de votre estomac viennent, s'il en était besoin, vous rappeler que vous n'avez encore rien mangé de la journée. Il faut sans attendre prendre un Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Vous acceptez de faire le premier tour de garde et, tandis que Jarel s'allonge aussi confortablement que possible pour dormir, vous restez assis à contempler la morne étendue du marais dont les eaux sombres luisent d'un éclat sinistre sous la lune. Les premières minutes de votre veille se déroulent dans le calme mais, alors que votre regard se promène par hasard le long du rivage de l'île, vous voyez soudain une patte squameuse fendre sans bruit la surface et planter ses longues griffes dans la boue de la rive. Une seconde patte vient rapidement rejoindre la première, et une horrible tête de poisson émerge entre les deux. Fins et pointus comme des aiguilles, les longs crocs de l'immonde créature verdâtre brillent sous les pâles rayons de la lune tandis qu'elle s'extrait furtivement de la vase et se hisse en silence sur la rive. Si vous possédez un arc et si vous désirez vous

en servir, rendez-vous au [76](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [311](#).

## 60

C'est un espion! rugit le Capitaine en portant la main au pommeau de son épée. Instinctivement vous frappez, le cueillant au menton d'un fulgurant uppercut qui le fait décoller du sol et l'envoie rouler dans la poussière, inconscient.

-Feu ! hurle à ce moment un Pirsien trapu à cou de taureau

Vous avez aussitôt le réflexe de vous jeter à plat ventre. Dans la seconde qui suit, les hommes déchargent leurs armes grossières dans une déflagration assourdissante qui se répercute dans toute la cité, mais la salve passe au-dessus de votre tête sans vous atteindre, avant de transformer la porte de la taverne en écumoire. Ameutés par ce vacarme, d'autres citoyens prennent les armes et se précipitent en foule dans la rue pour prêter main-forte à leurs camarades. La situation commence à vous sembler désespérée, quand une chance de salut se fait jour. En se déchargeant, les pistolets ont dégagé un épais nuage de fumée blanche qui vous soustrait provisoirement à la vue de vos assaillants, et vous en profitez pour détalier à toutes jambes dans une ruelle longeant la taverne de rondins pour vous engouffrer ensuite sous le couvert obscur des arbres qui s'étendent au-delà. Poursuivi par les cris furieux des citoyens, vous vous enfoncez dans l'obscurité de la forêt en maudissant votre infortune. Rendez-vous au [250](#).

## 61

Arrivés à votre hauteur, les cavaliers Talestriens font halte et ils vous dévisagent d'un air soupçonneux. Tirant son épée, leur officier vous demande d'une voix dure quelle est votre nationalité

et le nom de votre régiment. Mais, lorsqu'il vous entend répondre dans sa langue natale que vous êtes un Maraudeur Éru&n, un large sourire adoucit aussitôt l'expression martiale de son visage. Tout en remettant son arme au fourreau, il vous déclare que ses hommes et lui sont des éclaireurs chargés de s'assurer que les collines sont libres de toute présence de troupes ennemies. Votre sixième sens Kaï vous confirme que cet homme dit bien la vérité et, lorsqu'il vous propose de vous conduire auprès de son commandant, vous acceptez son offre avec joie. Rendez-vous au [6](#).

## 62

Plus vous avancez le long du gouffre, plus il s'élargit. Vous marchez une heure à la recherche d'un passage, sans résultat. Vous vous résignez à revenir à votre point de départ et à reconsidérer l'idée de sauter au-dessus du vide pour franchir l'obstacle. Si vous possédez une Corde et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au 48. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [317](#).

## 63

La pluie de flèches qui jaillissent des lignes ennemies et la vue de votre silhouette camouflée de noir, qui avance en titubant vers eux, rendent les sentinelles extrêmement nerveuses. Pour ces soldats vigilants, tout cela ressemble fort au début d'une attaque des Drakkarims et, lorsqu'ils vous entendent crier un mot de passe qui n'est pas le bon, ils cèdent à la panique. «Aux armes! Ils attaquent ! » se mettent-ils à hurler comme des possédés, alertant une unité d'arbalétriers stationnée sur une hauteur surmontant leurs positions. Ces tireurs d'élite épaulent leurs armes prêtes à tirer et scrutent la nuit de leurs yeux perçants à la recherche de l'ennemi. Mais l'unique cible qu'ils aperçoivent» c'est vous ! Une mortelle nuée de traits s'abat sur vous, vous fauchant en pleine course, et tas pointes d'aciers s'enfoncent

dans votre poitrine dans une explosion de douleur qui vous cloue au sol. Luttant désespérément pour survivre, vous enfoncez les ongles dans le sol pour tenter de ramper en avant. Mais, cette fois, votre combat est perdu d'avance. Votre étourderie a mis un terme tragique à votre vie et à votre quête.

## 64

Une douleur aveuglante vous vrille soudain le cerveau, et une formidable vague d'énergie psychique déferle dans votre esprit, balayant ses défenses jusque dans ses replis les plus secrets : vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Le Seigneur Adamas vous ordonne de lui révéler le but de votre mission et votre véritable identité d'une voix implacable à laquelle il vous est désormais impossible de résister. Rendez-vous au [290](#).

## 65

Vous avez déjà vu cet emblème : c'est celui de la Salonie, la plus petite nation des pays de la Storn. Les deux soldats portent l'uniforme des mercenaires d'Amory, ville située à proximité de la frontière septentrionale de ce territoire. Cette découverte ne fait que renforcer vos craintes et vos soupçons tandis que vous vous creusez vainement la tête en essayant de trouver pour quelle obscure raison ces soldats de fortune peuvent bien se trouver là, sur cette île perdue, à mille bons kilomètres de leur contrée natale. Vous en êtes là de vos réflexions, quand un des deux hommes se lève lourdement et se met à marcher dans votre direction. Visiblement, il ne semble pas vous avoir aperçu, et sa démarche, comme sa mimique éloquente indique qu'il s'apprête tout bêtement à satisfaire un impérieux besoin naturel, mais vous jugez néanmoins plus sage de vous éclipser discrètement. Vous vous glissez sans bruit sous le couvert de la forêt, pour revenir vers l'entrée du monument. Rendez-vous au [89](#).

« En avant ! Chassons-les de Cetza ! » rugit le Prince Graygor, et son cri de guerre est repris en chœur par le flot de ses vaillants soldats qui déferlent à sa suite sur le champ de bataille jonché de cadavres pour s'engouffrer dans la cité. Dans la rue principale, les combats font rage. Les chevaliers Lenciens se sont emparés du pont et les lanciers du Roi Sarnac ont ouvert une brèche dans le mur entourant le verger, mais les Drakkarims s'accrochent comme des chiens enragés à chaque pouce de terrain qu'ils tiennent encore, et l'issue de la bataille semble encore incertaine. A la tête d'un détachement d'archers, vous pénétrez au pas de course dans Cetza et vous foncez vers le cœur de la cité, passant au pied d'un bâtiment en forme de grange dont la silhouette massive domine le pont. Posté à une ouverture du premier étage de la bâtisse, un franc-tireur Drakkarim scrute la rue, arc bandé, prêt à tirer. Son arc suit patiemment votre silhouette dans sa course chaotique parmi les ruines fumantes qui jonchent la rue jusqu'à ce qu'elle lui offre une cible parfaite. Conservant tout son calme, le tireur d'élite relâche à cet instant précis la corde de son arc, laissant filer sa flèche dans un sifflement aigu droit vers votre cœur. Utilisez la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 points au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est compris entre 0 et 2, rendez-vous au [264](#). S'il est compris entre 3 et 5, rendez-vous au [121](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [319](#).

Malgré tous vos efforts pour rester parfaitement silencieux, vous n'avez pas accompli douze pas que les voix atroces se taisent soudain. De brusques fré-missements agitent la végétation et un groupe de créatures hideuses jaillissent tout à coup des buissons. Elles sont nettement moins grandes que vous, mais presque deux

fois plus larges, et elles sont affublées de longs bras simiesques qui arrivent plus bas que leurs genoux cagneux. Bavant et grognant comme des pourceaux, elles dégainent leurs armes primitives et s'avancent vers vous. Si vous possédez un arc et si vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [119](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [315](#).

## 68

Rugissant comme un tigre, vous foncez à travers la foule des clients de la taverne, figés de stupeur, et vous ouvrez la porte du fond d'un coup de pied. Poursuivi par les cris furieux des Pirsiens, vous plongez sous le couvert de l'épaisse forêt qui borde l'arrière de la bâtisse, et vous disparaîsez dans l'obscurité en maudissant votre malchance. Rendez-vous au [250](#).

## 69

Ainsi, vous êtes le Loup Solitaire, s'exclame-t-il d'une voix où perce maintenant l'admiration, avant de s'incliner avec respect. Je suis fier et honoré de vous rencontrer, Seigneur Kaiï. J'aurais bien sûr souhaité que ce soit dans de plus joyeuses circonstances. Mais je crois deviner ce qui vous a conduit à Torgar : ne s'agirait-il pas de ces gemmes aux reflets d'or que le Seigneur des Ténèbres Gnaag a fait amener ici ?

Vous avez deviné juste, Païdo, répliquez-vous avec gravité. Ce sont les Pierres de la Sagesse de Nyxator, les cristaux de pouvoir de mes ancêtres Kaiï, et j'ai fait le serment de les retrouver, quoi qu'il m'en coûte. Je n'ai guère le temps de vous en dire plus, mais sachez que l'accomplissement de ma quête est vital pour l'avenir de nos deux pays, comme pour celui de toutes les terres libres. Je dois réussir pour les sauver de l'ombre mortelle de Gnaag et d'une totale destruction !

Païdo reste un moment silencieux, puis ses yeux de chat viennent se fixer droit dans les vôtres tandis qu'un sourire carnassier éclaire lentement son visage marqué par la souffrance, g Je crois pouvoir vous aider, Loup Solitaire, déclare-t-il d'une voix joyeuse, retrouvant toute sa fierté de guerrier à l'idée de pouvoir se venger de sa cruelle captivité. Je sais où sont gardées les Pierres de la Sagesse, et je vais vous y conduire. Rendez-vous au [88](#).

## 70

D'un geste vif, vous encochez une flèche et vous mettez la créature en joue, visant soigneusement sa gueule. Voyant ses proies si proches, elle pousse un hurlement de joie féroce et retrousse ses babines sur deux terrifiantes rangées de crocs longs de plus de quinze centimètres. Les narines emplies de son haleine fétide, vous lâchez votre flèche qui file comme l'éclair vers la gueule béante de la bête. Utilisez la Table de Hasard et ajoutez-y tous les points supplémentaires dont vous pouvez bénéficier en fonction de votre niveau d'entraînement Kaiï. Si le résultat est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [336](#) ; de 3 à 7, rendez-vous au [349](#) ; s'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [195](#).

## 71

Le temps que vous atteigniez l'ancien tertre funéraire, le disciple de Roark a cessé de lutter, vidé de ses dernières forces par une nuée de spectres avides. Une frayeur prémonitoire vous noue soudain l'estomac, car votre instinct de Maître Kaiï vous avertit que les esprits maléfiques ont détecté votre présence. Un cri strident, surnaturel, vous perce les tympans tandis qu'ils se tournent vers vous, et un froid glacial déferle sur votre corps telle une bourrasque subite de vent polaire. Une irrésistible envie de prendre vos jambes à votre cou vous envahit, mais les terrifiantes

créatures fondent sur vous trop rapidement pour vous laisser une chance d'échapper à leurs griffes. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [133](#). Si vous possédez un Nerf de Bœuf, rendez-vous au [168](#). Si vous ne possédez aucun de ces Objets Spéciaux, rendez-vous au [74](#).

## 72

La créature émet une stridulation suraiguë lorsque votre arme fait voler en éclats son occiput chitineux et s'enfonce dans la masse gélatineuse de son cerveau primitif. Durant un bref instant, les mortelle mandibules du monstre continuent à claquer dans le vide, puis tout son corps bascule et va s'écraser au fond du précipice. Poussant un profond soupir de soulagement, vous rengainez votre arme et vous empoignez la corde à deux mains pour vous hisser jusqu'au rebord du gouffre. Une fois en sécurité vous dénouez la corde du morceau de bois et vous la rangez dans votre sac avant de vous enfoncer dans l'inquiétante forêt. Rendez-vous au [50](#).

## 73

Des cris perçants s'élèvent des rangs des Kroras lorsque, portée par la brise, l'odeur de votre corps parvient aux narines hypertrophiées de ces hideuses créatures. Averti de votre présence par le concert de leurs couinements haineux, le Baron Shinzar tourne vers vous sa massive et gigantesque silhouette, brandissant sa monstrueuse hache rouge dont la terrible lame lance des reflets sanglants sous les quelques rayons de soleil qui parviennent à percer les fumées de la bataille. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [113](#). Si vous ne disposez pas de cet Objet Spécial, rendez-vous au [126](#).



Faisant jaillir votre arme, vous frappez d'estoc et de taille dans la meute de vos assaillants, mais vos coups furieux ne rencontrent que le vide, traversant leurs silhouettes éthérées sans le moindre effet. Vous ne pouvez réfréner un frémissement d'horreur lorsque leurs fines vrilles s'enroulent comme des serpents autour de vos membres, diffusant dans tout votre corps un froid mortel qui vous dérobe votre force et annihile en vous toute volonté de résistance. Réduit à l'impuissance, vous ne tardez pas à succomber à l'irrésistible engourdissement provoqué par leurs insinuantes caresses et vous sombrez dans un sommeil aussi profond qu'éternel. Votre vie et votre quête trouvent ici leur triste fin.



De l'autre côté de la rivière, la route s'enfonce bientôt sous les épaisses frondaisons d'une vaste forêt. La haute voûte feuillue des grands arbres nimbe d'une éblouissante mosaïque d'ombre et de lumière la piste qui se déroule en serpentant entre deux murs d'une végétation touffue nuancée de vert, de brun et de gris. A mesure que vous progressez, elle devient peu à peu plus difficile et accidentée : de jeunes plants d'arbres et de petits buissons sont parvenus, par endroits, à coloniser sa surface rocailleuse, tandis que, de chaque côté, leurs aînés étendent leurs branches et leur feuillage d'une façon de plus en plus envahissante. Mais, un

peu plus loin, la forêt et le tunnel végétal de la route prennent subitement fin au bord d'une vallée abrupte où la piste, désormais à découvert, descend, sinueuse, pour rejoindre un torrent aux flots rapides. Vous menez votre cheval avec précaution le long du chemin escarpé et vous arrivez bientôt, au fond de la vallée, à proximité d'une grappe de cabanes de rondins délabrées. La pourriture et la rouille ont largement envahi les lieux, mais vous pouvez encore reconnaître dans ces ruines les restes d'un ancien établissement minier où des hommes s'échinaient à laver la boue et le gravier à la recherche de pépites d'or. Une pancarte vermoulue et à demi déclouée se balance en grinçant au gré du vent au-dessus d'une porte défoncée. Sa peinture est défraîchie et craquelée, et son bois porte la marque de récents coups d'épée, mais l'inscription qu'elle porte est encore à peu près lisible : mine de KAÏG. A la sortie du village de mineurs abandonné, deux chemins bifurquent. Le premier escalade la pente de la vallée puis disparaît dans la forêt, tandis que le second suit le cours du torrent en remontant vers sa source parmi les sommets enneigés des monts de la chaîne d'Éru. Si vous voulez prendre le chemin qui gravit le flanc de la vallée, rendez-vous au [313](#). Si vous préférez emprunter celui qui longe le torrent, rendez-vous au [18](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, rendez-vous au [102](#).

## 76

Avec une rapidité foudroyante, vous bandez votre arc et vous décochez une flèche qui s'enfonce en vibrant dans le corps bouffi de la hideuse créature. La douleur lui arrache un hurlement aux accents presque humains, et elle s'effondre dans la boue, mortellement blessée. «Par tous les diables des Pis-khars ! rugit Jarel, réveillé en sursaut par le cri de la bête mutante et découvrant avec horreur ses deux congénères qui, toutes griffes

dehors, glissent à leur tour de la vase pour vous attaquer tous les deux.

PISKHAR habileté: 21 endurance : 25

Ces monstres des marais sont insensibles à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [34](#).

77

Roulant sur le sol, vous parvenez de justesse à protéger votre gorge, mais les puissantes mâchoires des Akataz se referment comme des étaux sur vos bras et vos jambes, et vous sentez, dans un atroce déferlement de douleur, leurs terribles crocs s'enfoncer profondément dans votre chair. Vous tentez de les repousser en faisant appel à votre Maîtrise du Contrôle Animal, mais le goût du sang les rend fous et leur esprit, totalement obnubilé par leur instinct féroce, reste obstinément concentré sur une seule idée fixe: vous réduire en charpie. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. En désespoir de cause, vous ordonnez à l'Ours noir de venir à votre aide. Votre appel silencieux achève de sortir le roi de la forêt de sa torpeur et, poussant un grondement terrifiant, il bondit sur les Akataz avec une agilité stupéfiante. Cinq cents kilos de fureur concentrée s'abattent soudain sur la meute des Akataz qui vous maintiennent cloué au sol. D'un seul coup de patte, il arrache de vos jambes un des chiens de guerre, le projetant comme un fétu dans les airs où il tournoie un bref instant sur lui-même avant de se briser l'échiné contre le tronc d'un arbre à quelque vingt pas de là. Dans la seconde qui suit, l'Ours fracasse le crâne d'un autre assaillant, avant de se jeter sur un troisième qu'il éventre et met sauvagement en pièces de ses longues griffes tranchantes comme des rasoirs. Maintenant libre de vos mouvements, vous vous empressez de prêter main-forte à

vosre puissant allié en empoignant vosre arme et en étendant raide un Akataz qui venait de lâcher vosre botte pour l'attaquer par-derrière. Pendant ce temps, l'Ours a achevé de mettre en déroutte le reste de vos assaillants, et vous vous redressez sur vosre séant juste à temps pour voir s'enfuir en glapissant dans les fourrés les quelques rares survivants de la meute, couverts de blessures sanguinolentes. Rendez-vous au [117](#).

## 78

Ces maudites portes sont vraiment impressionnantes, lâche Adamas entre ses dents en étudiant attentivement les énormes battants d'acier massif noir, constellés de piquêures et d'éraflures qui témoignent du lent passage des siècles. Mais il n'est pas de porte qui ne possède sa clef, poursuit-il avec un léger sourire en coin. Et la clef qui peut ouvrir celles-là, nous l'avons !

Et, sur ces mots, il ouvre la sacoche de cuir et en retire avec précaution un étrange objet constitué d'une myriade de petits cristaux pyramidaux assemblés en un seul bloc.

Voici la clef que les Anciens Mages du Dessi nous ont confectionnée. Son usage est des plus simples : il suffit de la déposer au pied des portes et d'activer son mécanisme en pressant ceci, vous explique-t-il en caressant du doigt une pointe de cristal saillant sur l'une des faces de la structure. Le tout explose dix secondes après l'activation.

Calmement, le Seigneur Adamas sort alors une pièce d'or de sa poche et la lance en l'air.

- Ce remarquable objet ne présente qu'un inconvénient, dit-il d'une voix impassible en rattrapant la pièce au vol. Je ne vois ici que deux hommes qui soient capables de l'utiliser efficacement sans y laisser la vie à coup sûr : vous et moi ! Et, sans ajouter un mot, il tend vers vous son poing fermé en vous invitant à choisir

entre pile et face. Si vous choisissez pile, rendez-vous au [212](#). Si vous choisissez face, rendez-vous au [330](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition et si vous désirez y faire appel, rendez-vous au [14](#).

## 79

Empoignant solidement les bras du malheureux, vous parvenez, au prix d'un rude effort, à le dégager de sa mortelle position, puis vous vous hâtez d'ouvrir la visière de son heaume pour lui permettre de respirer. Secoué d'une longue quinte de toux, il recrache péniblement toute la boue qui l'étouffait avant de s'adosser à la berge du fossé en reprenant lentement son souffle.

Je te dois la vie, Maraudeur, finit-il par articuler entre deux hoquets. Une minute de plus dans cette fange, et c'en était fait de moi !

Rassuré sur son sort, vous vous apprêtez à repartir au combat, mais il vous retient par le poignet, et vous glisse de force une médaille dans la main.

Je l'ai gagnée à la bataille de Luomi, vous dit-il avec une pointe de fierté dans la voix. Garde-la, je t'en prie, en gage de ma reconnaissance éternelle. (Si vous désirez conserver cette Médaille, inscrivez-le sur votre Feuille d'Aventure dans la liste des Objets Spéciaux contenus dans vos poches.)

A peine a-t-il achevé ces paroles qu'une nouvelle ploie de flèches tombe du ciel, vous obligeant à plonger dans la boue du fossé pour échapper à leurs pointes meurtrières. Lorsque le danger vous semble assez écarté pour relever la tête, vous réalisez soudain que le chevalier n'est plus à vos côtés : il s'est déjà lancé à la poursuite du Prince et du reste de sa Garde qui remontent au galop la colline vers les rangs des piquiers Drakkarims. Si vous

voulez le suivre à pied, rendez-vous au [115](#). Si vous préférez chercher d'abord une monture, rendez-vous au [247](#).



## 80

La clef tourne sans effort dans la serrure et fait jouer le pêne avec un sourd dé clic. Vous poussez la porte avec précaution et vous pénétrez dans un nouveau tunnel éclairé par un alignement de torches qui crépitent bruyamment sous sa longue voûte basse. Parvenu à mi-chemin de l'extrémité du souterrain, vous découvrez sur le côté une nouvelle porte, un solide battant d'acier massif percé d'une unique et minuscule fenêtre garnie de barreaux. Vous vous en approchez à pas de loup et vous glissez un œil à travers cette ouverture. Si vous avez exploré le Danarg au cours de l'une de vos précédentes aventures de la série du Loup Solitaire, rendez-vous au [260](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [114](#).

## 81

Tous crocs dehors, les Akataz se jettent féroce ment sur vous avec des hurlements sauvages, comme s'ils étaient avides de venger la mort de leurs frères.

MEUTED'AKATAZ habileté : 28

endurance : 45

Ces chiens de guerre sont particulièrement sensibles aux Assauts Psychiques. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Puissance Psychique, ou celle du Foudroie ment Psychique, et si

vous désirez faire appel à l'une ou l'autre d'entre elles, multipliez par deux le nombre de points d'HABILETÉ supplémentaires dont vous devez normalement bénéficier. Si vous avez complété le Cercle de l'Esprit multipliez par trois le nombre de vos points supplémentaires. Vous pouvez, à tout moment, prendre la fuite en sautant dans le gouffre : rendez-vous, dans ce cas, au [340](#). Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [268](#).

## 82

Dès qu'il entend votre réponse, l'officier abaisse son épée et un sourire amical s'épanouit sur sa rude face burinée. Lui et ses hommes, vous explique-t-il, sont des éclaireurs Talestrians, qui ont été envoyés dans les collines pour s'assurer qu'aucune troupe ennemie ne s'y trouvait. Votre sixième sens de Maître Kaiï vous confirme que cet homme dit bien la vérité et, lorsqu'il vous propose de vous conduire auprès de son commandant, vous acceptez son offre avec joie. Rendez-vous au [6](#).

## 83

Votre Maîtrise Kaiï permet à votre corps de surmonter les effets narcotiques du parfum dégagé par tes fleurs. Secouant vigoureusement la tête pour conserver toute votre lucidité, vous éperonnez votre monture pour atteindre au plus vite l'étroite passe verrouillant la sortie du défilé. Rendez-vous au [98](#).

## 84

Sans lâcher votre arme, vous fouillez rapidement les cadavres des Krons, mais vous ne trouvez sur eux aucun objet de valeur. Leurs armes sont aussi primitives que grossièrement réalisées, et leurs sacs ne contiennent que des lamelles de viande séchée. Un bref instant, vous êtes tenté de prendre cette nourriture en pensant au long voyage qui vous reste encore à faire, mais vous chassez bien vite cette idée de votre esprit en repensant à toutes

les histoires que vous avez pu entendre sur la passion dévorante que ces créatures portent à la chair humaine. Si vous voulez dissimuler leurs cadavres avant de traverser la rivière, rendez-vous au [146](#). Si vous choisissez de les laisser là où ils sont, rendez-vous au [335](#).

## 85

Rassemblant ses Partisans, Sebb Jarel les informe qu'il a accepté de vous guider à travers les Marais de l'Enfer. Il prend garde de ne leur révéler aucun détail de votre quête, mais il ajoute que votre mission a reçu l'approbation du Prince, et que son succès serait un coup terrible porté aux Drakkarims et à leurs maîtres, les Seigneurs des Ténèbres. Après une bonne nuit de sommeil, vous vous levez aux premières lueurs de l'aube, vous engloutissez un solide petit déjeuner, puis vous sautée ai selle pour chevaucher toute la matinée le long d'un sentier dérobé conduisant à Pirsi. Là, vous abandonnez vos montures, car la suite de votre voyage doit vous mener à travers la sauvage forêt de Taintor, où le terrain est trop difficile pour les chevaux. Suivant les traces presque invisibles d'un sentier oublié qui s'enfonce dans les profondeurs de la forêt, vous progressez péniblement entre les hautes silhouettes des pins noirs jusqu'au crépuscule où vous faites halte pour passer la nuit. Après un frugal dîner, comme Jarel se porte volontaire pour assurer le premier tour de garde, vous étendez avec gratitude votre corps fourbu sur un moelleux tapis d'aiguilles de pin et vous sombrez presque aussitôt dans un profond sommeil sans rêves. Il vous semble pourtant avoir à peine eu le temps de fermer les yeux lorsque, au milieu de la nuit, vous êtes soudain réveillé par le long hurlement sinistre d'un Loup de Taintor. Rendez-vous au [329](#).



## 86

Votre infallible Intuition Kaiï vous assure que cet homme est parfaitement digne de confiance et qu'il est, en outre, doté d'une intelligence supérieure. Vous ne gagneriez donc pas grand-chose à tenter de le tromper. En revanche, il vous vient à l'idée que son aide pourrait vous être précieuse, et vous faciliterait grandement la tâche pour pénétrer à l'intérieur de Toigar et tenter de récupérer les Pierres de la Sagesse. Après avoir soigneusement pesé le pour et le contre, vous vous décidez finalement à lui révéler votre véritable identité. Rendez-vous au [290](#).

## 87

Quatre hommes vont encore mordre la poussière avant que le mur de boucliers ne se ressoude et que le terrain perdu ne soit regagné. Subissant de lourdes pertes, les Hammerlanders finissent par reculer, laissant la place à la meute hétéroclite des Bripnds qui se ruent en avant en poussant des cris sauvages. Mais ceux-là aussi se brisent les dents sur la ligne de défense de la vaillante Garde Princièrè. Une sonnerie de trompette retentit soudain dans le lointain, et une clameur soulève les poitrines des soldats du Prince lorsqu'ils voient leurs troupes de réserve déferler vers le sommet de la colline pour leur venir en renfort. Un groupe compact et hérissé de fer de deux cents Piquiers Éruans entre d'abord dans la bataille, pénétrant comme une gigantesque faux dans le flanc de l'ennemi. Prise au dépourvu par cet assaut meurtrier, la troupe ennemie est brutalement coupée en deux et balayée de la colline. Les Piquiers s'arrêtent alors dans leur élan, et une vague d'archers jaillit d'entre leurs rangs, faisant fondre une pluie de flèches sur l'ennemi qui tente de se replier en bon ordre. Mais, un vent de panique balaie les rangs décimés des Hammerlanders et des Brigands qui se

mettent à détalier dans le plus grand désordre, transformant leur retraite en complète déroute. Rendez-vous au [66](#).

## 88

Glissant furtivement entre les ombres, vous suivez Païdo dans le sinistre dédale des souterrains de Torgar. Descendant ou remontant des immenses puits où ils s'exténuent à la tâche, de longues colonnes d'esclaves en haillons avancent en titubant le long des galeries, abreuvés d'injures par leurs gardiens Drakkarims, qui prennent un plaisir immonde à faire claquer leurs fouets sur les corps décharnés couverts de plaies purulentes. Vous émergez d'un dernier tunnel et vous finissez par déboucher dans l'ombre d'une vaste antichambre circulaire, au centre de laquelle un massif escalier de pierre s'élève jusqu'à deux énormes portes d'acier triangulaires gardées par une escouade de Chevaliers de la Mort, l'élite des guerriers Drakkarims. Au même instant, votre corps est soudain envahi par des picotements qui électrisent votre peau. Vos sens viennent de détecter la présence des Pierres de la Sagesse quelque part derrière les portes. Tout à coup, le son d'une puissante cloche d'alarme emplît la salle. Les Chevaliers de la Mort dévalent aussitôt lourdement l'escalier en faisant claquer leurs grosses bottes ferrées, et vous sentez votre estomac se nouer dans la crainte d'avoir été repéré. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [299](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [52](#).

## 89

La curiosité l'emporte sur votre prudence naturelle, vous décidez donc d'explorer l'étrange et fascinant édifice. En approchant de l'entrée, vous remarquez que la végétation qui couvre la paroi a été coupée tout récemment afin de permettre d'accéder aux portes dans lesquelles vous découvrez un trou béant et noirci par

les flammes à l'emplacement de la serrure de cristal qui les maintenait verrouillées depuis des siècles. Poussant sans difficulté les portes endommagées, vous pénétrez dans la pénombre d'un tunnel descendant en pente douce. Il s'enfonce profondément sous terre en décrivant une interminable spirale, pour déboucher finalement dans une vaste chambre circulaire dont la paroi est percée d'une vingtaine d'ouvertures taillées dans le roc. Une étrange lueur verdâtre et l'écho étouffé de voix discordantes psalmodiant une lente incantation attirent immédiatement votre attention. De plus en plus intrigué, vous franchissez l'étroit passage pour vous retrouver au sommet d'un vertigineux escalier qui semble plonger tout droit vers les entrailles de la terre. Vous vous y engagez avec pré-caution. Au fur et à mesure de votre descente, l'air devient de plus en plus humide et glacial tandis que les marches suintantes se couvrent d'araignées velues et d'autres créatures grouillantes qui détalent en tous sens à chacun de vos pas. Vous avez déjà compté au moins soixante marches, quand vous parvenez enfin au pied de l'escalier, face à une imposante porte noircie par l'humidité et par les ans. Voyant qu'elle est légèrement entrouverte vous glissez un regard furtif par l'entrebâillement et le spectacle que vous découvrez vous glace jusqu'à la moelle des os. Rendez-vous au [200](#).



## 90

Vous partagez le repas du soir d'une compagnie d'archers dont les tentes se dressent à proximité de celle du Prince. La plupart sont fourbus après leur longue journée de marche et, aussitôt leurs gamelles vidées, ils se hâtent d'aller dormir. Plusieurs soldats, pourtant, ne parviennent pas à trouver le sommeil et, pour tromper leur nervosité et chasser de leurs esprits l'appréhension de la bataille du lendemain, ils s'occupent les mains en taillant des encoches dans leurs flèches, en astiquant leurs arcs, ou encore en jouant aux dés. Parmi ces derniers, deux archers de Humboldt vous invitent cordialement à vous joindre à leur partie. Si vous désirez accepter leur proposition, rendez-vous au [218](#). Si vous préférez plutôt regagner la tente du Prince, rendez-vous au [29](#).

## 91

Une douleur fulgurante vous déchire le cou et la poitrine lorsque trois flèches empennées de noir se fichent en vibrant dans votre corps. Poussant un cri étranglé, vous allez rouler dans la poussière. Vous râlez faiblement, vous faites des efforts surhumains pour tenter de vous relever, mais l'atroce souffrance qui vous submerge est la plus forte, et vous cessez bientôt de lutter pour vous abandonner à l'engourdissement glacial de la mort. Votre vie et votre quête trouvent ici leur triste fin.

## 92

Le chef des Partisans vous écoute patiemment faire le long récit des multiples événements qui vous ont conduit à venir lui demander son aide. Assis devant le feu, il garde les yeux pensivement fixés sur les flammes enregistrant chacune de vos paroles et soupesant soigneusement tout ce qu'elles impliquent. Lorsque, enfin, vous lui avez tout dit, il reste un moment

silencieux. Puis il détourne lentement son regard des flammes et le plonge droit dans le vôtre.

Vous parlez avec courage et sagesse, Seigneur Kaiï, vous déclarez-il gravement, d'une voix maintenant teintée de respect. Et il est rare de trouver ces vertus si présentes chez un être si jeune. L'aide que vous me demandez pourrait bien me coûter la vie, et vous ne m'offrez rien en échange, si ce n'est la gratitude de quelque lointain royaume et le faible espoir d'un avenir meilleur... Et pourtant, je me sens obligé de vous aider car, dans le fond de mon cœur, je sais que vous êtes celui qui peut nous délivrer de l'ombre perpétuelle des Seigneurs des Ténèbres.

Sur ces mots, il se lève et se dirige vers la sortie de la caverne en ajoutant :

-suivez-moi, nous devons régler les préparatifs de notre voyage. La route que vous voulez suivre est longue et périlleuse, et nous ferions mieux de nous mettre en route le plus tôt possible, avant que la voix de la raison ne me fasse changer d'avis. Rendez-vous au [85](#).

## 93

Vos défenses psychiques détectent aussitôt la menace d'un danger mortel. Les étranges silhouettes évanescentes qui virevoltent entre les pins sont les fantômes des Druides de Cener qui furent tués sur cette île, il y a de nombreux siècles. La soeoe de leur maître, Tagazin, les a tirés de leur tombe, et ils viennent maintenant assouvir la soif de revanche du Seigneur Démon en se repaissant de votre force vitale. Soudain, les créatures maudites s'élèvent dans les airs et fondent sur vous en émettant un effroyable hurlement. Elles perçoivent à distance les flots d'énergie qui émanent de vos puissantes défenses psychiques et comprennent instinctivement qu'il va leur falloir livrer un

combat féroce et incertain pour s'emparer de votre vie. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [133](#). Sinon, rendez-vous au [256](#).

## 94

La plaine qui s'étend à l'ouest de Cetza est désespérément plate, dépourvue de tout relief, et elle n'offre qu'une bien maigre couverture végétale pour dissimuler votre approche. Plié en deux, prêt à vous aplatir sur le sol à la moindre alerte, vous progressez lentement entre les hautes herbes jusqu'à moins de vingt mètres d'un pont de pierre que la route emprunte pour franchir un fossé fangeux et nauséabond avant de pénétrer dans la cité. Dès lors, vous redoublez de précautions et vous calculez soigneusement les moindres de vos gestes, car le passage du pont est verrouillé par une solide barricade, et vous pouvez voir luire sous le clair de lune les lourds casques noirs et hérissés de pointes des défenseurs ennemis. Rampant aussi silencieusement qu'un serpent, vous vous faufilez jusqu'au bord du fossé dans lequel vous vous laissez glisser sans bruit pour vous dissimuler sous le pont. Plaqué contre la pierre humide de l'édifice, vous tendez l'oreille pour écouter les conversations de l'ennemi. Vous n'avez aucun mal à reconnaître dans les premières paroles que vous captez les sonorités rèches et discordantes de rhorrible langage des Gloks. Mais les voix sont manifestement humaines, et les seuls humains qui parlent aussi couramment la langue des serviteurs des Seigneurs des Ténèbres sont les Chevaliers de la Mort, l'élite des guerriers Drakkarims. Soudain, l'écho sonore d'un gros «plouf!» retentit sous la voûte du pont et votre cœur s'arrête presque de battre : une lance vient de choir dans le fossé, et l'extrémité de sa hampe se dresse maintenant hors de l'eau boueuse à moins d'un mètre de l'endroit où vous êtes caché! Un affreux juron retentit au-dessus de votre tête, bientôt suivi du bruit des lourdes bottes d'un Chevalier de la Mort furieux qui

descend le bas-côté du fossé à la recherche de l'arme qu'il a laissé tomber. Si vous avez complété le Cercle de Solaris, rendez-vous au 13. Si vous ne maîtrisez pas toutes les Disciplines nécessaires pour compléter ce Cercle de Savoir, utilisez la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, ajoutez 2 points au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [107](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [338](#).

## 95

Votre arme s'abat sur la chaîne avec une violence terrible, mais elle manque de peu la soudure et le maillon ne cède pas. Rendu furieux par l'audace de votre attaque, et soudain conscient du péril qu'il aurait encouru si elle avait réussi, le Seigneur Démon bondit en avant et vous plante féroce­ment ses terribles crocs dans la poitrine. Une douleur atroce vous déchire le corps, mais l'ombre opaque de la mort vous soustrait rapidement aux affres de l'agonie. Votre vie et votre quête s'achèvent ici.

## 96

Le Baron va et vient devant les Krons, leur ordonnant en rugissant de se disposer en ligne et de se tenir prêts à monter au front. Sa tête nue qui émerge de sa puissante armure est le seul point vulnérable qu'il vous soit possible d'apercevoir. Vous encochez une flèche et vous bandez lentement votre arc en visant soigneusement sa nuque de taureau. Utilisez la Table de Hasard et ajoutez au chiffre que vous avez obtenu tous les points supplémentaires d'habileté dont vous pouvez bénéficier. Si le résultat est compris entre 0 et 7, rendez-vous au [9](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [272](#).

Pendant près d'une heure, vous restez assis sur la rive, incapable de détourner vos yeux emplis de larmes des eaux ténébreuses qui ont englouti la vie de votre vaillant compagnon. Mais vous refusez de laisser le chagrin qui vous accable se muer en désespoir. Animé d'une rage froide, vous vous relevez et, lançant vers Torgar un regard de défi, vous faites le serment solennel d'arracher les Pierres de la Sagesse aux noirs souterrains de la citadelle maléfique pour venger la mort de Sebb Jarel. La suite de votre voyage le long de la rive de la Torg n'est qu'une longue et épuisante épreuve. Pendant huit jours, vous cheminez péniblement dans la boue noire entre deux hautes rangées d'arbres qui masquent totalement les terres vers le sud comme vers le nord. Les seuls habitants de ce territoire perdu que vous rencontrez sont les insectes bourdonnant, apparemment immobiles, suspendus par grappes dans l'air humide. Ils sont pour vous une source permanente d'irritation, mais leurs piqûres se révèlent heureusement inoffensives. Au matin du neuvième jour, la boue gluante de la rive finit par laisser place à un sol plus ferme, tandis que, de part et d'autre, le rideau des arbres se fait moins dense. Devant vous s'élève bientôt une étendue de terre jaune couleur de soufre annonçant les premiers contreforts des Monts Nadulritzaga, et vous ne tardez pas à apercevoir la ligne sinueuse d'une route de pierres concassées qui serpente entre les collines pour disparaître dans le lointain. Rendez-vous au [140](#).

Vous approchez de la passe au grand galop, lorsque votre monture fait un écart brusque, effrayée par le bruit d'un soudain éboulement le long d'une des pentes escarpées qui enserrant le défilé. Tout en calmant votre cheval, vous braquez votre regard d'aigle sur les hauteurs, et vous repérez bientôt une paire d'yeux



qui vous observent attentivement entre deux gros blocs de rochers. Vous vous sentez soudain pris au piège, et les battements de votre cœur s'accélèrent. Mais, à l'instant où vous allez éperonner votre monture pour tenter de vous échapper en franchissant la passe au triple galop, une voix puissante vous hèle depuis les hauteurs :

- Salut, Maraudeur ! Quelles nouvelles apportes-tu de Luomi?

Si vous désirez répondre à celui qui vous a posé cette question, rendez-vous au [223](#). Si vous jugez plus prudent de vous enfuir au galop, rendez-vous au [134](#).

## 99

Vous courez comme une flèche vers les portes monumentales sous les cris et les vociférations des défenseurs, auxquels répond sans discontinuer le chant vibrant et métallique des arbalètes de l'avant-garde. Les Drakkarims ne se contentent pas de hurler, ils font bientôt pleuvoir du haut des remparts une avalanche de blocs de pierre qui s'écrasent tout autour de vous dans un fracas terrifiant. Mais, bondissant comme un chat, vous parvenez de justesse à esquiver tous les projectiles ennemis et vous atteignez votre but, sain et sauf. Faisant prestement glisser la sacoche de votre épaule, vous déposez le cristal explosif contre les hauts battants de fer, et vous l'amorcez avant de repartir à toutes jambes vers les lignes Talestriannes en comptant les secondes à chaque foulée. Soudain, un terrible choc vous projette en avant et une vague de douleur lancinante déferle dans votre dos. Un rocher projeté du haut des murailles vient de s'écraser contre votre omoplate, vous envoyant mordre la poussière. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Mû par l'énergie du désespoir, vous vous relevez en serrant les dents et vous trouvez la force d'escalader la palissade moins d'une seconde avant l'explosion. Rendez-vous au [301](#).

## 100

Avançant jusqu'au bord du puits, vous vous penchez avec précaution au-dessus du vide obscur. Aucune lumière ni le moindre son ne filtrent à travers les ténèbres opaques de l'abîme, apparemment sans fond. Relevant la tête, vous reportez votre attention sur les Pierres de la Sagesse qui, entourées de l'étrange boule de flammes vertes, flottent dans les airs, à plusieurs mètres de hauteur, hors de votre portée au sol, mais à une longueur de bras des portiques qui s'entrecroisent au-dessus du puits. Si vous voulez escalader un portique pour tenter d'atteindre les Pierres de la Sagesse, rendez-vous au [249](#), Si vous préférez d'abord examiner les barres de cristal, rendez-vous au [160](#). Si vous estimez plus judicieux de chercher un moyen de récupérer les pierres de Nyxator par le bas, rendez-vous au [201](#).

## 101

La plainte lugubre d'un froid vent d'ouest, qui balaie l'étendue désolée du marais et vous glace jusqu'aux os, accompagne le troisième jour de votre voyage. De maigres bosquets d'arbustes tordus, au feuillage grisâtre, bordent l'étroit chenal dont vous suivez le cours sinueux, et ils libèrent des nuages de gaz nauséabond lorsque les remous formés par vos rames atteignent leurs racines putréfiées. C'est avec un profond soulagement que vous laissez finalement derrière vous ces arbustes empoisonnés et leurs émanations pestilentielles pour pénétrer dans l'eau vive d'une voie plus large où vous vous engagez à contre-courant. « Nous devons approcher de l'estuaire de la Torg », vous annonce Jarel, maintenant obligé de s'arc-bouter sur les avirons pour maintenir l'allure de l'embarcation. Le colosse continue de ramer vigoureusement pendant quelques minutes encore et vous vous apprêtez à empoigner à votre tour les avirons, quand apparaît la sombre embouchure de la rivière Torg. Rendez- vous au [209](#).

## 102

Vos sens vous indiquent que le chemin qui escalade le flanc de la vallée se dirige vers le nord. La ville de Pirsi se trouve à environ trente kilomètres dans cette direction. Si vous voulez prendre ce chemin et faire route au nord vers Pirsi, rendez-vous au [313](#). Si vous préférez suivre celui qui remonte la rivière, rendez-vous au [18](#).

## 103

Après vous être assuré que votre sac et le reste de votre équipement sont bien assujettis, vous prenez une longue course d'élan et vous bondissez, pieds en avant, au-dessus du gouffre. Utilisez la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 points au chiffre que vous avez trouvé. Si le résultat est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [154](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [215](#).

## 104

Vous reconnaissez immédiatement les traits pâles et balafrés de l'homme qui vient de se découvrir : c'est Roark, seigneur de la cité Salonienne d'Amory. Il semble avoir beaucoup vieilli depuis votre dernière rencontre. Sa chevelure d'un noir de jais est maintenant striée de gris et ses épaules se sont voûtées comme sous le poids d'un lourd fardeau. Mais ses yeux de serpent sont toujours aussi froids et cruels qu'il y a quatre ans, lorsqu'il avait tenté de vous tuer. Rendez-vous au [263](#).

## 105

- Le Roi Sarnac m'envoie, vous dit l'officier d'une voix pressante. Je dois trouver votre prince au plus vite. Le Roi lui demande d'engager ses réserves pour soutenir nos chevaliers qui se font décimer au pont. Nous ne pouvons rappeler nos lanciers qui

livrent un combat acharné pour déloger l'ennemi du verger et nous avons déjà dû utiliser toutes nos réserves pour appuyer l'offensive de la cavalerie sur le flanc droit. Il nous reste moins d'une centaine d'hommes en tout à envoyer au pont pour sauver du massacre la fleur de notre chevalerie ! Vous lui expliquez alors brièvement où combattent le prince et sa Garde, comment ils ont victorieusement repris la colline aux Drakkarims, et la situation désespérée à laquelle ils doivent maintenant faire face. L'officier accueille vos paroles par un sombre hochement de tête.

- Je comprends, soupire-t-il avec amertume. Nous ne pouvons demander au Prince de nous donner l'appui de ses réserves quand il en a lui-même un besoin si urgent.

Si vous voulez faire demi-tour et prendre le commandement des troupes de réserve du Prince, rendez-vous au [49](#). Si vous préférez aider l'officier Lencien à rassembler des renforts pour soutenir les chevaliers qui combattent au pont, rendez-vous au [148](#).

## 106

Dans un éclair aveuglant, les deux globes explosent en une myriade de fragments minuscules qui s'éparpillent en tous sens, sifflant comme des milliers de serpents dans les rangs des Palmyrions. Un atroce concert de hurlements de douleur mêlés de cris de terreur jaillit aussitôt des poitrines des hommes d'armes, car les éclats meurtriers enflamment instantanément tout ce qu'ils touchent. Par chance, vous ne vous trouvez pas pris au centre de la déflagration, mais une des manches de votre tunique est criblée d'éclats et elle commence à prendre feu. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Nexus et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Principal, rendez-vous au [2](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [253](#).

## 107

Pataugeant à grand bruit dans l'eau boueuse, la silhouette massive du Chevalier de la Mort apparaît sous l'arche du pont, si près de vous qu'elle emplit pratiquement tout votre champ de vision. Maudissant sa maladresse, il extirpe sa lance de la fangue mais ses jurons proférés à voix basse se muent en un strident cri d'alarme lorsqu'il vous aperçoit dissimulé sous le pont. Si vous voulez attaquer ce guerrier Drakkarim d'élite, rendez-vous au [180](#). Si vous préférez bondir hors de votre cachette et tenter de prendre la fuite vers le camp des alliés, rendez-vous au [316](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Foudroiement Psychique et si vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [139](#).

## 108

Vous engagez votre cheval sur un ancien chemin de terre envahi d'herbes folles qui descend en pente douce jusqu'au gué. Au moment où vous arrivez à la hauteur de la première cabane de rondins, votre coursier se met soudain à ruer et à hennir comme si il sentait un danger, et vous êtes obligé de vous cramponner à vos rênes pour ne pas être désarçonné. Vous parvenez à reprendre le contrôle de votre monture, quand un cri brutal déchire soudain le silence de la mine abandonnée, immédiatement suivi par le sifflement mortel d'une volée de flèches filant droit vers vous. Utilisez la Table de hasard. Si vous maîtrisez les Disciplines Magnakaï de l'Art de la Chasse et du Contrôle Animal, ajoutez 3 points au chiffre que vous avez obtenu. Si le résultat est 0 ou 1, rendez-vous au [91](#). S'il est compris entre 2 et 6 rendez-vous au [283](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [153](#).

## 109

Tirée à bout portant, votre flèche frappe l'armure du chef Drakkarim avec une force meurtrière. Elle perfore sans effort l'épaisse cuirasse qui protège sa poitrine, lui embrochant le cœur dans une grande giclée de sang. Tandis qu'il s'effondre comme une masse sur le sol, ses hommes dégainent leur épée et bondissent furieusement en avant pour venger sa mort.

CHEVALIERS DE LA MORT habileté : 38 endurance : 45

Si vous sortez victorieux de ce combat, rendez-vous au [162](#)

## 110

Le Roi Sarnac et une armée de chevaliers barrent entièrement la route qui mène à Noirsak. Montés sur de puissants chevaux de bataille, ils se dressent fièrement dans leurs armures bosselées et souillées du sang des cavaliers du baron, qu'ils ont décimés avant de les mettre en déroute. Lancé à une vitesse folle, le Baron galope droit sur eux dans un bruit de tonnerre, mais le Roi et ses hommes restent immobiles, formant un mur de chair et d'acier. Impavides, ils abaissent lentement leurs longues lances et braquent leurs pointes rougies sur la silhouette hurlante du terrifiant cavalier qui approche de plus en plus vite. Paraissant défier la terre entière dans un ultime cri de haine, le Baron et sa monture se jettent contre les rangs Lenciens avec une violence inouïe. Un effroyable crissement de métal vous déchire les tympanes, accompagné des hennissements stridents d'une mêlée de chevaux ruant et se cabrant en tous sens, et soudain, la silhouette massive du Baron Shinzar réapparaît dans les airs, empalée sur la lance du Roi Sarnac. Rendez-vous au [300](#).

Le capitaine sourit. Puis il fait, par-dessus votre épaule, un bref hochement de tête au tavernier. Vous entendez un claquement sec dans votre dos et, aussitôt après, le chuintement aigu du carreau d'arbalète filant droit vers votre nuque. Mais vous avez déjà détecté le danger grâce à l'extrême finesse de vos sens de Maître Kaï et, dans un réflexe foudroyant, vous vous aplatissez contre la table, juste à temps pour sentir le projectile raser votre chevelure, et voir fugitivement un masque d'épouvante envahir le visage du capitaine, une fraction de seconde avant que le trait mortel ne se fiche en vibrant entre ses deux yeux. «Emparez-vous de lui ! » hurle le tavernier et, aussitôt, trois clients trapus bondissent comme des diables de leur siège et se ruent sur vous, le sabre à la main. Après un échange aussi bref que tranchant, votre premier assaillant perd son arme en même temps que la main qui la tenait. Tandis qu'il recule en hurlant, contemplant d'un air incrédule et horrifié son moignon sanglant, ses compagnons s'arrêtent dans leur élan et échangent un regard empli de crainte. Si vous voulez bondir en avant et les attaquer, rendez-vous au [274](#). Si vous préférez en profiter pour tenter de vous enfuir, rendez-vous au [68](#).

Concentrant toute l'énergie de votre pouvoir Kaï sur le monstrueux reptile, vous lui ordonnez mentalement de s'éloigner. Il cesse soudain d'avancer et il dresse lentement vers vous son énorme tête cornue, vous détaillant de ses yeux affamés avec un mélange d'envie et de suspicion. Puis, au bout d'un interminable instant, il se retourne avec un sourd renâclement de dédain et disparaît dans les hautes herbes. Rendez-vous au [144](#).

## 113

«Va rejoindre la maudite racaille de tes ancêtres, chien d'Éruan !  
» crache le Baron en traversant la place à grandes enjambées, sa redoutable hache férocement brandie dans les airs. Pour toute réponse, vous faites jaillir le glaive de Sommer hors de son fourreau, et vous l'élevez lentement devant vous. Exposée aux rayons du soleil, la formidable lame se met à luire d'un aveuglant éclat doré, tandis que sa pointe se charge de pure énergie. A la vue de votre arme prodigieuse, le Baron tressaille et son regard semble un instant envahi par le doute. Mais, refusant de céder à la peur, il continue d'avancer avec une sauvage détermination tandis que, dans un hurlement d'apocalypse, la lame de sa terrible hache se change en une masse de flammes écarlates dégageant une effroyable puanteur sulfureuse.

BARON SHINZAR    HABILETE : 40    ENDURANCE : 50

Enivré par le pouvoir qui émane de son arme, FOgg-kor-kaggaz, le Baron est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Au bout de 3 Assauts, vous pouvez prendre la fuite en vous rendant au [229](#). Si vous le menez victorieusement à son terme, rendez-vous au [300](#).

## 114

Votre regard plonge dans la pénombre d'un cachot humide, au fond duquel se découpe la silhouette d'un prisonnier solitaire assis en tailleur à même le sol glacé. Les déchirures béantes de ses haillons laissent voir une peau mate, couverte d'un réseau de fines cicatrices, et son abondante chevelure blonde aux longues nattes tressées est souillée de poussière et de sang séché. Il a perçu votre présence, et il lève la tête d'un air las vers le judas. Ses yeux de chat se mettent à luire sous l'éclat des torches. Vous reconnaissez sur ce visage les traits caractéristiques d'un



Vakeros, guerrier magicien natif du Dessi. Vous reculez d'un pas pour examiner la serrure et vous découvrez que la clef de la cellule est suspendue à un crochet, à côté de la porte. Si vous voulez ouvrir la porte du cachot pour libérer le prisonnier, rendez-vous au [269](#). Si vous préférez le laisser où il est et poursuivre votre exploration, rendez-vous au [189](#).



## 115

La voix puissante du Prince Graygor domine soudain le fracas de la bataille, ordonnant à sa Garde de charger les piquiers ennemis. Déployés en Ifa»» de bataille, les chevaliers aux armures étincelam^ lancent au galop de charge leur puissante monture et ils prennent rapidement de la vitesse, faisant trembler le sol sous le tonnerre des sabots, tandis que claquent au vent les oriflammes cousues à la pointe de leurs lances fièrement dressées. Face à eux, les Drakkarims resserrent les rangs, épaule contre épaule et fouaillent nerveusement le sol de la colline avec le manche de leurs piques pour empêcher leurs mains de trembler. Les cavaliers ont atteint le pied de la colline et ils l'escaladent dans un bruit de tonnerre quand, du haut du temple, jaillit soudain la flamme d'un terrifiant éclair. Mais, heureusement pour le Prince et ses hommes, il décrit une trajectoire trop longue et passe sans dommages au-dessus de leur tête avant de frapper le sol, loin derrière eux, faisant jaillir dans les airs une pluie de mottes de terre. Vous entendez le Prince

hurler son cri de guerre et, dans une clameur assourdissante, les chevaliers s'abattent comme la foudre sur les rangs des Drakkarims. Dans une effroyable cacophonie de hurlements, de corps et de métal entrechoqués, la vague des lourds chevaux de bataille se brise comme une déferlante contre la digue des piques ennemies. Vous voyez avec horreur un cavalier soulevé de sa selle à la pointe d'une pique. Plus loin, une vingtaine de Drakkarims, piétinés à mort, forment sur le sol un macabre monticule de cuirasses noires enchevêtrées et écrasées. Le Prince et une douzaine de ses plus vaillants chevaliers se sont déjà engouffrés dans la brèche et galopent à bride abattue vers le temple. Mais les Drakkarims ne se laissent pas déborder plus longtemps. Ils ressoudent en toute hâte leur ligne de défense un moment brisée, contraignant le reste des chevaliers à les affronter dans un féroce corps à corps. Vous escaladez maintenant la colline en bondissant par-dessus les corps en armure qui jonchent sa pente, et vous êtes sur le point d'entrer dans la mêlée quand vous voyez soudain deux Drakkarims arriver sur vous par le côté, brandissant furieusement leurs puissantes haches. « Pour le Sommerlund ! » hurlez-vous sauvagement en faisant volte-face pour les affronter.

**DRAKKARIMS**            habileté : 22    endurance : 32

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [297](#).



La vapeur semble soudain aspirée par le socle de marbre et elle se concentre à son sommet. Sa masse s'assombrit tandis qu'elle se fond progressivement en une silhouette solide. L'apparition a la forme d'un gigantesque chacal à dents de sabre, couvert d'une peau lisse et crémeuse. Son corps musclé a des reflets de glace et des volutes de fumée noire s'échappent de ses naseaux. Roark et ses disciples se jettent à genoux devant la créature et se mettent à chanter ses louanges avec ferveur et dévotion. Répondant à leurs chants d'adoration, elle abaisse lentement sur eux ses yeux de braise et les considère avec dédain. « Pourquoi m'avez-vous appelé en ce lieu ? » leur dit-il d'une voix profonde et grinçante qui se répercute longuement sous la voûte du temple souterrain. Mais, avant que Roark n'ait pu lui fournir une réponse, le Seigneur Démon tourne brusquement la tête dans votre direction en émettant un grondement terrifiant. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, rendez-vous au [26](#). Sinon, rendez-vous au [213](#).

L'Ours s'approche et se penche sur vous en vous contemplant d'un œil affectueux avant d'étendre une patte encore dégouttante de sang vers votre poitrine. Il glisse avec douceur ses longues griffes tranchantes comme des rasoirs sous la bretelle de votre Sac à Dos, et il vous relève délicatement, comme s'il ramassait un oisillon tombé du nid. Après avoir vu la force bestiale et la férocité dont cette créature est capable, vous êtes sidéré de constater à quel point elle peut se montrer douce et apprivoisée sous l'influence de votre maîtrise Kaï. Mais le grand Ours dresse soudain la tête et se met à humer l'air d'un museau inquiet, vous faisant clairement comprendre qu'il désire que vous le suiviez. Si

vous voulez le suivre, rendez-vous au [58](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [3](#).

## 118

Le sergent hurle un ordre bref et ses hommes se précipitent sur vous, tentant de vous embrocher sur leurs longues épées. Vous pariez leur premier assaut avec sang-froid et vous reculez aussitôt de quelques mètres pour les empêcher de vous prendre à revers. Fou de rage, le sergent lance de nouveau ses hommes à l'attaque d'une voix furibonde.

PARTISANS HABILITE : 28 ENDURANCE : 32

Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, ajoutez 2 points à votre total d'HABILITÉ pour la durée de ce combat. Au bout de 2 Assauts, vous pouvez prendre la fuite en vous rendant au [39](#). Si vous parvenez à vaincre vos adversaires, rendez-vous au [219](#).

## 119

Vif comme l'éclair, vous bandez votre arc et vous lâchez une flèche sur la créature de tête. Votre trait l'atteint entre les deux yeux et toi transperce le crâne de part en part, l'envoyant s'écrouler dans les fourrés. Abasourdis par la rapidité de votre réaction, les autres Krorns se figent un instant sur place. Ils vous fixent haineusement de leurs petits yeux noirs avant de se ramasser sur leurs jambes courtes pour repartir à l'attaque.

KRORNS                      HABILITE : 20                      ENDURANCE: 33

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [84](#).

Les cris rauques des soldats et la sonnerie éclatante des trompettes annoncent les préparatifs d'un assaut imminent à partir de l'arche de pierre. L'infanterie cuirassée se rassemble en formation de fer de lance, attendant de recevoir l'ordre d'avancer vers le mur de terre et de rondins édifié pour protéger les unités d'avant-garde qui ont déjà pris position sur l'arche elle-même. Vous pouvez voir ces guerriers aller et venir derrière leurs fortifications, maintenant au-dessus de leur dos courbé des boucliers de bois cintrés pour se protéger des nuées de flèches que les assiégés font pleuvoir sur eux du haut des remparts. L'énorme porte de fer de la forteresse se dresse à moins de cinquante mètres de leur position, et cet espace est jonché des cadavres de tous ceux qui sont tombés au cours des précédents assauts. A la suite du Seigneur Adamas, vous vous frayez un chemin entre les rangs serrés des fantassins et vous vous enfoncez dans une tranchée qui s'avance en zigzags sur l'arche. Il s'arrête bientôt devant une petite casemate étayée de rondins, creusée dans la paroi de la tranchée et il échange quelques mots brefs avec un capitaine qui y fait soigner son bras cassé. L'officier blessé tend sa sacoche de cuir à Adam as et vous reprenez votre route, suivant la tranchée jusqu'à son extrémité, au milieu de l'arche. Vous émergez de la tranchée et vous allez tous deux vous mettre à couvert avec les hommes de l'avant-garde. Risquant un œil à travers une fente dans le mur de rondins, vous examinez l'infranchissable entrée de la sombre Torgar. Rendez-vous au [78](#).

Vos réflexes foudroyants et votre instinct de combattant Kaï vous sauvent d'une mort certaine. Vous pivotez juste à temps sur le côté et le trait mortel se contente de vous érafler l'épaule, vous coûtant 2 points d'ENDURANCE. Mais, déjà, le tireur ennemi

encoche fébrilement une nouvelle flèche, furieux de son échec et bien décidé à vous régler définitivement votre compte. Si vous possédez un arc et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au 36. Si vous préférez vous mettre à couvert dans les ruines alentour, rendez-vous au [277](#). Si vous voulez tenter d'échapper au franc-tireur en vous esquivant dans une ruelle sur la gauche, rendez-vous au [155](#).

## 122

Aussitôt qu'ils vous aperçoivent, les cavaliers immobilisent leur monture et tirent leur épée du fourreau. Leur chef met pied à terre et, laissant un de ses hommes tenir les rênes de son coursier, il s'approche lentement de vous d'un air soup-çonneux, sa luisante lame d'acier fermement dressée et prête à s'abattre sur vous au moindre signe de trahison. Tout en marchant, il vous inspecte des pieds à la tête, examinant d'un œil inquisiteur votre tunique défraîchie et souillée par vos longs jours de voyage, tandis que ses hommes scrutent nerveusement les collines environnantes. « Quel est ton régiment, soldat ? » vous demande-t-il enfin d'une voix bourrue en se campant devant vous. Évitant de répondre trop vite, vous affrontez sans ciller son regard martial. Vous remarquez au passage qu'il porte, comme ses hommes, un surcot rouge et gris frappé de l'emblème d'une main ouverte. Vous savez bien que seuls les soldats de la Cavalerie Talestrianne portent cette livrée. Si vous avez l'intention de dire à l'officier que vous êtes un Marauder Éruan, rendez-vous au 82. Si vous décidez plutôt de lui révéler que vous êtes un Seigneur Kaï du Sommerlund, rendez-vous au [339](#). Si, enfin, vous choisissez de ne rien lui répondre du tout, rendez-vous au [151](#).

## 123

L'enchevêtrement de branches, de fourrés et de racines saillantes qui envahissent le bord opposé du gouffre ne facilite guère votre saut et le rendent même pour le moins hasardeux. Cependant, ces obstacles naturels offrent un excellent point d'an-crage pour une corde. Si vous disposez d'une Corde et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [48](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [317](#).

## 124

Protégé du regard vigilant des sentinelles Drakkarims par le bas-côté du fossé, vous progressez sans bruit dans l'eau fangeuse et peu profonde. Au-delà du fossé, le sol s'élève jusqu'à un muret de pierres sèches ceinturant un vaste champ planté de pom-miers. Le verger est rempli de soldats ennemis serrés autour des feux de camp ou endormis sous les branches chargées de fruits. En continuant de descendre le fossé vers le sud, vous découvrez, au pied du verger une grande prairie herbeuse couverte d'une multitude de tentes et d'enclos de fortune emplis de chevaux. Ce sont là les derniers renforts reçus par le Baron Shinzar : plus de six cents cavaliers fraîchement arrivés de Noirsak. Ayant inscrit avec soin dans votre mémoire chaque détail de vos observations, vous vous glissez enfin hors du fossé nauséabond et vous regagnez furtivement le camp des alliés. A votre retour, le succès de votre mission vous vaut des éloges du Roi et du Prince Graygor : les informations que vous leur avez rapportées sont d'une importance vitale pour la mise au point et la réussite de leur plan de bataille. Devinant votre état de fatigue, le Prince ordonne ensuite à ses hérauts de vous escorter jusqu'à son quartier général pour vous y préparer une couche confortable. Après la longue chevauchée de la journée et les épreuves de votre dangereuse mission de reconnaissance nocturne, vous acceptez



avec gratitude l'aubaine d'une bonne nuit de sommeil. Rendez-vous au [280](#).

## 125

Les jours suivants, vous continuez de remonter vers le nord à travers la Forêt de Moggador dans une longue marche exténuante et pleine de dangers. Vous devez faire preuve d'une vigilance de tous les instants pour échapper aux bandes de Krons errants et aux meutes de sauvages Loups des Bois qui hantent la sombre immensité de la forêt, et vous perdez peu à peu la notion du temps, à mesure que vous vous enfoncez dans leur vaste et inquiétant domaine. La seule consolation que vous ayez au cours de ce long et hasardeux périple, est 1 gibier abondant des épais sous-bois qui vous évite d'avoir à souffrir de la faim. Au matin du neuvième jour de marche dans l'atmosphère oppressante de la forêt, vous remarquez soudain, avec espoir, que les troncs gris des pins commencent à s'espacer autour de vous, tandis que, à vos pieds, la végétation se raréfie progressivement, laissant apparaître un sol dur et poussiéreux. Vous découvrez bientôt une route revêtue de pierres concassées qui finit par échapper à la forêt pour se perdre en sinuant dans un horizon jaune sulfureux de collines dénudées. Un rapide examen de votre carte ne fait que confirmer ce dont, déjà, vous vous doutiez : vous avez atteint les contreforts des Monts Nadulritzaga et vous êtes maintenant à moins de vingt kilomètres de la forteresse de Torgar ! rendez-vous au [140](#).

## 126

Le Baron Shinzar rugit un ordre bref, lançant sur vous sa sauvage meute de Krons. Ces féroces créatures sont loin d'être aussi grandes que leur redoutable chef, mais leur affreux corps simiesque est presque deux fois plus large et ils ont des bras gigantesques qui pendent, comme d'énormes branches noueuses,



plus bas que leurs épais genoux calleux. En les voyant avancer vers vous en se dandinant gauchement sur leurs courtes jambes torsées, la peau crevassée luisant comme du cuir tanné, vous ne pouvez réprimer un frisson d'horreur au souvenir des atrocités que l'on prête à ces êtres immondes, et notamment l'appétit immodéré qui les pousse à dévorer la chair de leurs ennemis. Mais vous conservez votre sang-froid et vous chassez ces pensées inquiétantes de votre esprit. Fièremment campé sur vos jambes, vous vous préparez à faire vaillamment face à leur assaut furieux.

BATAILLON KRORN habileté : 23                      endurance ; 60

S'il vous suffit de quatre Assauts, ou moins, pour venir à bout de ces créatures, rendez-vous au [11](#). Si le combat se prolonge au-delà du quatrième assaut rendez-vous au [321](#).

## 127

Non loin de la tente du Seigneur Adamas, les sapeurs ont érigé une tour de guet en bois qui offre une vue bien dégagée sur l'arche de pierre et les grandes portes. Après avoir gravi l'échelle branlante de la tour sur les talons du Gouverneur de la Citadelle Royale et prit pied à ses côtés sur la plateforme supérieure, vous l'écoutez faire le récit des événements qui l'ont conduit à mettre le siège devant la forteresse ennemie. Après sa victoire sur les Ogiens et la destruction de Xanar, Adamas avait rejoint les armées alliées de Bor, de Talestria et de Palmyrion, lancées à la poursuite des débris des troupes ennemies fuyant sur la piste de Noirsak, en pleine déroute. Lorsqu'ils eurent atteint la sinistre Agna-Kor-Kuzim, la « route des esclaves », l'armée des Nains de Bor fut détachée de la formation et envoyée assaillir Noirsak par l'est, tandis que le gros des forces alliées remontaient vers le nord et marchaient sur Torgar. Lorsque, aux premiers jours de la guerre, la Talestria avait été envahie, des milliers de ses sujets avaient été pris comme esclaves et emprisonnés dans les

profondeurs de la noire forteresse. Le Seigneur Adamas avait juré qu'il les libérerait un jour, et il était farouchement déterminé à tenir son serment. Au cours de leur longue marche vers le nord, ses troupes s'étaient heurtées à deux armées de Gloks menées par les Seigneurs des Ténèbres Kraagenskul et Chlanzor, et les avaient affrontées dans une grande bataille à la lisière des terres désolées du Zuttezna. Les deux armées des Ténèbres y avaient subi une cuisante défaite et leurs débris étaient retournés, tête basse, lécher leurs plaies à Noirok. Mais, bien que victorieux, les alliés avaient subi de lourdes pertes au Zuttezna, et Adamas se mit à craindre que leurs forces ne soient désormais trop affaiblies pour enlever Torgar. Il se trouvait maintenant trop loin de ses bases pour espérer recevoir rapidement des renforts, et il lui fallait aussi compter sur le risque grandissant de voir les Seigneurs des Ténèbres rassembler des troupes fraîches à Tanoz et Mozgôar pour lancer une nouvelle attaque. Confronté à ce grave dilemme, Adamas avait finalement choisi la voie la plus audacieuse, en décidant de lancer immédiatement ses troupes à l'assaut de Torgar.

- Nous avons les moyens d'ouvrir une brèche dans leurs portes de fer, aussi épaisses soient-elles, vous confie-t-il en désignant des yeux les formidables battants de la grande porte de Torgar. Les Anciens Mages nous ont fourni un dispositif de leur cru capable de les réduire en miettes. Et, une fois que nous serons passés sous ce portail, il ne nous restera plus qu'à libérer les nôtres pour obtenir tous les renforts qui nous font défaut ! Rendez-vous au [120](#).

## 128

L'amulette est reliée à l'épaisse chaîne noire passée autour du cou de Tagazin par l'intermédiaire d'un maillon de fer libre riveté. Pour parvenir à briser ce maillon et libérer ainsi

l'amulette, vous devez lui assener un coup assez fort et précis pour faire sauter le rivet. Utilisez la Table de Hasard. Si l'arme que vous utilisez est un poignard ou un bâton, retranchez 3 points du chiffre obtenu. Si votre arme est une hache ou une masse d'armes, ajoutez 1 point au chiffre obtenu. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 points au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au **95**. S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au **233**.



## 129

Vous poussez avec précaution la porte de la tour, et la vive lumière du soleil du matin pénètre à flots dans l'édifice sombre. L'homme lève lentement vers vous un visage tanné par le soleil et les intempéries, et un sourire amical adoucit la rudesse de ses traits taillés à coups de serpe aussitôt qu'il reconnaît l'uniforme que vous portez.

- Bienvenue, Maraudeur ! s'exclame-t-il d'une voix forte, faisant résonner les murs de la tour vide de son épais accent Éruan. Je suis Halgar de Pirsî. Viens donc partager mon humble festin en l'honneur de notre victoire sur ces chiens de Drakka-rims !

Puis, il sépare adroitement en deux la carcasse de l'oiseau rôti dont il vous tend une moitié. Vous acceptez sans façon son offre généreuse et vous vous accroupissez à ses côtés pour déguster à

belles dents la chair savoureuse du volatile. je t'avais vu approcher, vous avoue-t-il entre deux bouchées, tout en essuyant du dos d'une iAin calleuse la graisse qui lui coule sur le menton. Et j'ai parié que tu allais t'arrêter ici pour prendre le petit déjeuner. Où est-ce que tu vas ? Vous hésitez un instant à lui répondre, mais votre sixième sens inné de Seigneur Kaï vous dit que cet homme ne cherche nullement à vous piéger.

- Je dois me rendre à Pirsî. J'ai reçu l'ordre de contacter Sebb Jarel, répondez-vous enfin, espérant qu'il va vous dire où on peut trouver le chef des Partisans. Plissant ses yeux verts de mer, Halgar vous considère un moment en silence. Il se caresse le menton d'un air pensif. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, rendez-vous au [331](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [267](#).



**130**

Examinant la serrure, vous reconnaissez rapidement son mécanisme à loquet simple. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Nexus, rendez-vous au [328](#). Si vous possédez un poignard, rendez-vous au [142](#). Sinon, rendez-vous au [17](#).

**131**

Avec une rapidité foudroyante, vous ajustez un archer qui lève son arc pour tirer à nouveau, et vous décochez une flèche avant qu'il n'ait pu achever son geste. Votre trait le frappe en pleine

poitrine et il s'effondre avec un cri rauque. Sur les cinq assaillants qui continuent d'avancer en courant vers vous, deux ont encore un arc. Si votre carquois contient au moins deux flèches et si vous voulez vous en servir pour abattre ces archers, rendez-vous au [344](#). Si vous préférez tenter de vous échapper en traversant le gué, rendez-vous au [166](#). Si vous décidez de remettre votre arc à l'épaule et de poursuivre le combat avec une arme de poing, rendez-vous au [251](#).

### 132

Les hommes rassemblés autour du feu vous fixent d'un air hésitant, mais le soi-disant Sebb Jarei s'écrie d'une voix stridente : « Si tu es venu ici pour tuer, tu t'es lancé dans une mission suicide! » Puis, les cinq hommes se lèvent lentement et s'écartent du feu, la main négligemment posée sur le pommeau de leur épée. Après un bref chuchotement, ils font tous ensemble jaillir leurs armes du fourreau et se ruent sur vous.

PARTISANS      habileté : 24    endurance : 36

Vous pouvez prendre la fuite à tout moment en vous rendant au [23](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [170](#),

### 133

VOUS dégainez le Glaive de Sommer et vous levez bien haut sa lame flamboyante. Les Spectres poussent un abominable hurlement lorsque son fulgurant éclat doré frappe la substance immatérielle de leurs silhouettes surnaturelles. Ils ne sont pas habitués à la douleur et ils reculent vivement, mais sans se disperser ni renoncer à leur attaque. Leur avide besoin de se repaître de votre force vitale surpasse bientôt la peur que leur inspire votre arme terrible et, dans un épouvantable hurlement de rage, ils fondent sur vous en furieux tourbillons.

## SPECTRES

DE CENER            HABILITE : 32    ENDURANCE : 40

Ces créatures surnaturelles sont insensibles à la Puissance Psychique, mais pas au Foudroiement Psychique. N'oubliez pas de multiplier par deux les pertes de points d'ENDURANCE subies par l'adversaire, en raison du pouvoir accru que vous confère le Glaive de Sommer. Si vous sortez victorieux de ce combat, rendez-vous au [156](#).

### 134

Vous enfoncez avec vigueur vos talons dans les flancs de votre coursier, mais le fier animal réagit avec une paresse inhabituelle à vos sollicitations. Les capiteux effluves des fleurs l'ont complètement engourdi et il a à peine la force de dépasser le trot. Vous vous couchez instinctivement sur son encolure en entendant un vrombissement strident fendre soudain l'air, quelque part derrière vous, et se rapprocher à une vitesse fulgurante. Une fraction de seconde plus tard, un Bolas, trois fortes boules de métal reliées en Y par une solide cordelette, vous rase le cuir chevelu avant de frapper, quelques dizaines de mètres plus loin, le pieu de la paroi de la gorge. Vous poussez furieusement votre cheval mais il trébuche et s'effondre brutalement sur ses antérieurs. Projeté en avant, vous heurtez violemment le sol, la tête la première, et le choc vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous possédez UN Nerf de Bœuf, rendez-vous au [214](#). Si vous n'avez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [327](#).

### 135

Centimètre par centimètre, vous vous hissez le long de ta paroi abrupte en transférant votre poids d'une prise à l'autre avec les plus extrêmes précautions. Plus vous vous élevez, plus la roche

verticale et ses orifices minuscules vous obligent à vous maintenir au-dessus du vide à la seule force des doigts. Après de longues minutes d'effort, vous arrivez enfin à atteindre une touffe de racines saillantes assez robustes pour supporter votre poids. Faisant appel à vos dernières forces, vous réussissez à vous hisser hors du gouffre avant de vous effondrer sur le sol. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Au bout d'un long moment, les forces vous reviennent et vous vous relevez pour vérifier votre équipement avant de vous enfoncer dans les profondeurs de l'inquiétante forêt qui s'étend devant vous à perte de vue. Rendez-vous au [50](#).

### 136

Les Chevaliers de la Mort passent en trombe devant votre cachette sans vous voir et ils sortent au pas de course de l'antichambre. Païdo laisse échapper un soupir de soulagement en entendant le lourd piétinement de leurs bottes s'éloigner et disparaître progressivement derrière la sonnerie obsédante de la cloche d'alarme. Mais vous restez immobile encore quelques instants afin de vous assurer que vous êtes bien seuls avant de sortir de Tombre pour vous approcher des portes triangulaires. Rendez-vous au [230](#).

### 137

Sur la colline, les Drakkarims commencent à perdre pied. Ils ne sont pas de taille à résister aux chevaliers de la Garde Princièrè, la crème de l'armée Éruane. L'ardeur des combattants ennemis diminue à mesure que leurs pertes s'accroissent, et leur ligne de défense finit par s'effondrer complètement. Ses derniers éléments tournent soudain casaque pour fuir à toutes jambes vers la ville dans le plus grand désordre. Presque au même instant, le tonnerre d'une formidable explosion retentit à travers tout le champ de bataille, un épais nuage de fumée noire jaillit du



temple et monte vers le ciel en tourbillonnant. Redoutant le pire, vous sentez votre estomac se nouer quand la fumée et les débris s'échappent des ruines de l'édifice comme d'un volcan en éruption. Puis, presque aussi soudainement qu'elle avait commencé, l'éruption s'apaise et la fumée se dissipe pour laisser apparaître, devant les ruines, la silhouette triomphante du Prince Graygor brandissant fièrement la bannière Éruane et exhortant ses hommes à combattre jusqu'à la victoire finale. Dans une puissante clameur, ses chevaliers reprennent en chœur son cri de guerre avec une ardeur joyeuse. Ils ont balayé l'ennemi de la colline et leur vaillant Prince a écrasé la force diabolique qui voulait les anéantir ! Mais leur allégresse risque d'être de bien courte durée car, depuis votre poste d'observation, vous voyez poindre une nouvelle menace. Un danger mortel qui avance sur eux et risque de les engloutir jusqu'au dernier ! Rendez- vous au [270](#).



**138**

Vous bondissez par-dessus le rempart de bois avec l'agilité d'un fauve et, en quelques enjambées, vous rejoignez Adamas, étendu sur le sol à demi assommé. Sans vous soucier des quartiers de roc qui pleuvent autour de vous, vous le chargez sur vos épaules et vous parvenez à le ramener à l'abri dans l'ultime seconde qui précède l'explosion. Rendez-vous au [301](#).



## 139

Concentrant tout votre pouvoir, vous projetez une violente décharge d'énergie psychique dans l'esprit du Drakkarim. Il recule en titubant, les poings gantés de fer, crispés sur les flancs de son heaume noir, tétanisé par la terrible vague de souffrance qui déferle dans son système nerveux. Mais le corps endurci de ce guerrier d'élite est accoutumé aux pires douleurs. Ses années d'entraînement dans les terribles fosses de combat de Noirsak lui ont forgé des nerfs d'acier qui lui permettent de résister à des supplices qui anéantiraient un homme ordinaire. Émettant un sourd grognement, il parvient à retrouver son équilibre et lève sa lance pour frapper. Si vous choisissez d'affronter ce redoutable Chevalier de la Mort, rendez-vous au [180](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [316](#).

## 140

Après une semaine de progression difficile en terrain accidenté, la surface ferme du chemin qui s'enfonce entre les collines semble aussi lisse qu'un miroir sous vos pieds douloureux. A la mi-journée, vous avez laissé plus de dix kilomètres derrière vous. Vous arrivez devant un pont de pierre qui enjambe le flot jaune d'un torrent dévalant des collines alentour. Après une brève halte à l'entrée du pont, les tiraillements et les gargouillis impétueux de votre estomac vous rappellent soudain à Tordre ; il faut que vous preniez un Repas sans délai, ou vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. Vous vous apprêtez à poursuivre votre route au-delà du pont quand vous entendez soudain un grondement de sabots accompagné des silhouettes poussiéreuses d'un groupe de cavaliers descendant la route dans votre direction. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Principal, rendez-vous au

12. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez attendre sur la route que ces cavaliers arrivent jusqu'à vous, en vous rendant au [122](#), ou bien vous dissimuler sous le pont en vous rendant au [322](#).

## 141

Le boyau qui monte en pente douce à flanc du ravin est si étroit que vous devez progresser en rampant sur les mains et les genoux. Dès l'entrée, vous sentez contre votre joue la caresse d'un léger souffle d'air qui aspire la poussière vers l'intérieur, et une petite tache de lumière dans le lointain dispense assez de clarté pour vous permettre de voir où vous posez les mains. Peu à peu, la pente s'accroît, et devient raide et chaotique, succession de marches grossières formées de saillies de roche pointues et déchiquetées. Votre progression est de plus en plus difficile. Un mince rai de lumière du jour au-dessus de vous vous donne soudain des ailes, et vous vous hâtez de gravir les derniers mètres qui vous séparent de l'air libre avec une ardeur et un espoir renouvelés. Mais, alors que vous approchez de l'issue du conduit, un sifflement sinistre retentit soudain sur la droite. Vous vous immobilisez instantanément en apercevant, dans une anfractuosité, la forme dressée d'un serpent noir dont la gueule grande ouverte laisse luire dans la pénombre une redoutable paire de crochets venimeux, prêts à frapper. Le dangereux reptile est lové sur un nid empli d'œufs, tout près de votre visage. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [35](#). Si vous voulez poursuivre votre ascension sans vous préoccuper du serpent, rendez-vous au [235](#). Si vous préférez battre prudemment en retraite dans le boyau et tenter d'escalader la paroi du ravin, rendez-vous au [135](#).

## 142

il vous faut plusieurs minutes pour arriver à crocheter la serrure avec votre poignard et, ce faisant, vous en cassez la pointe : rayez cette arme de votre Feuille d'Aventure. La porte finit par s'ouvrir sur un corridor illuminé par une longue rangée de torches. Vous vous y engagez en silence, et vous découvrez, au milieu, une nouvelle porte dans la paroi de gauche, constituée d'un solide battant de fer percé à hauteur de visage d'un étroit regard renforcé de barreaux. Vous vous en approchez à pas de loup et vous risquez un œil à travers la grille. S'il vous est arrivé de vous aventurer dans la jungle du Danarg au cours d'une précédente aventure du Loup Solitaire, rendez-vous au [260](#). Sinon, rendez-vous au [114](#).

## 143

Le guerrier ennemi plonge vers le sol pour saisir la barre miroitante mais le Prince, plus rapide, bondit en avant et l'envoie rouler d'un coup de pied à plu-sieurs mètres de là. il paie hélas chèrement son geste intrépide car, à l'instant où sa botte frappe l'étrange objet, une fulgurante bouffée de flammes lui brûle cruellement la jambe et le rejette en arrière sur le sol, le laissant étendu sur le dos, inconscient et sans défense. Vous vous précipitez aussitôt en avant et vous vous interposez entre ce guerrier peu ordinaire, assurément un redoutable Ziran, un sorcier-combattant des Ténèbres, et son arme diabolique. Poussant un abominable juron, il tire un poignard de sa ceinture et vous bondit à la gorge comme un chien enragé.

ZIRAN

HABILETE : 25 ENDURANCE : 33

Si vous sortez victorieux de ce duel, rendez-vous au [56](#).



144

Vous passez la nuit dans le confort tout relatif de la hutte de pierre. L'endroit, infesté de vermine et de courants d'air, ne vaut en fait guère mieux qu'un trou à rats, mais il a du moins le mérite appréciable de vous abriter de la pluie, dont les premières gouttes apparaissent peu après le crépuscule et qui tombe encore à l'aube, lorsque vous vous remettez en route. Sous le ciel gris et morne, les heures s'écoulaient sans incident, au rythme monotone du courant qui vous emporte lentement vers l'aval, jusqu'à ce que les lignes sombres des rives boisées disparaissent progressivement pour laisser la place à une étendue désolée de bancs de limon noir hérissés des silhouettes tordues d'arbres pétrifiés. Le lit du fleuve semble se dissoudre dans leur dédale fangeux où son courant perd peu à peu toute sa vigueur, vous contraignant à ramer pour poursuivre votre progression dans l'eau brune mouchetée d'écume jaunâtre. Jarel se tient à la proue de votre embarcation, son manteau en peau de loup serré sur ses larges épaules pour le protéger de la bise glaciale. Gardant les yeux fixés vers l'avant, il vous guide avec précaution dans l'enchevêtrement de chenaux étroits qui sillonnent l'étendue nauséabonde du vaste marécage. A deux reprises, vous échouez dans des culs-de-sac qui vous obligent à rebrousser chemin mais, alors que le jour commence à tomber, vous arrivez en vue d'une île où la terre semble assez ferme pour vous permettre d'amarrer votre barque et d'établir un campement pour la nuit. Utilisez la

Table de Hasard. Si le chiffre que vous avez tiré est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [59](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [259](#).

## 145

Avec un hoquet étranglé, Halgar tombe lourdement à genoux, contemplant d'un air incrédule les flots de sang qui s'échappent de son corps avec ses derniers instants de vie. Puis, ses yeux prennent soudain une teinte vitreuse, il bascule sur le côté et s'effondre dans le feu en répandant dans la tour une horrible odeur de cochon grillé. A vos pieds gît le fouet cruellement clouté, et vous découvrez, un peu plus loin, un sac à dos posé contre le mur. Vous le videz sur les dalles noircies du plancher de la tour. Il contient les objets suivants :

1 Bourse de cuir contenant 36 Lunes (valeur: 9 pièces d'or)

1 Torche

1 Briquet d'amadou

1 Bouteille d'eau

Vous pouvez emporter tout ou partie de ces objets. Si vous décidez de prendre le Nerf de Bœuf, inscrivez-le sur votre Feuille d'Aventure dans la case des Objets Spéciaux. Votre inventaire achevé, vous remarquez une trappe de bois qui donne accès à une cave vide. Après avoir pris soin de cacher le cadavre d'Halgar dans la cave, vous sortez de la tour pour remonter à cheval et franchir le pont, poursuivant votre route en direction de Pirsî. Rendez-vous au [75](#).

## 146

L'estomac soulevé par l'odeur abominable du sang des Krorns, vous vous attelez stoïquement à votre macabre besogne qui, en

fin de compte, vous réserve une récompense inattendue : en remuant les buissons où vous dissimulez leurs corps, vous tombez sur leur réserve de poisson fraîchement pêché. Il y a là assez de saumons de fontaine pour vous assurer 5 savoureux Repas. Si vous désirez emporter tout ou partie de ces poissons, n'oubliez pas d'inscrire le nombre de Repas correspondant sur votre Feuille d'Aventure. Pour traverser la rivière et poursuivre votre route, rendez-vous au [335](#).



147

Avec une facilité terrifiante, le Seigneur Démon repousse la lourde porte de pierre qui s'arrache de ses gonds et va se fracasser sur le sol. Gardant votre sang-froid, vous faites chanter la corde de votre arc, envoyant votre flèche profondément dans sa poitrine. Mais le Seigneur Démon ne s'en émeut guère : il éclate d'un rire moqueur et arrache le trait mortel comme s'il s'agissait d'une irritante petite écharde. Vous ne voyez aucune goutte de sang s'échapper de la blessure qui, en quelques instants, se referme d'elle-même, sans laisser subsister la moindre trace sur la peau crémeuse de la créature surnaturelle.

- Soumets-toi, misérable mortel ! vous ordonne voix d'outre-tombe, et je t'épargnerai les souffrances d'une lente agonie.

Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [286](#). Sinon, rendez-vous au [333](#).

Unissant vos efforts à ceux de l'officier Lencien le Capitaine Prarg, vous faites au galop le tour des lignes arrières pour rallier ici et là les rares hommes en état de combattre que vous pouvez trouver et venir à l'aide des chevaliers en difficulté au pont. Vous parvenez finalement à rassembler une troupe hétéroclite d'arbalétriers, de hallebardiers, de piquiers et d'hommes d'armes diversement éclopés ou choqués par l'horreur de la bataille, mêlés de hérauts, de muletiers et même de cuisiniers. Ils se mettent en marche sous vos ordres, avançant vers le pont en formation de combat. Sur la gauche, vous voyez avec soulagement les réserves du Prince, en réponse à un signal venu de la colline, s'ébranler et accourir au secours de leur chef. Sur la droite, les puissants lanciers du Roi Sarnac se pressent en rangs serrés tout le long du mur du verger qu'ils disputent à l'ennemi dans un corps à corps sans merci. En approchant du pont, vous passez près des malheureux qui sont tombés sous le feu diabolique des rayons foudroyants de l'ennemi. A la vue de leurs pauvres silhouettes torturées et noircies, les mains encore crispées sur leurs armes inutiles, une vague de murmures horrifiés et craintifs parcourt les rangs de votre compagnie. Mais la voix puissante du capitaine Prarg a tôt fait d'y mettre un terme.

- Silence dans les rangs ! hurle-t-il férocement. Tête droite, tas de mauviettes ! Avancez ! Avancez ! et plus vite que ça !

Face à vous, la forme indistincte du pont commence à apparaître au milieu des fumées de la bataille, et vous découvrez en même temps u détails de l'effroyable carnage vers lequel vous vous hâtez à la tête de vos hommes. Les cadavres des combattants s'entassent autour du pont sur plus de dix rangées et ils comblent le fossé d'un bord à l'autre. Vos tympanes se mettent à

bourdonner sous le fracas métallique des armes, des cris de guerre et des hurlements d'agonie. «CHARGEZ!» criez- vous d'une voix qui ne semble plus vous appartenir en lançant votre compagnie dans la mêlée furieuse. Soudain, galvanisés par ce prompt renfort, les chevaliers Lenciens parviennent enfin à s'emparer de la barricade et, franchissant le pont, commencent à déferler dans les rues de la cité. Mais la réaction des défenseurs ne se fait pas attendre. Tels des fauves acculés au seuil de leur tanière, les Drakkarims se ruent vers la brèche, au mépris de leur vie, et la bataille redouble d'intensité. A peine avez-vous franchi le pont à la tête de vos lanciers qu'un Chevalier de la Mort, l'élite des guerriers Drakkarims, se fraie un chemin sanglant à travers leurs rangs et abat votre monture d'un seul et terrible coup de sa hache à double tranchant. Brutalement projeté à terre, vous voyez l'énorme lame dégouttante de sang s'élever à la verticale de votre gorge pour vous décapiter.

CHEVALIER DE LA MORT HABILETE : 24  
ENDURANCE : 40

La fureur de la bataille est telle que la Puissance Psychique ne peut avoir aucun effet sur votre adversaire (qui reste toutefois vulnérable au Foudroiement Psychique). Si vous parvenez à vaincre cet ennemi redoutable, rendez-vous au [206](#).

### 149

Votre flèche rase en sifflant l'épaule de l'un des Magiciens et va se ficher derrière lui dans le bouclier d'un guerrier Drakkarim. La blessure est superficielle et ne l'empêche pas de lancer sa sphère sur les Palmyrions. Rendez-vous au [106](#).

### 150

Les chevaliers à pied de Lencia sont les premiers à s'ébranler, déployant dans la plaine leurs puissantes colonnes cuirassées qui



s'avancent dans un ordre impeccable vers le pont, au centre du dispositif ennemi. Lorsqu'ils arrivent à portée de tir des Drakkarims, un bruit semblable au crépitement d'une violente averse rompt soudain le silence, et un nuage de flèches noires s'abat en cliquetant sur leurs armures brillantes. De larges brèches apparaissent dans leurs rangs, et leurs colonnes semblent un moment chanceler sous le choc avant de repartir à l'assaut. Ils sont flanqués, sur la droite, d'une compagnie d'arbalétriers qui répliquent aux tirs de l'ennemi sans cesser d'avancer. Contrairement aux chevaliers, ils ne portent que des armures légères, et plus de la moitié de leur effectif est déjà tombée sous les flèches lorsqu'ils sont contraints de faire halte pour recharger leurs armes peu maniables. Les survivants n'ont alors d'autre choix que de battre en retraite pour se réfugier derrière les rangs serrés des lanciers du Roi qui montent à l'assaut du verger. Répondant à un signal du Prince Graygor, ses piquiers et ses hommes d'armes se mettent à leur tour en marche pour soutenir l'effort des chevaliers Lenciens engagés dans un féroce corps à corps à l'entrée du pont. Ils sont à moins de cent mètres de leur objectif quand le feu crépitant d'un formidable éclair jaillit du temple en ruine et balaie leurs rangs tel un gigantesque arc électrique, carbonisant et projetant dans les airs des dizaines de corps sur son passage. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [323](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse et avez atteint au moins le rang de Maître Principal, rendez-vous au [258](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces deux Disciplines, ou si vous n'avez pas atteint le niveau d'entraînement Kaï requis, rendez-vous au [42](#).

## 151

Devant votre mutisme, l'officier finit par vous tourner le dos en haussant les épaules. « Impossible de tirer un traître mot de cet idiot, dit-il à ses hommes en remontant en selle. Il s'agit probablement d'un hors-la-loi en rupture de bande ou d'un déserteur de l'armée Éruane. Quoi qu'il en soit, nous avons déjà perdu assez de temps ici ! » Sur ces mots, il éperonne sa monture, vous obligeant à vous jeter sur le côté tandis que les cavaliers traversent le pont au galop avant de disparaître au loin sur la route menant à la Forêt de Moggador. Rendez-vous au [179](#).

## 152

Sans un mot, le Capitaine adresse un bref hochement de tête au tavernier. Un claquement sec résonne aussitôt dans votre dos, immédiatement suivi du chuintement aigu d'un carreau d'arbalète filant droit vers votre nuque. Mais, prévenu du danger par votre instinct de Maître Kaï, vous avez déjà plongé sur le sol tandis qu'un masque de terreur envahit fugitivement le visage du Capitaine, une fraction de seconde avant que le trait mortel ne vienne se planter en vibrant entre ses deux yeux. « Emparez-vous de lui ! » hurle le tavernier et, dégainant leurs sabres, trois solides clients se ruent aussitôt sur vous. Après un échange aussi bref que tranchant, le premier de vos assaillants perd son arme avec la main qui la tenait. Tandis qu'il recule en hurlant, étreignant avec horreur son moignon sanglant, ses deux compagnons s'arrêtent dans leur élan et échangent un regard empli de crainte et de doute. Si vous voulez en profiter pour bondir en avant et passer à l'attaque, rendez-vous au [274](#). Si vous préférez tenter de vous échapper de la taverne, rendez-vous au [68](#).

Le sifflement aigu des flèches déchire l'air tout autour de vous, mais la rapidité foudroyante de votre réaction vous permet d'échapper avec votre monture à leurs morsures meurtrières. Piquant des deux avec frénésie, vous lancez votre cheval vers le gué dans un galop furieux mais, à l'instant précis où il s'engage sur le haut-fond en faisant jaillir une gerbe d'écume sous son poitrail, une flèche, plus précise que les autres transperce l'encolure du pauvre animai. Poussant un déchirant hennissement de douleur, il s'effondre sur ses antérieurs, vous projetant tête la première dans la rivière. Roulant sans douceur sur les galets du fond, vous avalez une bonne pinte d'eau glacée avant de pouvoir émerger péniblement de votre bain forcé, crachant et jurant comme un charretier, pour apercevoir au même instant vos assaillants embusqués jaillir de la cabane la plus proche et se précipiter vers vous, certains d'entre eux rechargeant leurs arcs tout en courant. Si vous possédez un arc et désirez vous en servir, rendez-vous au [131](#). Si vous voulez tenter de vous échapper en franchissant le gué en courant rendez-vous au [166](#). Si vous préférez dégainer une arme de poing et faire face à vos assaillants, rendez- vous au [251](#).



## 154

Vous atterrissez brutalement sur le bord opposé du ravin, mais la terre sèche et effritée ne résiste pas au choc et se dérobe sous vos pieds. Battant l'air frénétiquement, vous parvenez de justesse à vous raccrocher à une touffe de racines enchevêtrées tandis que vos jambes gigotent désespérément dans le vide. Mais votre prise est trop mince pour supporter votre poids et la violence de votre chute : les racines cèdent dans un craquement sinistre, vous précipitant dans le gouffre. Rendez-vous au [257](#).

## 155

Vous stoppez brutalement votre course en arrivant devant une place proche du centre de la ville où stationne une imité de réserve ennemie, attendant l'ordre d'entrer dans la bataille. Elle est composée de Krons, de hideuses créatures aux silhouettes vaguement humaines qui hantent les sauvages forêts de Moggador et d'Akamazim. Vous voyez avancer vers eux à grandes enjambées un géant basané vêtu d'une brillante armure ; sa tête découverte offre aux regards un visage de bouledogue souligné d'une courte barbe noire et surmonté d'un crâne chauve et luisant. Il brandit une énorme hache de guerre pourvue d'une terrifiante lame forgée dans un métal rouge comme les feux des enfers. La hache doit peser plus lourd que l'homme qui la porte, mais il la balance à bout de bras comme si elle était aussi légère qu'une fine baguette de saule. A en juger par son aspect et d'après ce que vous avez pu en entendre dire au cours de votre voyage à travers Éru, ce guerrier n'est autre que le Baron Shinzar, le commandant en chef ennemi. Si vous possédez un arc et désirez l'utiliser, rendez-vous au [96](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [73](#).

## 156

Un calme soudain retombe sur la forêt tandis que les derniers restes des spectres vaincus achèvent de se dissoudre dans l'obscurité. Mais le silence est bientôt brisé par un sourd et terrifiant mugissement qui semble monter des entrailles de la terre. Echaudé par votre précédente rencontre et soucieux d'éviter tout nouvel affrontement avec les esprits maléfiques de l'île, vous vous hâtez de disparaître dans la forêt, piquant droit vers l'est. Rendez-vous au [175](#).

## 157

Votre infailliable Intuition Magnakaï confirme vos soupçons : cet homme ment, il n'est pas le chef des Partisans. Devant votre mutisme, il réitère sa question, mais vous hésitez toujours à répondre. Un tour rapide de l'assemblée, vous permet de sonder mentalement chacun de ses compagnons et vos derniers doutes se dissipent : aucun de ces hommes n'est Sebb Jarel. Si vous avez l'intention de demander à l'homme à tête de fouine pourquoi il ment, rendez-vous au [51](#). Si vous voulez dégainer une arme et le mettre au défi d'apporter la preuve de ce qu'il avance, rendez-vous au [132](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [23](#).



## 158

Le noble guerrier vous lance un regard lourd de reproches et sort en soupirant une gemme scintillante de son surcot.

Les Anciens Mages du Dessi ont cru bon de nous octroyer quelques précieux présents pour nous soutenir dans notre lutte contre les Forces des Ténèbres, vous dit-il d'une voix égale en contemplant le joyau au creux de sa paume.

Fuis il murmure une lente incantation, et une auréole de flammes vertes se met à danser follement autour de la pierre scintillante. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, rendez-vous au [262](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [64](#).

## 159

c'est bien ce que je pensais, gronde le sergent d'une voix pleine de rage. C'est le fouet d'Halgar ! Et, à en juger par ces taches de sang, il ne s'en est sûrement pas défait de bonne grâce. En entendant ces paroles, les autres Partisans font jaillir leur épée comme un seul homme avec une lueur de meurtre dans les yeux. Vous ouvrez la bouche pour tenter de vous expliquer, mais ils refusent de vous écouter et commencent lentement à vous encercler. (N'oubliez pas de rayer le Nerf de Bœuf de la liste de vos Objets Spéciaux.) Si vous voulez prendre la fuite, rendez-vous au [39](#). Si vous préférez faire face et les affronter, rendez-vous au [118](#).

## 160

Il suffit d'approcher des barres de cristal pour ressentir aussitôt le puissant champ d'énergie négative qu'elle» génèrent. Leur flux maléfique bombarde les pierres de la Sagesse dans l'espoir de parvenir à les détruire. Pour soustraire les Pierres de Nyxator

aux ravages de cette énergie néfaste, il faut l'anéantir à sa source. Mais, ce faisant, vous allez supprimer aussi la force qui les maintient suspendues dans les airs et elles vont tomber dans le puits. Vous réfléchissez de longues minutes à ce délicat problème avant de vous frapper la tête en découvrant son unique solution. Rendez-vous au [5](#).

## 161

Faisant appel à toute l'habileté que vous procure votre maîtrise Kaiï, vous vous évanouissez dans la forêt sans laisser la moindre trace de votre passage. Vous parvenez même à masquer l'odeur de votre sang en distillant à travers les pores de votre peau des essences neutres qui agissent comme un camouflage chimique. Rendez-vous au [268](#).

## 162

Le dernier Chevalier de la Mort finit par tomber à son tour sous vos coups et il s'effondre sans un cri sur les corps ensanglantés de ses camarades. Sans perdre un instant, vous bondissez par-dessus les cadavres et vous courez vers les marches. Païdo s'attarde un bref instant derrière vous pour s'armer d'un cimenterre Drakkarim, puis il vous rejoint à grandes enjambées, au pied des portes triangulaires. Rendez-vous au [230](#).

## 163

Faisant trembler le sol sous le tonnerre des sabots de leurs puissantes montures, les fiers chevaliers de la Garde Princière traversent majestueusement le champ de bataille, leurs longues lances dressées vers le ciel, forêt d'acier où claquent dans le vent les oriflammes écarlates et jaunes. Dès qu'ils arrivent à portée de tir, l'ennemi les arrose d'une pluie de flèches, mais les Éruans semblent ignorer totalement les traits meurtriers et ils continuent d'avancer en formation impeccable, comme si de rien

n'était. Dès qu'ils ont franchi le fossé, vous pouvez voir leurs rangs compacts s'éclaircir sous le tir ininterrompu des archers ennemis. Mais cela ne suffit pas à freiner leur élan, et ils redoublent au contraire de vitesse lorsque le Prince lance le signal de la charge. Pointant leurs lances sur les poitrines ennemies, ils escaladent, comme une immense vague déferlante, les derniers mètres qui les séparent de la crête de la colline. Face à eux, un régiment de piquiers Drakkarims resserre les rangs pour soutenir la violence de l'assaut, quand un formidable éclair jaillit à nouveau des ruines du temple. Vous grimacez d'horreur en voyant le monstrueux trait de feu s'abattre sur le flanc de la colline mais, par miracle, il manque sa cible, passe au-dessus du Prince et de ses cavaliers pour aller frapper le sol loin derrière eux, près du fossé, où il projette dans les airs une pluie de mottes de terre et quelques cadavres de guerriers déjà tombés. Le fracas de l'explosion s'est à peine dissipé que résonne le cri de guerre du Prince, et la masse de ses chevaliers s'abat furieusement sur le mur des piques ennemies. Après un bref instant de confusion, le Prince et un petit groupe de guerriers d'élite de sa Garde parviennent à ouvrir une brèche dans les rangs adverses et s'élancent au galop vers le temple, tandis que le gros des chevaliers engage un furieux corps à corps avec les défenseurs Drakkarims. Du haut de votre poste d'observation, vous voyez le Prince et sa petite troupe arriver au seuil du temple, sauter à terre, et s'y engouffrer eu courant. Le courage de ces hommes force votre admiration, car ils savent quel danger mortel les attend, tapi dans ces ruines, et ils osent pourtant l'affronter sans l'ombre d'une hésitation ! Rendez-vous au [137](#).

## 164

Votre flèche file avec un sifflement aigu droit vers l'un des petits Magiciens et elle frappe de plein fouet la sphère qu'il tient entre ses doigts crochus comme les serres d'un rapace. Elle explose



aussitôt dans un éclair aveuglant, projetant à la ronde des milliers d'éclats incandescents qui s'abattent en sifflant comme une nuée de serpents furieux sur les Drakkarims. Sous la violence du choc, le second Magicien noir laisse échapper sa propre sphère qui s'écrase sur le sol, et explose à son tour. Une panique indescriptible s'empare des rangs décimés des Drakkarims tandis que les éclats des sphères pulvérisées, en retombant, enflamment tout ce qu'ils touchent provoquant une effroyable cacophonie de hurlements de douleur et une atroce odeur de chairs carbonisées. Rendez-vous au [332](#).

## 165

Grimaçant de douleur et au prix de terribles efforts vous parvenez à vous dégager de votre cheval mort. Puis, après avoir ôté la boue de vos yeux, vous vous mettez à ramper le long du fossé. Quelques mètres plus loin, vous découvrez un chevalier de la Garde Princièrè dans la même fâcheuse posture que vous, un instant auparavant. Mais le malheureux, en plus d'être immobilisé sous le poids de son cheval, ne peut dégager sa tête enfoncée dans la boue et, brassant désespérément l'air de ses bras impuissants, il s'asphyxie lentement. Si vous voulez lui sauver la vie en le tirant de là, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez l'abandonner à son triste sort pour vous mettre sans plus attendre à la recherche d'une nouvelle monture, rendez-vous au [247](#). Si vous décidez de vous hisser hors du fossé et de vous lancer à pied à la poursuite du Prince et de ses cavaliers, rendez-vous au [115](#).

## 166

Plongé dans l'eau jusqu'à la ceinture, vous pataugez vers la rive opposée, poursuivi par les cris et les hurlements de vos

assaillants. Stimulé par les flèches qui frappent l'eau tout autour de vous et sifflent dangereusement à vos oreilles, vous accélérez l'allure sans la moindre pensée pour l'asphyxie qui vous guette ni pour la force opiniâtre du courant. Vos efforts désespérés semblent devoir payer car vous avez sérieusement distancé vos poursuivants et, devant vous la profondeur du gué commence à diminuer, facilitant votre course. Aiguillonné par l'espoir, vous vous lancez en avant de plus belle, quand la pointe d'une flèche, plus précise que les autres, vous frappe derrière l'oreille et vous laboure cruellement le cou, vous envoyant rouler sous l'eau, à demi assommé. Utilisez la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, soustrayez 2 points au chiffre obtenu. Le résultat vous donne le nombre de points d'ENDURANCE que cette blessure vous coûte. Si vous y survivez, vous vous relevez à temps pour atteindre la rive opposée et disparaître sous les arbres de la sombre forêt de Moggador. Rendez- vous au [186](#).

### 167

Les yeux mi-clos, vous dodelinez de plus en plus pesamment de la tête et vous vous affalez sur votre selle comme un ivrogne, irrésistiblement envahi par une douce torpeur qui chasse de votre esprit toute envie de résister au capiteux parfum des fleurs. Leurs couleurs chatoyantes se mettent à danser devant vous et s'évanouissent lorsque vous sombrez dans l'inconscience en roulant sur le sol. Si vous possédez un Nerf de Bœuf, rendez-vous au [214](#). Si vous n'êtes pas armé de cet Objet Spécial, rendez-vous au [327](#).

### 168

Vous remarquez soudain que les minces pépites de cuivres incrustées dans les tresses de votre fouet irradient une étrange lueur jaune. Vous le tirez vivement de votre sac pour le brandir

entre vous et les Spectres, qui se mettent à pousser d'effroyables hurlements dès que les curieux rayons jaunes émis par l'arme d'Halgar caressent leurs formes indécises. Redécouvrant soudain la sensation de douleur, les créatures surnaturelles battent aussitôt en retraite pour se réfugier à l'abri des ténèbres qui vous entourent. L'apparition des fantômes a réveillé le pouvoir magique imprimé dans le fouet par celui qui l'a jadis façonné. A l'approche d'êtres maléfiques surgis de l'au-delà, le fouet protège son possesseur en émettant une force qui les repousse. Mais, si les Spectres ont battu en retraite, ils ne se sont pas dispersés et n'ont pas, pour autant renoncé à leur proie. Ils sont si avides de se repaître de votre force vitale que l'horreur que leur inflige votre fouet ne suffit pas à les tenir à distance bien longtemps et, dans un hurlement terrifiant, ils jaillissent soudain de l'ombre des arbres et plongent sur vous comme une nuée de rapaces.

SPECTRES DE CENER HABILETE : 24                      ENDURANCE : 40

Ces créatures sont insensibles à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Vous bénéficiez grâce au fouet de 2 points d'habileté supplémentaires pour la durée de ce combat. Si vous êtes le vainqueur, rendez-vous au [156](#).

## 169

Autour de la barque, l'eau prend la teinte verdâtre du sang des Ciqualis que vous avez taillés en pièces. Cependant, deux des monstres aquatiques ont survécu à votre meurtrière contre-attaque et se sont glissés sous l'étrave. Étreignant vos armes poisseuses du sang de leurs congénères, vous demeurez sur le qui-vive, prêt à les massacrer à leur tour s'ils s'avisent de refaire surface. Vous commencez à penser que les créatures survivantes ont finalement renoncé à vous attaquer quand, dans un violent craquement, la pointe aiguisée d'un puissant épieu de bois défonce soudain le fond de la coque juste entre vos pieds,

ouvrant une large brèche par laquelle l'eau jaillit aussitôt en geyser. Votre petite embarcation prend rapidement de la bande et Jarel et vous êtes bientôt projetés cul par-dessus tête dans les eaux sombres de la Torg, Les yeux brûlés par l'eau souillée du sang des monstres, vous vous mettez à nager en aveugles vers la berge, dans une fuite désespérée, redoutant à chaque seconde de sentir les crocs de vos assaillants se planter dans vos chairs et vous happer vers le fond. Grelottant de froid et d'épuisement, vous parvenez finalement à atteindre la rive sud et à vous hisser en rampant sur sa berge boueuse. Rendez-vous au [226](#).

## 170

Le dernier de vos assaillants pousse un cri étranglé et tombe à la renverse dans le feu, étouffant les flammes sous son corps ce qui plonge subitement la caverne dans l'obscurité. Dans les secondes qui suivent, le rideau qui masque l'entrée s'écarte brusquement et les deux gardes font irruption devant vous, brandissant farouchement leur lance. Surpris et aveuglés par l'obscurité, ils s'arrêtent au bout de trois pas en clignant des yeux, et vous n'avez aucun mal à vous faufiler subrepticement derrière eux pour rejoindre le tunnel et détalier à toutes jambes. En débouchant à l'air libre à l'autre bout du souterrain, vous remarquez, à l'entrée du camp, un groupe de cavaliers qui reviennent de patrouille. Ils mettent bientôt pied à terre et, sans les desseller, ils attachent rapidement leurs montures à un buisson d'arbustes, non loin de vous. Sautant sur l'occasion vous filez discrètement vers le bosquet aussitôt qu'ils se sont éloignés, et vous détachez furtivement les rênes du cheval le plus proche. A cet instant l'écho des cris des gardes qui accourent du fond de la caverne retentit à travers le campement. Sans perdre une seconde, vous sautez en selle et vous éperonnez votre monture. Vous franchissez la sortie du camp au triple galop sous l'œil médusé des sentinelles trop surprises pour réagir mais, après

quelques dizaines de mètres, un cavalier remontant l'étroit sentier qui mène au camp vous barre soudain le passage.

CAVALIER

PARTISAN

HABILETE : 17 ENDURANCE : 24

Si vous sortez vainqueur de ce duel équestre, rendez-vous au [239](#).

171

- C'est impossible, finit par répondre le Prince, très embarrassé. On a besoin de lui ailleurs, pour... une mission de la plus haute importance. Il faut envoyer un autre homme quérir ces informations. Visiblement contrarié, le Roi Sarnac se renfrogne et vous lance un regard soupçonneux sous ses épais sourcils broussailleux. Mais, préférant éviter de polémiquer avec son allié à la veille de la bataille, il n'ajoute rien et désigne pour la mission un de ses éclaireurs à cheval. Le Prince accueille la décision du ROI avec un discret soupir de soulagement et il vous donne, sans plus tarder, l'ordre de regagner son quartier général. Rendez-vous au [29](#).



172

En voyant l'énorme reptile rampant qui arrive droit sur vous de sa démarche ondulante, votre première réaction est de courir vous réfugier à l'abri de la hutte de pierre. Mais c'est pour

réaliser aussitôt que l'épaisse couche de boue dans laquelle vous êtes englué jusqu'aux genoux vous interdit tout espoir de fuite rapide! Élevant son mufle cornu aux narines palpitantes, l'affreuse créature écailleuse détecte les effluves de votre peur parmi les odeurs que lui apporte la brise et elle émet un long grondement croassant. Jarel dégaine aussitôt son épée et bondit à vos côtés tandis que le monstre commence à charger.

GORODON

HABILETE : 29

ENDURANCE : 36

Les Assauts de la créature sont dirigés pour moitié contre votre compagnon ; divisez donc par deux le nombre de points d'ENDURANCE que vous pouvez être amené à perdre au cours de l'affrontement. Si vous parvenez à occire cette effroyable créature des marais, rendez-vous au [217](#).

173

A peine avez-vous eu le temps de rattraper vos hommes, qu'une multitude de sauvages Hammerlanders bardés de cuir jaillissent des ruines des chaumières, emplissant l'air de leurs barbares cris de guerre. Ils surgissent de toutes parts, vous piégeant comme des poissons dans la nasse. Si vous voulez rester avec vos hommes et affronter vos assaillants pied à pied, rendez-vous au [288](#). Si vous préférez tenter d'échapper à cette embuscade, rendez-vous au [16](#).



## 174

D'une de ses pattes glabres garnies de longues griffes crochues, d'un geste terrifiant de facilité, il fait pivoter si violemment le lourd vantail de pierre qu'il l'arrache de ses gonds et il se brise en deux sur le sol du temple.

- Soumets-toi, mortel ! vous ordonne-t-il d'une voix d'outre-tombe en dardant sur vous ses yeux luisants d'un éclat surnaturel. Soumets-toi ! Et je t'épargnerai les affres d'une lente agonie. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [286](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [333](#).

## 175

Cinglé par les branches basses et trébuchant sur les racines, vous fuyez pendant près de deux heures à travers la forêt obscure avant que la fatigue n'ait finalement raison de vous. Épuisé, vous faites halte au pied d'un pin noueux et vous reprenez votre souffle en vous adossant contre son tronc moussu. Votre estomac vous rappelle, sans ménagements, qu'il faut le contenter sans délai d'un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Sur ce, vos paupières se mettent soudain à peser des tonnes, et vous sombrez après une faible résistance dans un profond sommeil. Rendez-vous au [295](#).

## 176

Avant votre départ de Luomi, le Prince vous remet un Anneau gravé de ses armoiries royales (inscrivez-le sur votre Feuille d'Aventure dans la liste des Objets Spéciaux. Vous n'êtes pas obligé d'abandonner un autre Objet Spécial au profit de cet Anneau même si vous en transportez déjà douze). Le fait d'arborer cet Anneau à la main droite signifie que vous avez



l'amitié et le soutien du Prince, ce qui pourrait être fort utile lorsqu'il faudra demander son aide à Sebb Jarel. Vous faites ensuite vos adieux au Prince et, ayant une dernière fois vérifié votre équipement, vous quittez Luomi par la route poussiéreuse qui mène à Pirsî. En fait de route il s'agit d'une simple piste de terre qui, passé les faubourgs de la cité, traverse une vaste prairie herbeuse en direction d'une large rivière aux flots boueux. De lugubres amas de pierres grises parsèment la campagne abandonnée de part et d'autre de la route : ce sont les ruines désertées des fermes et des chaumières ravagées au cours de l'occupation par les Drakkarims. Au bout d'une heure de selle, vous rejoignez la rivière à l'endroit où un large pont de pierre enjambe ses eaux troubles. Une vieille tour de guet noircie par le feu et une cabane de pierres sèches sans toit montent tristement la garde à proximité du pont. En approchant, vous remarquez un mince filet de fumée qui sort du sommet de la tour et un cheval tout sellé broutant sur la berge de la rivière. Si vous voulez faire halte pour inspecter l'intérieur de la tour de guet, rendez-vous au [232](#). Si vous préférez franchir le pont et poursuivre votre route, rendez-vous au [75](#).

## 177

Le monstrueux Drakkarim exhale son dernier souffle dans un sourd grognement, et il bascule en arrière, roule et rebondit lourdement presque jusqu'au bas des marches où il finit par s'immobiliser dans une position grotesque, tel un énorme pantin désarticulé. En descendant vers lui, votre estomac se révolte à l'idée de tripoter son immonde cadavre bouffi, mais vous ne pouvez négliger les objets utiles qu'il pourrait avoir sur lui. Grimaçant de dégoût, vous le retournez sur le dos et vous lui faites rapidement les poches :

1 Clef noire (à ranger dans votre Sac à Dos) ;



**200** Kikas (valeur : 20 pièces d'or) ;

1 Poignard.

Vous pouvez prendre autant d'objets que vous le désirez, mais n'oubliez pas de modifier en conséquence votre Feuille d'Aventure. Rendez-vous ensuite au [285](#) pour poursuivre vos investigations.

### 178

D'un geste foudroyant et mortellement précis, vous ouvrez la poitrine du loup et vous tranchez en deux son cœur palpitant. Et le fauve s'écrase dans les fourrés tandis que jaillit une épaisse gerbe de sang. Sans même vous laisser le temps de reprendre votre souffle, Jarel vous fait rapidement rassembler vos affaires pour décamper au plus vite, car l'odeur du sang des loups risque d'en attirer d'autres, ou même quelque chose de pire. Rendez-vous au [282](#).

### 179

Au-delà du pont, la route serpente longtemps entre les collines arides, vers une arête de roche jaune. Au sommet de la crête, vous vous figez soudain sur place, le cœur battant, en découvrant pour la première fois la menaçante silhouette de la citadelle de Torgar dressée à vos pieds. Les puissantes murailles de la sinistre place forte Drakkarim surplombent un ravin vertigineux creusé par les eaux furieuses qui dévalent des Monts Nadulritzaga. Face aux portes de la forteresse, une gigantesque arche de pierre naturelle enjambe le gouffre béant, et c'est la seule voie d'accès à Torgar par le sud. La place semble imprenable. Elle commande la seule route qui traverse les terres arides du sauvage Gathan, et quiconque ose l'emprunter doit franchir l'arche de pierre, puis les grandes portes de fer de la cité noire. Dans le passé, très peu de gens ont eu le courage de s'aventurer de leur plein gré

jusqu'aux sombres murailles de Torgar. Mais, en cet instant, ils sont des milliers à s'amasser sur l'arche et ses alentours. Ces hommes intrépides sont les soldats de Talestria et de Palmyrion, venus en force avec leurs machines de guerre pour assiéger et faire tomber la terrible forteresse Drakkarim ! A environ un kilomètre en contrebas de la crête, vous apercevez une grappe de tentes plantées au sommet d'un mamelon surplombant les ouvrages des assiégeants. Vous vous approchez, et un groupe de chevaliers qui sort de la tente la plus vaste vous ordonne de faire halte. L'un d'entre eux, un officier, reconnaît votre uniforme et vous donne l'ordre de venir vous présenter devant son commandant. Tous ces chevaliers sont armés jusqu'aux dents, aussi estimez-vous de la plus élémentaire prudence d'obtempérer sans discussion. Si vous avez déjà voyagé sur les terres de la Talestria au cours d'une précédente aventure du Loup Solitaire, rendez-vous au 47. Dans le cas contraire, rendez-vous au [346](#).

## 180

Jaillissant comme un diable de l'obscurité, vous frappez furieusement le Chevalier de la Mort à la tête. Mais, malgré la rapidité foudroyante de votre attaque et son armure encombrante, le guerrier ennemi parvient de justesse à parer votre coup meurtrier de la pointe de sa lance.

CHEVALIER

DE LA MORT      HABILITE : 24

ENDURANCE : 38

Le Drakkarim est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat en 2 Assauts, ou moins, rendez-vous au [316](#). Si vous remportez le combat en 3 Assauts ou plus, rendez-vous au [261](#).

## 181

Les pavés de l'ancienne chaussée par où se sont enfuis les cavaliers sont presque entièrement recouverts d'herbes folles et de mousse, mais le claquement d'un sabot sur une pierre se fait entendre par intervalles dans le lointain. Vous vous engagez derrière eux sur la route oubliée, pénétrant dans l'obscurité opaque de la forêt accompagné par le gémissement du vent dans les arbres et les battements d'ailes des chauves-souris. Après moins d'une heure de marche, la silhouette grise d'un pont de pierre se dessine dans la pénombre. En vous penchant pardessus le parapet, vous constatez que la rivière qu'il enjambait jadis est depuis longtemps asséchée. Son lit caillouteux est tapissé de feuilles mortes. Vous commencez à vous sentir accablé de fatigue et votre estomac vous tiraille douloureusement, exigeant quelque nourriture. Si vous désirez profiter l'abri du pont pour vous reposer et restaurer vos forces déclinantes, rendez-vous au [204](#). Si vous préférez poursuivre votre route sans délai, rendez-vous au [37](#).

## 182

Une douleur fulgurante vous traverse le cou et l'épaule à l'instant où le serpent vous plante les crocs dans la gorge. Féroce à sa prise, il se tortille avec fureur en tous sens, mais vous parvenez, au bout de quelques secondes, à le saisir derrière la tête, à l'arracher de votre cou et à le jeter derrière vous, au fond du conduit. Mais, déjà, les premiers effets du venin mortel se font sentir dans votre corps, vous secouant d'une violente vague de nausée qui vous laisse pantelant de terreur. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale et si vous avez atteint le rang de Maître Mentor, rendez-vous au [192](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale et si vous avez atteint le rang de Maître Primat, rendez-vous au

**246.** Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas atteint le niveau d'entraînement Kaï requis, rendez-vous au **343.**

### 183

Propulsé tête la première dans la boue du fossé, vous roulez vivement sur vous-même pour éviter d'être piétiné par les sabots des chevaux qui suivent. Vous dégagez sommairement vos paupières de l'épaisse couche de vase qui vous recouvre le visage, et vous vous apprêtez à sortir du fossé nauséabond. Mais vous apercevez, à quelques mètres de vous, un cavalier coincé sous le cadavre de son cheval. Incapable de se dégager, le malheureux agite désespérément les bras tandis qu'il s'asphyxie lentement, la tête profondément enfoncée dans la boue. Si vous voulez lui sauver la vie en le tirant de cette fâcheuse posture, rendez-vous au 79. Si vous choisissez de vous désintéresser de son sort, vous pouvez récupérer votre cheval et sauter en selle en vous rendant au **334**, ou poursuivre l'assaut à pied en allant au **115**.



### 184

Des hurlements et des vociférations jaillissent du haut des remparts lorsque les défenseurs Drakkarims vous aperçoivent, courant vers la cité. Aussitôt, ils font pleuvoir une avalanche de quartiers de roches qui s'abattent autour de vous avec une force si terrifiante qu'ils se fracassent sous le choc et vous arrosent de leurs débris cinglants. Mais, grâce à votre entraînement de

guerrier Kaiï, vous esquivez instinctivement ces projectiles mortels sans même ralentir votre course et vous parvenez, sain et sauf au pied de la formidable porte. Sans perdre un instant, vous placez le cristal explosif contre les lourds battants de fer et vous enclenchez le mécanisme de mise à feu avant de tourner les talons et de repartir comme une flèche, vers vos lignes, comptant les secondes à chaque foulée. Vous en êtes à sept lorsque vous franchissez d'un bond le rempart des assiégeants pour vous plaquer aussitôt contre l'abri des rondins protecteurs en prévision de l'explosion imminente. Rendez-vous au [301](#).

## 185

Tandis que vous approchez, un des cavaliers se penche vers son Sergent et lui murmure quelque chose en montrant du doigt le Nerf de Bœuf attaché à votre Sac à Dos.

- C'est un bien beau fouet que tu as là, Maraudeur ! s'exclame le Sergent quand vous arrêtez votre cheval devant lui. J'ai toujours admiré le bel ouvrage, et ton fouet me semble vraiment d'une facture exceptionnelle. Ça te gênerait de me laisser l'examiner de plus près ?

Si vous désirez montrer le Nerf de Bœuf au Sergent rendez-vous au 159. Si vous refusez, rendez-vous au [198](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition et si vous désirez y faire appel, rendez- vous au [302](#).

## 186

Le sol s'élève en pente raide devant vous. Le crépuscule commence à tomber lorsque votre ascension s'achève au faîte d'une crête qui surplombe, derrière vous, les prairies du nord d'Éru. Dans moins d'une heure, il fera nuit noire. Vous décidez de bivouaquer sur cette crête et de reprendre votre route aux premières lueurs de l'aube. (Vous devez maintenant prendre un

Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE). Confortablement étendu sur un épais matelas de feuilles mortes, vous commencez à vous assoupir, quand le sinistre hurlement d'un sauvage loup des bois vous persuade d'abandonner sans délai votre couche moelleuse pour passer la nuit dans les branches de l'arbre le plus proche. Rendez-vous au [125](#).

## 187

L'arme au poing, vous vous ramassez vivement sur vous-même pour affronter la charge du fauve qui pousse un hurlement féroce et presque joyeux, comme s'il savourait à l'avance le bonheur d'enfoncer ses crocs jaunâtres dans la chair délicate de votre gorge.

LOUP DE TAINTOR HABILETE ; 27                      ENDURANCE : 49

Si vous sortez vainqueur de ce combat en 4 Assauts ou moins, rendez-vous au [202](#), Si le combat doit se prolonger au-delà de 4 Assauts, ne le continuez pas et rendez-vous sur-le-champ au [234](#).

## 188

Vous rassemblez toute votre énergie pour concentrer la puissance de vos défenses psychiques et repousser l'attaque de Roark. Instantanément, le froid mortel qui vous glaçait le cœur commence à refluer, et vous sentez bientôt la chaleur revenir lentement dans le poing qui serre l'amulette. Soudain, Roark pousse un hurlement de douleur et s'effondre sans vie sur le sol, victime de la force qu'il avait lui-même déchaînée. En inversant le flux d'énergie, vous l'avez retournée contre lui et son cœur n'a pu y résister. Maintenant, débarrassé du valet, vous vous tournez sans perdre une seconde vers son maître, et vous dirigez le même flot d'énergie contre Tagazin lui-même, Perdant sa superbe assurance, le Seigneur Démon vacille sous la violence de votre

assaut psychique, sentant se dérober sa force surnaturelle. Son corps blanchâtre pâlit encore, devient presque transparent, et des volutes de fumée commencent à monter de sa peau, comme si sa substance s'évaporait lentement dans les airs. Il bat progressivement en retraite vers le centre du temple et bondit avec peine sur le socle de marbre. Dans la seconde qui suit, un hurlement inhumain vous déchire les tympans, tandis qu'une lumière aveuglante emplit soudain la salle obscure et, dans un sourd grondement qui semble jaillir des entrailles de la terre, les murs et le sol de la salle se mettent à trembler. Roulant des yeux hagards et poussant des glapissements de terreur, les disciples de Roark se ruent vers la sortie du temple, Us franchissent en trébuchant les portes fracassées et se précipitent à l'assaut des marches en se bousculant véritable meute de rats fuyant l'incendie. Vous restez un moment sans réagir, fasciné par le spectacle dantesque qui se déroule sous vos yeux : des éclairs de lumière blanche jaillissent en tournoyant du socle marmoréen et frappent les murs du temple dans un déchaînement de rage destructrice, pulvérisant d'énormes blocs de pierre dans un fracas assourdissant, et dégageant une odeur pestilentielle qui menace bientôt de vous asphyxier. La terreur vous envahit et vous vous ruez à votre tour hors du temple. Vous remontez les marches quatre à quatre vers l'air libre, laissant derrière vous l'esprit vaincu du Seigneur Démon épancher sa bile à loisir. Rendez-vous au [341](#),





## 189

« Naog daka ! » gronde soudain dans votre dos une voix gutturale. Vous vous retournez en sursautant pour vous retrouver nez à nez avec deux guerriers Drakkarims qui pointent droit sur vous leurs arbalètes chargées. Feignant l'immobilité, vous laissez lentement votre main glisser vers votre arme. Mais ce léger mouvement n'échappe pas aux yeux vigilants de l'un des gardes ennemis. Une fulgurante décharge de douleur explose soudain dans votre cerveau et vous vous écrasez contre la porte, le crâne transpercé par un carreau d'arbalète. Il va sans dire que votre mort est instantanée et que votre quête trouve ici sa triste fin.

## 190

Vous êtes au bord de l'évanouissement sous l'effet de la douleur atroce qui vous déchire le dos lorsque vous en arrachez les flèches, mais elle décroît suffigamment pour vous permettre de reprendre le contrôle de vos sens, trop heureux qu'elles n'aient pas été garnies de pointes barbelées ou empoisonnées ! Serrant les dents, vous parvenez à vous relever au prix d'un terrible effort et vous avancez en titubant vers les lignes alliées. Il vous reste moins de cinquante mètres à parcourir pour atteindre le premier poste de garde, quand les silhouettes de deux hommes d'armes Lenciens se dressent soudain devant vous.

- Le mot de passe ! crie l'une des sentinelles. Donne-nous le mot de passe ou meurs ! Si vous avez l'intention de répondre :

Par le sabre Rendez-vous au [63](#)

Par le glaive Rendez-vous au [227](#)

Par l'épée Rendez-vous au [347](#)



## 191

Votre maîtrise Kaiï vous avertit de l'imminence d'un danger mortel. Un groupe de créatures amphibies se cramponne sous l'eau à la coque de votre barque et s'apprête à vous assaillir par surprise. Vous prévenez aussitôt Jarel de la menace qui vous guette et, sans un bruit, vous dégainez tous deux promptement vos armes pour recevoir dignement vos assaillants aquatiques. Rendez-vous au [245](#).

## 192

Vous mobilisez toute votre énergie interne pour contrer les effets du venin qui court dans vos veines. Vous parvenez rapidement à neutraliser le poison mortel, mais cet effort vous coûte 3 points D'ENDURANCE. Modifiez en conséquence votre Feuille d'Aventure, puis rendez-vous au [205](#).

## 193

« Imposteur ! » rugit le capitaine avant de se ruer en avant pour vous saisir à la gorge. Mais ses doigts ne rencontrent que le vide : vous l'esquivez d'un bond et, dans le même mouvement, vous lui assenez derrière l'oreille un coup sec du tranchant de la main qui l'envoie rouler, inconscient, dans la poussière. « Feu ! » hurle dans la seconde qui suit un Pirsien, afileté d'un cou de taureau et vous vous jetez instantanément à plat ventre. Les miliciens déchargent leurs armes grossières dans une formidable déflagration dont l'écho assourdissant se répercute à travers toute la cité, mais la salve meurtrière passe sans dommage au-dessus de votre tête avant d'aller cribler de plomb la porte de la taverne. Cependant, le bruit ameuté la cité tout entière, jetant dans les rues une foule de Pirsiens en armes qui accourent de toutes parts pour prêter main-forte à leurs camarades. La situation semble désespérée, mais une chance de fuite se

présente et vous la saisissez sans hésiter : en déchargeant leur mitraille, les pistolets ont produit un énorme nuage de fumée blanche, si opaque qu'il vous dissimule provisoirement à la vue de vos assaillants. Vous vous éclipsez discrètement par une ruelle proche de la taverne avant de vous fondre dans l'obscurité des bois qui s'étendent au-delà. Poursuivi par les cris furieux des Pirsiens, vous disparaissiez rapidement entre les arbres, en maudissant votre infortune. Rendez-vous au [250](#).

## 194

Vous reconnaissez l'horrible langage qu'utilisent les propriétaires de ces voix aigres et discordantes: le Krorn ! Un frisson d'angoisse vous parcourt l'échiné. Tout ce que vous avez entendu raconter sur la cruauté et les mœurs atroces de ces créatures qui vouent à la chair humaine une passion dévorante vous revient en mémoire. La sagesse la plus élémentaire vous dicte de vous éloigner au plus vite de ces êtres abjects, mais il faut passer près des buissons pour rejoindre le gué. Du peu que vous parvenez à comprendre de leur conversation, ils semblent se disputer à propos de poissons qu'ils viennent de pêcher. Retenant votre souffle, vous commencez à vous glisser furtivement le long du taillis qui les dissimule, en priant les dieux pour que leur querelle les occupe assez longtemps pour vous permettre d'atteindre le fleuve sans vous faire voir. Utilisez la Table de Hasard. Si vous avez complété le Cercle de Savoir de Solaris, ajoutez 3 points au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [67](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [335](#).

## 195

Le loup saute en l'air lorsque votre flèche disparaît dans sa gueule béante, lui transperçant la gorge de part en part. Un flot d'écume sanglante jaillit entre ses crocs jaunâtres. Il culbute en avant, le museau dans les feuilles mortes, puis il roule une ou

deux fois sur lui-même avant de venir s'immobiliser à vos pieds. Rendez-vous au [202](#).

## 196

Païdo s'attelle avec ardeur à sa tâche destructrice et, chaque fois que la lame de son épée fait voler en éclat une nouvelle barre de cristal, le rayon qu'elle émet disparaît et l'intensité de la boule de feu qui emprisonne les Pierres de la Sagesse diminue. La chaleur de leur éclat doré commence peu à peu à percer à travers l'enveloppe des maléfiques flammes vertes. Et, lorsque votre compagnon a détruit la moitié des barres, un des bijoux sacrés bascule, échappant à leur emprise, et tombe dans vos mains prêtes à l'accueillir. Instantanément, vous sentez une formidable vague d'énergie déferler dans votre corps. Elle vous emplit d'une force renouvelée et aiguise l'acuité de vos pensées et de vos sens. Vous lancez un cri d'encouragement à Païdo qui continue sans relâche à fracasser les barres de cristal. Mais, lorsqu'il relève la tête pour vous répondre, ses paroles sont soudain couvertes par le terrifiant grondement d'une voix rauque et inhumaine. Rendez-vous au [350](#).

## 197

Sautant à cheval, vous partez au galop vers le quartier général du Roi Sarnac. Vous croisez sur votre mute les survivants du régiment foudroyé par la «orceitera de l'ennemi devant le pont. Hagards, profondément choqués, ils se serrent les uns contre les autres en petits groupes immobiles ou se blottissent en tremblant sur le sol comme des animaux apeurés. L'horreur que vous pouvez lire sur leurs faces noircies par le feu diabolique et leurs sanglots hystériques vous serrent le cœur, mais vous les dépassez sans ralentir, tendu vers votre but. Alors que vous avez franchi la

route et commencé à escalader la pente qui mène à la tente du Roi Sarnac, vous apercevez un officier de cavalerie Lencien descendant la colline au galop dans votre direction. Il semble vous reconnaître et vous crie de vous arrêter. Si vous voulez stopper votre monture à sa hauteur pour savoir ce qu'il veut, rendez-vous au [105](#). Si vous préférez ignorer ses appels et poursuivre votre chevauchée vers le quartier général du Roi sans perdre de temps, rendez-vous au [21](#).

### 198

- C'est bien ce que je pensais ! gronde le sergent d'un ton accusateur. Ce fouet que tu ne veux pas montrer, c'est celui d'Halgar. Je le reconnaîtrais entre mille, il n'y en a pas deux comme lui, et tu ne me feras pas croire qu'il te l'a laissé de bon coeur ! En entendant ces paroles, les autres Partisans tirent leur épée avec une soudaine lueur de meurtre dans les yeux. Vous ouvrez la bouche pour vous expliquer, mais ils refusent de vous écouter et commencent à vous encercler dans un silence de mort. Si vous voulez prendre la fuite, rendez-vous au [39](#). Si vous préférez les affronter, rendez-vous au [118](#).

### 199

Avides d'en découdre, les Paimyrions restent sourds à vos cris de mise en garde et se ruent sur les Drakkarims. Horrifié, vous voyez les deux petites silhouettes drapées de noir balancer le bras d'un même mouvement et projeter dans les airs leurs sphères infernales qui retombent dans un fracas assourdissant au milieu de vos soldats, semant la mort et la destruction. Rendez-vous au [106](#).



## 200

Derrière les lourds battants de la porte noire s'étend la vaste salle d'un temple baigné d'une lueur verte qui émane de rangées de hautes colonnes de cristal montant du sol pour se perdre dans les lointains obscurs d'une voûte inaccessible. Au centre de la salle se dresse un gigantesque bloc de marbre sculpté entouré par un groupe d'hommes encapuchonnés, dont les visages sont dissimulés sous de hideux masques de verre. Les murs du temple résonnent des accents lugubres de leur psalmodie. Ils se mettent soudain à hausser la voix quand leur chef se détache du cercle et avance lentement jusqu'au pied du socle de marbre, avant d'ôter son masque. Si vous avez parcouru les Pays de la Storn, dans le centre du Magnamund, au cours d'une précédente aventure du Loup Solitaire, rendez-vous au [104](#). Si vous n'y avez jamais mis les pieds, rendez- vous au [263](#).

## 201

En faisant le tour du puits, vous comprenez rapidement qu'il faut arrêter le flux d'énergie qui bom- barbe les Pierres de Nyxator si vous voulez les récupérer sans dommages. Mais, en faisant cela, vous annulerez en même temps la force qui les maintient suspendues dans les airs, et elles seront précipitées dans le puits. Il vous faut plusieurs longues minutes avant d'entrevoir la solution de ce délicat dilemme. Rendez-vous au [5](#).

## 202

« Attention ! Il en arrive un autre ! » hurle soudain Jarel derrière vous. Vous vous détournez vivement du cadavre encore fumant du premier Loup et vous bondissez à ses côtés, juste à temps pour entrevoir l'éclat fugitif de deux yeux féroces dans le noir. Dans l'instant qui suit, le grand fauve jaillit de l'obscurité et saute à la gorge de Jarel. Mais votre compagnon esquive au dernier moment la charge brutale de la bête sauvage et lui plonge son épée dans le cœur. Hors d'haleine, ruisselant de sang, vous vous hâtez de rassembler votre équipement et i de disparaître dans les profondeurs de la forêt avant que l'odeur des Loups morts n'attire leurs congénères, ou quelque chose de pire. Rendez-vous au [282](#).

## 203

Malgré la terrible souffrance qui irradie de vos blessures, vous parvenez au prix d'un effort surhumain à vous relever et à repartir en titubant vers les lignes alliées. Mais, à chaque pas, vous sentez les pointes des flèches vous fouailler cruellement les chairs et élargir vos blessures. La douleur devient rapidement insoutenable. Au bord de l'évanouissement, vous finissez par vous laisser tomber à genoux. Dans les brumes de votre demi-conscience vous savez que, pour espérer survivre, il faut que vous parveniez à arracher ces flèches de votre dos, Utilisez la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, retranchez 3 points du nombre que vous avez tiré. Le résultat vous indique le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez en extrayant ces flèches de votre chair. Si vous survivez à cette nouvelle épreuve, rendez-vous au [190](#).

## 204

Vous vous glissez avec précaution sous le pont pour constater avec soulagement que l'endroit est absolument désert. Vous êtes affamé après les épreuves que vous avez traversées, et vous devez engloutir sans délai un Repas ou perdre 3 points d'ENDurance. Trop épuisé pour continuer votre route vous vous allongez confortablement sur le moelleux tapis de feuilles mortes qui recouvre le lit de la rivière asséchée et vous tombez dans un profond sommeil. Rendez-vous au [295](#).

## 205

Dans un dernier effort, vous parvenez péniblement à vous hisser hors du conduit avant de vous effondrer sur la terre humide qui borde son ouverture. Au bout de quelques minutes, vous revenez à vous. Vous vous relevez et vous essayez de retrouver votre orientation pour vous enfoncer dans l'inquiétante forêt qui s'étend à perte de vue devant vous. Pour vous remettre de vos blessures et récupérer l'énergie qu'il vous a fallu dépenser pour sortir du gouffre, vous devez impérativement absorber un Repas avant de vous remettre en route. Sinon, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [50](#).

## 206

La bataille fait rage autour de vous. Balayés du pont, les Drakkarims se rassemblent maintenant en petits groupes et s'efforcent avec l'énergie du désespoir de contenir la poussée des Lenciens en élevant des barricades à travers l'étroite rue principale. Le Capitaine Prarg rallie à grands cris les piquiers pour se lancer à l'assaut d'une de ces défenses édifiées à la hâte. Vous rassemblez rapidement une vingtaine d'hommes avant de vous enfoncer dans une ruelle sur votre gauche, à la poursuite d'une poignée de Chevaliers de la Mort qui battent en retraite. Si

vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [225](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [345](#).

### 207

Grimaçant de douleur, il se relève et reprend péniblement sa course vers le rempart de rondins, titubant comme un ivrogne. Le cœur battant, vous l'encouragez de vos cris. Mais une fulgurante explosion de douleur vous déchire soudain la tête et vous emplît la bouche d'un poisseux goût de sang. Une flèche Drakkarim vient de vous transpercer l'œil avant de se loger dans votre cervelle, vous tuant sur le coup. Elle met un point final à votre quête.

### 208

Vous vous jetez instinctivement sur le côté, mais pas assez vite pour empêcher la lame tranchante du poignard de tracer un profond sillon sanglant le long de votre cou avant d'aller se planter en vibrant dans le bois de la porte derrière vous. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Lâchant un juron de dépit, Halgar empoigne son Nerf de Bœuf et détend brusquement le bras : avec une précision diabolique, sa redoutable lanière cloutée siffle droit vers votre gorge.

HALGAR

HABILETE : 24

ENDURANCE : 30

Son attaque est trop foudroyante pour vous laisser le temps d'utiliser un arc ou de prendre la fuite. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [145](#).

### 209

Vous changez de place avec Jarel et vous empoignez les avirons. Le courant devient plus fort tandis que vous pénétrez dans l'embouchure du fleuve, mais vous vous sentez bien reposé et



vous souquez avec assez de vigueur et de détermination pour vaincre sa résistance sans trop de difficulté. Après avoir remonté le cours de la Torg sans incidents sur plus de quinze kilomètres, vous sentez soudain votre étrave buter sur un obstacle immergé. Votre embarcation se trouve pourtant presque au milieu du lit du fleuve, et vous ne voyez rien qui puisse ressembler à un haut-fond, un banc de vase, ni aucune autre difficulté naturelle. Mais vous avez beau peser de tout votre poids sur les avirons, elle reste obstinément immobile. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [191](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [28](#).

## 210

Vous bondissez en avant avec un hurlement de rage pour lui assener un coup assez puissant pour arracher la tête de n'importe quelle créature de chair et de sang. Mais Tagazin n'est pas une créature de chair et de sang. A l'instant où votre arme s'abat sur l'échiné du Seigneur Démon, elle éclate en mille morceaux dans vos mains créant une énorme gerbe d'étincelles bleues comme des éclats de glace. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE (n'oubliez pas de rayer cette arme de votre Feuille d'Aventure). Tagazin éclate d'un rire satanique, qui dévoile toute la longueur de ses monstrueux crocs en dents de sabre, et il s'avance lentement vers vous, se délectant à l'avance de votre mise à mort. Si vous possédez une autre arme, vous pouvez tenter de faire sauter l'amulette qu'il porte autour du cou : rendez-vous au [128](#). Si vous préférez vous retourner contre Roark et arracher sa propre amulette, rendez-vous au [41](#).

Faisant appel aux pouvoirs de guérison qui sont naturels aux Seigneurs Kai, vous vous penchez sur la jambe blessée du Prince, qui revient rapidement à lui et se retrouve sur pied au bout de quelques minutes. Autour de vous, les chevaliers de la Garde Princièrè ont chassé les derniers Drakkarims de la colline, agitant fièrèment leurs bannières dans le vent pour proclamer leur victoire et insuffler un nouvel espoir aux Lenciens qui combattent sur le pont. Mais, déjà, de nouvelles troupes ennemies se rassemblent au pied de la colline pour contre-attaquer, et le Prince envoie un signal ordonnant à ses unités de réserve d'avancer sans perdre un instant. Les nerfs tendus par l'imminence du combat, vous rejoignez les premières lignes des chevaliers pour voir, en contrebas, une masse compacte de sauvages Hammerlandais bardés de cuir, soutenus par un fort parti de Brigands aux mines féroces, qui commencent à gravir la pente. Dans un bruissement d'acier, les chevaliers dressent les boucliers côte à côte, opposant un mur sans faille à l'ennemi qui approche inexorablement en faisant claquer au vent ses sinistres bannières dans le mugissement rauque de ses trompes de guerre. Lorsque ses premiers rangs arrivent à vingt mètres de la ligne de défense de la Garde Princièrè, la meute grimaçante des Hammerlandais et des Bandits se rue en avant, poussant une clameur sauvage, et elle s'abat sur le mur de boucliers dans un formidable coup de boutoir. C'est un fracas indescriptible d'épées, de sabres, de haches et de masses d'armes qui s'entrechoquent furieusement dans un jaillissement d'étincelles et de sang, tranchant les membres, brisant les têtes et fauchant les vies par dizaines. Un chevalier s'effondre en hurlant à vos côtés et, bondissant comme un fauve par la brèche ainsi ouverte, son meurtrier se jette sur vous en faisant tournoyer sa lame rougie de sang.

HAMMERLANDAIS HABILETE : 24      ENDURANCE : 31

La fureur de la bataille est telle qu'elle rend ce guerrier ennemi insensible aux effets de la Puissance Psychique (mais pas à ceux du Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [87](#).

### 212

Le Seigneur Adamas ouvre lentement le poing, dévoilant, à votre grand soulagement, le côté pile de la pièce.

- Fort bien, le sort a fait son choix ! dit-il.

Il pose son encombrante épée et passe en bandoulière la sacoche qui contient le cristal explosif.

- Souhaitez-moi bonne chance ! murmure-t-il avec un sourire crispé, avant de se tourner vers les hommes de son avant-garde pour leur donner l'ordre de le couvrir en déclenchant un tir nourri d'arbalètes puis, il escalade le rempart de rondins et s'élançe comme une flèche vers la sombre porte de Torgar. Utilisez la Table de Hasard. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [221](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [32](#).

### 213

Une terrible vague d'énergie psychique déferle brutalement dans les replis de votre conscience, répandant dans votre corps un froid glacial qui vous laisse pantelant, secoué d'un tremblement incoercible. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Au bout de quelques secondes, l'Assaut psychique prend fin aussi vite qu'il avait commencé, mais votre effroi redouble, car le Seigneur Démon au corps de chacal bondit du haut du socle de marbre et se précipite vers la porte ! Si vous avez un arc et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [147](#). Sinon, rendez-vous au [174](#).

Loin au-dessus de vous, des yeux vigilants vous observent tandis que vous succombez au parfum empoisonné des fleurs. Il s'agit d'une compagnie de Partisans, couchés en embuscade derrière les crêtes ceinturant le défilé. Lorsqu'ils ont la certitude que vous êtes totalement inconscient, leur Sergent quitte sa position et se laisse glisser le long d'une corde au fond de la gorge, le nez et la bouche recouverts d'un tampon de feuilles de Golta pour se protéger des émanations toxiques des fleurs. Sa première intention eut de vous coucher en travers de la selle de votre monture et de vous mener hors du défilé, l'air de la montagne vous fera rapidement retrouver vos sens, mais ce qu'il découvre en approchant de votre corps inerte éveille soudain ses soupçons. Votre uniforme et Panneau que vous portez au doigt indiquent apparemment que vous êtes un Maraudeur porteur d'un message du Prince Oraygor. Mais vos armes, vos cheveux blonds et vos traits d'homme du nord ne sont pas ceux d'un soldat d'élite Éruan. Intrigué, il vous fait rouler sur le ventre et découvre avec horreur le Nerf de Bœuf clouté d'Halgar, encore souillé de son sang, attaché à votre Sac à Dos. Il sait que, pour rien au monde, Hagar ne se serait séparé de son plein gré de son arme fétiche qui fait de lui un combattant aussi redoutable et respecté que son illustre frère, Sebb Jarel. La douleur causée au Sergent par la perte d'un tel compagnon de lutte laisse bientôt place à une fureur aveugle qui balaie de son esprit les derniers doutes qu'il pouvait encore avoir à votre sujet. Il est maintenant convaincu que vous êtes un espion Drakkarim, un tueur envoyé par le Baron Shinzar pour assassiner les frères Jarel. Tremblant de haine, il tire son épée du fourreau et vous la plonge dans le cœur avec un hurlement de rage. Votre vie et votre quête s'achèvent ici.



## 215

Pendant quelques mortelles secondes, vous planez au-dessus du vide avant de retomber, dans un grand bruit, au milieu des ronces et des racines, de l'autre côté du gouffre, et vous vous recevez avec un souple roulé-boulé pour amortir la violence du choc. Les épines acérées des ronces vous labourent cruellement les bras et le visage. Vous perdez 2 points d'endurance, mais votre réflexe vous évite probablement de vous briser les chevilles. Aussitôt sur pied, vous refaites rapidement l'inventaire de votre équipement avant de reprendre votre route dans les profondeurs de l'inquiétante forêt. Rendez- vous au [50](#).

## 216

Après vous avoir laissé expliquer qui vous êtes réellement et les raisons qui vous amènent ici, les Partisans se consultent brièvement du regard. Puis ils secouent la tête d'un air incrédule dans un épais silence. Même la vue de l'Anneau du Prince ne parvient pas à les convaincre de votre sincérité. Un mélange d'angoisse et de fureur impuissante monte en vous devant leur incompréhension bornée.

- Alors, comme ça, monsieur voudrait qu'not'chef l'amène à Torgar, hein ? grogne l'un d'eux d'une voix goguenarde. T'aurais quand même pu t'donner la peine d'imaginer un piège un peu moins grossier, mon gars ! Cest comme tes histoires de quête de pierres de pouvoir, probab' qu'elles sont aussi vraies

qu'uniforme qu't'as sur l'dos. Tout ça pue la trahison et l'mensonge ! Sur ces mots, les cinq hommes se lèvent lentement et s'écartent du feu sans plus paraître s'intéresser à vous, laissant négligemment leurs mains s'égarer du côté du pommeau de leur épée. Puis, sur un ordre bref, ils font soudain jaillir tous ensemble leur arme du fourreau et se ruent à l'attaque.

PARTISANS

HABILETE : 24

ENDURANCE : 36

Vous pouvez prendre la fuite à tout moment en vous rendant au [23](#). Si vous choisissez de faire face et si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [170](#).

### 217

Blessé à mort, le monstrueux reptile se tord brutalement sur lui-même, bascule sur le côté en fouettant l'air de ses longues griffes pour tenter de se redresser, avant de retomber, inerte, dans la vase avec un ultime spasme. A peine le Gorodon a-t-il cessé de bouger, que Jarel escalade son énorme corps écailleux et, tel un chasseur avide de s'emparer de son trophée, s'empresse de couper les puissantes cornes qui ornent son front.

- Il y a à Humboldt des fabricants de potions qui seraient prêts à payer une fortune pour ces charmantes petites choses, vous dit-il dans un grand éclat de rire, en essuyant la lame de son épée sur le corps du monstre. Puis il range précieusement une des cornes dans son sac et vous offre l'autre. Si vous désirez conserver cette Corne de Gorodon, inscrivez-la sur votre Feuille d'Aventure dans la liste des Objets Spéciaux contenus dans votre Sac à Dos. Rendez-vous au [144](#).

Les archers jouent à un jeu qu'ils appellent « Les yeux du bœuf », mais que vous connaissez mieux au Sommerlund sous le nom des « Hublots ». Chaque joueur doit lancer à tour de rôle une paire de dés taillés en diamant avec dix faces numérotées de zéro à neuf. On additionne ensuite les chiffres portés sur la face supérieure de chaque dé. Le gain de la partie revient au joueur qui obtient le total le plus élevé. Si l'un des joueurs tire un double zéro, il s'exclame « Les yeux du bœuf ! » et remporte automatiquement la partie. Chaque joueur doit miser 12 Lunes (valant 3 Pièces d'Or) à chaque lancer de dé, et il doit mettre cette somme sur le tapis avant Qu'ils ne soient jetés. Tirez deux chiffres sur la Table de Hasard pour chacun des deux autres joueurs, et notez les scores ainsi obtenus dans la marge de la case **Détail des Combats** de votre Feuille d'Aventure. Tirez ensuite à nouveau deux chiffres sur la Table de Hasard pour vous-même. Si votre total est supérieur à ceux des autres joueurs vous empochez 24 Lunes (soit 6 Pièces d'Or), si l'un ou l'autre de vos compagnons de jeu obtient un meilleur score que vous, vous perdez votre mise (soit 12 Lunes, ou 3 Pièces d'Or). Vous pouvez quitter la partie quand vous le désirez, mais vous devez obligatoirement la quitter si vous avez tout perdu et si vous n'avez plus de quoi miser. Lorsque vous décidez d'arrêter de jouer, retournez à la tente du Prince Graygor en vous rendant au [29](#).

Après plusieurs minutes de manipulations fiévreuses, la serrure finit par émettre un déclic salvateur et la porte s'ouvre sur un long corridor éclairé de torches fixées au mur de place en place. Vous le remontez avec précaution et vous découvrez, au milieu, une autre porte dans le mur de gauche, formée d'un solide

panneau de fer, percée d'un étroit regard garni de barreaux à hauteur de visage. Vous vous en approchez à pas de loup et vous jetez discrètement un coup d'œil par l'ouverture. Si vous avez voyagé à travers la jungle du Danarg au cours d'une précédente aventure du Loup Solitaire, rendez-vous au [260](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [114](#).

## 220

Le dernier chien de guerre, taillé en pièces, expire à vos pieds. Vous reprenez péniblement votre souffle en faisant des yeux le tour de la clairière. Vous constatez que Tours n'a pas attendu la fin de votre furieux combat contre les Akataz pour disparaître dans la forêt et vous décidez de l'imiter sans plus tarder, malgré la douleur lancinante de vos blessures qui vous fait grimacer et serrer les dents à chaque pas. Vous avez à peine parcouru une centaine de mètres, quand l'écho d'un hurlement plaintif et pitoyable vous parvient entre les arbres. Vous pensez tout d'abord qu'il s'agit d'un simple effet de votre imagination provoqué par votre état de fatigue et la souffrance. Mais, lorsque vous entendez un second hurlement, lugubrement repris en chœur par de nombreuses autres voix, vous réalisez avec effroi que les Akataz que vous avez abattus ne formaient que l'avant-garde d'une meute beaucoup plus nombreuse, et que les autres viennent de découvrir leurs restes mutilés. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration et si vous avez atteint le rang de Maître Mentor, rendez-vous au [161](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas atteint le niveau d'entraînement Kaï requis, rendez-vous au [3](#).



Une clameur féroce jaillit des créneaux de la forteresse dès que les défenseurs voient la silhouette d'Adamas s'élancer vers la grande porte. Ils s'empresent de lui souhaiter la bienvenue en le bombardant d'une pluie de quartiers de roc. Bondissant avec l'agilité d'un chat, il poursuit sa course en zigzaguant entre les lourds projectiles qui s'écrasent dans un fracas terrifiant sur la pierre de la grande arche. Il atteint ainsi la porte, miraculeusement sauf, arrache la sacoche de son épaule et amorce le cristal explosif. Instinctivement, vous commencez à compter les secondes tandis que l'intrépide Adamas revient à toutes jambes vers vos lignes, bondissant au milieu des blocs de pierre et des cadavres Deux... trois... quatre... et soudain, votre cœur fait un bond dans votre poitrine : touché par un roc, il vient de s'effondrer face contre terre ! Si vous voulez courir jusqu'à lui pour tenter de le sauver, rendez-vous au [138](#). Si vous préférez rester où vous êtes et observer la suite des événements sans vous exposer inutilement, rendez-vous au [207](#).

Un des deux hommes se lève et se dirige vers vous. Il ne semble pas vous avoir repéré. Tout indique plutôt qu'il s'apprête à satisfaire quelque impérieux besoin naturel. Mais vous jugez néanmoins plus sage de vous éclipser discrètement avant qu'il ne soit trop près. Vous disparaissiez sans bruit sous le couvert des arbres et vous retournez devant l'entrée de la ziggourat. Rendez-vous au [89](#).

- Montrez-vous d'abord ! criez-vous en guise de réponse. Et peut-être alors pourrez-vous entendre quelques nouvelles qui vous réjouiront le cœur. Après quelques secondes de silence, votre interlocuteur émerge lentement des rochers qui le dissimulaient. Il lève le bras, et vous voyez une vingtaine d'hommes, peut-être plus, apparaître sur le pourtour des crêtes qui ceinturent le défilé. Plusieurs d'entre eux ont l'arc bandé et ils vous tiennent en joue. Ils sont tous vêtus de justaucorps et de braies de cuir pourpre, et chacun d'eux porte à la ceinture et autour de la poitrine un véritable arsenal d'armes en tout genre. Aucun doute n'est permis, ce sont des Partisans Éruans. J'arrive de la Cour du Prince Graygor, clamez-vous d'une voix forte, amplifiée par l'écho naturel de la gorge. Les armées d'Éru et de Lencia ont repoussé l'ennemi jusqu'à Cetza. La bataille finale est imminente et nous pourrons bientôt fêter la victoire!

Tout cela, nous le savons déjà, réplique d'une voix glaciale l'homme qui vous avait interpellé. Et le prince ne nous aurait pas dépêché un Maraudeur pour si peu !

Sentant les regards de plus en plus hostiles et soupçonneux des Partisans braqués sur vous, vous jugez plus sage de leur avouer une partie de la vérité.

Mon intention n'était pas de vous apporter des nouvelles de la guerre. Je viens demander l'aide de Sebb Jarel.

Le porte-parole des Partisans fait alors un geste en direction de ses hommes et une demi-douzaine d'entre eux disparaissent soudain derrière les crêtes. Vous les voyez bientôt resurgir à cheval à la sortie du défilé, vous faisant signe de les rejoindre. Si vous possédez un Nerf de Bœuf, rendez-vous au [185](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [342](#).

## 224

Après avoir décrit un large détour pour éviter le gué, vous finissez par découvrir la trace d'une ancienne sente à gibier qui longe la rivière. Vous suivez cette piste pendant plusieurs kilomètres avant d'atteindre un endroit où de massifs quartiers de roche, polis par des siècles d'érosion, se dressent de place en place au milieu du courant furieux, alignés d'une rive à l'autre comme de gigantesques marches de gué. D'après la distance moyenne qui sépare chacun de ces rochers, vous estimez qu'il ne devrait pas être impossible, quoique extrêmement délicat, de les utiliser pour franchir la rivière, mais certainement pas à cheval ! Vous abandonnez à regret votre monture et vous commencez à traverser en bondissant d'un rocher à l'autre. Vous avez franchi la moitié de la distance qui vous sépare de l'autre rive, quand vous vous retrouvez avoir à faire le saut le plus long que vous n'avez jamais tenté. Utilisez la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Primat, ajoutez 2 points au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [265](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [43](#).

## 225

La ruelle où les Drakkarims se sont engouffrés s'enfonce entre deux rangées inégales de carcasses de chaumières incendiées dont les murs noircis forment un corridor sombre, étroit et sinueux. Vous vous immobilisez, flairant de tous vos sens le danger d'une embuscade. Vous percevez presque physiquement, la présence de l'ennemi dissimulé en masse à l'intérieur des ruines obscures, de part et d'autre du passage. Au même moment, les Drakkarims en faite s'arrêtent en pleine course et se retournent vers vos hommes pour les traiter de pleutres et de

femmelettes, leur criant de venir se battre, s'ils l'osent. Le sang de vos soldats ne fait qu'un tour et, avant que vous n'ayez pu les retenir, ils foncent comme un seul homme dans la ruelle en brandissant leurs armes, poussant une clameur vengeresse. Si vous voulez leur courir après, rendez-vous au [173](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [44](#).

## 226

Affalé sur la rive où vous vous efforcez de reprendre péniblement votre souffle, vous assistez, impuissant, au drame qui se joue au milieu du fleuve. Jarel appelle à l'aide, luttant désespérément pour échapper aux griffes de deux Ciqualis, mais il est trop loin pour que vous puissiez tenter quoi que ce soit. Les deux créatures s'agrippent à sa peau de loup et l'entraînent inexorablement sous l'eau. Au bout de quelques instants, vous le voyez refaire surface dans un furieux bouillonnement d'écume, l'épée à la main, mais il est à nouveau attiré vers le fond et, cette fois, il ne reparaît plus. Seule émerge bientôt une traînée de bulles et une nappe d'eau rougie, vite emportée par le courant qui efface ainsi les ultimes traces du dernier combat de Sebb Jarel. Rendez-vous au [97](#).

## 227

- C'est le Maraudeur... Vite, il est blessé ! s'exclame la sentinelle avant de se précipiter vers vous avec son compagnon. Ils vous couvrent de leurs boucliers pour vous protéger des flèches ennemies, et vous entraînent en sécurité dans l'enceinte du camp, où l'on s'empresse de nettoyer et bander vos blessures. On vous conduit ensuite à la tente du Roi Sarnac qui, comme le Prince, est impatient d'entendre votre rapport. Ils s'en montrent des plus satisfaits car, bien que vous ayez été repéré par l'ennemi, vous avez eu le temps de récolter des informations essentielles sur les troupes qui défendent le pont. Le Roi vous

félicite chaleureusement, louant votre bravoure. Puis le Prince donne Tordre à ses hérauts de vous escorter jusqu'à sa tente. Après les dures épreuves que vous venez de subir, vous remerciez la fortune de vous offrir enfin une bonne nuit de sommeil. Rendez-vous au [280](#).

## 228

Luttant contre le poids du sommeil qui vous alourdit les paupières, vous vous efforcez de concentrer votre regard sur les étranges formes qui s'approchent lentement de vous. Vous pensez d'abord que ces silhouettes pâles aux contours mouvants ne sont que le produit d'une hallucination due à votre état de fatigue extrême, et vous tentez de les chasser de votre esprit sans plus de façon. Vous sentez soudain un froid mortel vous envelopper, telle une bouffée de vent glacial, et une violente décharge de peur animale réveille aussitôt tous vos sens. Les créatures s'élèvent dans les airs et se mettent à tourner autour de votre tête, déchirant vos tympanes d'une plainte inhumaine. Vous empoignez votre arme mais, aussitôt, une fine vrille de ténèbres jaillit comme un dard du corps éthéré d'un des Spectres et vous fouette la main. Sa morsure glaciale vous cingle comme une lame d'acier trempé, laissant vos doigts inertes et insensibles (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). D'autres vrilles apparaissent bientôt et se rapprochent de votre corps, se tortillant comme une nuée de vipères noires avides de se repaître de votre énergie vitale. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [133](#). Si vous possédez un Nerf de Bœuf, rendez-vous au [168](#). Si vous ne possédez aucun de ces Objets Spéciaux, rendez-vous au [74](#).

## 229

Vous plongez de côté à l'instant où la formidable hache s'abat sur vous. La gigantesque lame, tranchante comme un rasoir, frôle votre épaule avec un sifflement sinistre, elle fend le tissu de votre tunique mais laisse votre chair miraculeusement intacte. Avant que vous n'ayez pu vous relever, le Baron est déjà sur vous et lève à nouveau sa hache pour frapper.

- Bonjour en enfer ! rugit-il en éclatant d'un rire cruel avant de vous assener le coup fatal. Mais un son éclatant recouvre à cet instant sa voix tonitruante, et il recule soudain, sans achever son geste, avec une expression d'horreur et de stupéfaction sur le visage. Rendez-vous au [321](#).

## 230

Après avoir tâtonné quelques instants à la recherche du mécanisme d'ouverture, vous tirez vers vous un barreau métallique fixé dans le mur, et les deux énormes battants doublés de plomb s'écartent lentement dans un sourd grondement pour vous révéler un spectacle incroyable. Devant vous s'étend une vaste chambre en forme de dôme, traversée à mi-hauteur par un entrecroisement de portiques de fer rouillé. Au centre, s'ouvre un puits noir de forme circulaire, autour duquel sont rassemblés des petits groupes de créatures, mi-goule, mi-humain, vêtues de robes et masquées. Jaillissant obliquement du sol à intervalles réguliers, de fines barres de cristal luisant d'un sinistre éclat verdâtre encerclent le puits. Elles émettent un flux constant de lumière sous la forme de minces rayons convergés vers un point situé exactement à la verticale du centre du puits. Un point qui attire irrésistiblement votre regard, car vous y voyez flotter l'objet de votre quête, les trois dernières Pierres de Nyxator, suspendues dans les airs dans une palpitante boule de flammes vertes. La sonnerie stridente de la cloche d'alarme et l'apparition

soudaine de vos silhouettes dans l'encadrement de la porte met les créatures assemblées autour du puits en émoi. Elles s'écartent précipitamment et disparaissent par un passage voûté, à l'autre extrémité de la salle. Rendez-vous au [100](#).

### 231

-Par ici ! vous appelle Jarel en tirant la porte branlante et vermoulue d'une cabane posée au bord de l'eau.

Vous découvrez, à l'intérieur, un canot, la quille en l'air et, dessous, une paire d'avirons ébréchés.

Donnez-moi un coup de main, demande-t-il

Il retourne la petite embarcation et l'empoigne par la poupe pour la pousser au-dehors. Ramassant les avirons, vous les posez à l'intérieur de la barque, puis vous la soulevez par l'étrave pour aider votre compagnon à la mettre doucement à l'eau.

-Voilà qui me rappelle quelques vieux souvenirs... vous confie-t-il d'une voix teintée de nostalgie. Quoique je n'aurais jamais imaginé partager un jour ce brave petit coureur de contrebande avec un Maraudeur !

Vous jetez votre sac au fond du bateau et vous prenez place face au chef des Partisans tandis qu'il fixe les avirons dans les tolets. Puis, d'une légère poussée, il met le canot dans le courant et vous commencez votre voyage vers les sinistres canaux des Marais de l'Enfer. Rendez-vous au [240](#).

### 232

Silencieusement, vous mettez pied à terre et vous vous approchez de la porte noircie de la tour. Glissant discrètement un coup d'œil entre les planches disjointes du battant, vous apercevez un homme accroupi devant un petit feu sur lequel il fait rôtir un

oiseau embroché sur la pointe de son poignard. Il porte des vêtements coupés dans un cuir souple teint en pourpre sombre, et vous remarquez, enroulé à sa ceinture, un Nerf de Bœuf dont la lanière est cloutée de pépites de cuivre.

- Entre donc ! dit-il soudain, sans même lever les yeux de son feu. Cet oisillon est assez gros pour remplir nos deux panses.

Si vous désirez accepter l'offre de cet inconnu, rendez-vous au [129](#).

Si vous préférez remonter en selle et décamper sans traîner, rendez-vous au [75](#).

### 233

Il y a un violent éclair lorsque votre arme fait voler le maillon en éclats, détachant Pamulette de la chaîne. Le Seigneur Démon pousse un hurlement déchirant et recule comme si le coup l'avait blessé dans sa chair. Vous en profitez pour vous emparer de l'amulette avant qu'il ne se ressaisisse. Le métal noir de l'étrange objet est anormalement froid ; à son contact, vos doigts deviennent gourds et une douleur sourde et lancinante envahit votre bras jusqu'à l'épaule. Mais, en dépit de la gêne et de la souffrance qu'il vous cause, vous le gardez étroitement serré au creux de votre paume, car vous savez qu'il est la clef de la présence matérielle du Seigneur Démon dans ce temple. Roark brandit alors sa propre amulette dans votre direction, hurlant une incantation de sorcier. La sensation de froid glacial qui vous torture le bras envahit soudain votre poitrine et vous transperce le cœur. A moins de maîtriser la Discipline Magnakaï du Nexus, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [188](#).



## 234

Jaillissant à vos côtés, Jarel plonge son épée d'un geste foudroyant dans le cœur de la bête féroce. Mais cette intervention opportune l'oblige à détourner momentanément son attention de la forêt où le danger demeure tapi. Vous apercevez soudain deux yeux sauvages luisant dans le clair de lune et, dans la seconde qui suit, un autre Loup jaillit des fourrés et se jette sur votre compagnon, par-derrière. Vous brandissez votre arme et vous pivotez sur vous-même pour frapper le fauve en plein vol. Son élan est tel que vous devez l'atteindre du premier coup pour arriver à le détourner de Jarel. Utilisez la Table de Hasard. Si vous avez complété le Cercle du Feu, ajoutez 5 points au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [312](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [178](#).

## 235

En vous voyant bouger, le serpent croit à un mouvement hostile et il se détend comme un ressort, vous frappant au visage. Utilisez la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Discipline Magnato de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 point au chiffre obtenu. Si vous avez complété le Cercle de Solaris ajoutez 2 points au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [182](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [279](#).

## 236

Vous tombez la tête la première dans la fange qui vous emplit la bouche, le nez et les yeux. Aveuglé par la boue, vous n'avez pas le temps de voir votre cheval se cabrer violemment avant de s'effondrer sur vous, une flèche profondément logée dans le crâne. Il s'abat lourdement sur le flanc, vous écrasant le dos sous sa panse encore palpitante et vous coinçant les jambes sous son

arrière-train. Vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [165](#).

### 237

Mortellement touchée, l'horrible créature émet un stridulement suraigu et, dans un réflexe mécanique, continue pendant quelques instants de faire claquer dans le vide ses mandibules meurtrières avant de basculer mollement hors de son trou pour s'écraser comme un fruit trop mûr au fond du gouffre. Vous rengainez péniblement votre arme et vous empoignez ses racines à deux mains, faisant appel à vos dernières forces pour vous hisser jusqu'au sommet de la paroi avant de vous écrouler sur le sol. Dès que vous avez retrouvé suffisamment de souffle et d'énergie pour vous remettre sur vos pieds, vous rassemblez votre équipement et vous vous enfoncez à nouveau dans la forêt. Rendez-vous au [50](#).

### 238

La poutrelle du portique sur laquelle vous êtes couché est assez proche des Pierres de la Sagesse pour vous permettre de placer les mains en coupe, juste dessous, sans avoir à toucher la mortelle boule de flammes qui les enveloppe. Il suffirait alors que païdo détruise les barreaux de cristal pour libérer les objets de votre quête du flux d'énergie qui les maintient suspendus dans les airs et les faire tomber dans vos paumes ouvertes. Vous expliquez rapidement votre plan audacieux à Païdo. Il l'approuve d'un hochement de tête enthousiaste, et vous vous mettez sans plus attendre en position. Dès que vous êtes prêt, vous lui criez de commencer. Il se met à détruire un à un les barreaux de cristal à grands coups d'épée. Rendez-vous au [196](#).

## 239

Devant vous, un grondement de sabots vous avertit que d'autres cavaliers arrivent à votre rencontre, et vous faites pirouetter votre monture pour la lancer au triple galop dans un étroit sentier sinuant à flanc de coteau. Vous commencez à distancer vos poursuivants quand votre coursier s'effondre brutalement sur ses antérieurs et vous projette, tête la première, dans un enchevêtrement de branchages et de fourrés. L'épaisseur de la végétation amortit votre chute et vous vous relevez indemne, hormis quelques égratignures superficielles, mais votre cheval a moins de chance : un de ses antérieurs s'est enfoncé dans une fondrière et l'os semble malheureusement brisé. Le pauvre animal est visiblement incapable de faire un pas de plus. Vous voyez bientôt surgir au loin les Partisans lancés au grand galop et vous êtes contraint d'abandonner votre monture estropiée pour vous enfuir, à pied, entre les arbres qui bordent le sentier. Poursuivi par l'écho de leurs cris furieux, vous disparaissiez en maudissant votre malchance dans le sombre dédale des bois touffus. Rendez-vous au [250](#).

## 240

Le premier jour de votre expédition nautique s'écoule calmement et sans incidents. Un courant puissant vous entraîne sans effort vers le nord et Jarel se contente de laisser glisser la petite barque au fil de l'eau, profitant de la chaleur du soleil et du plaisir de votre conversation. Vous apprenez ainsi beaucoup de choses sur la vie mouvementée de votre guide et la terre d'Éru. En retour, vous lui contez les légendes du Sommerlund et vous faites le récit de vos aventures à travers les royaumes du Magnamund. A la tombée du crépuscule, vous atteignez un confluent où une autre rivière coulant de l'est vient grossir les eaux de la première. Le courant est ici plus rapide et traître, mais Jarel barre le canot

magistralement et vous fait accoster en douceur sur une petite plage boueuse de la rive ouest, à proximité d'une petite cabane de pierres sèches, dressée au bord de l'eau. Alors que vous mettez l'embarcation au sec sur la boue du rivage, Jarel se fige soudain sur place. Alerté par un frémissement dans les hautes herbes et les roseaux qui bordent la plage, il fixe avec inquiétude des yeux verts et porcins luisant dans la pénombre.

- Ne bougez pas, murmure-t-il d'une voix tendue. C'est peut-être un Gorodon. Ses craintes se trouvent confirmées quelques secondes plus tard, lorsque la silhouette de la massive créature émerge du rideau des hautes herbes et se dirige vers vous en rampant comme un gigantesque lézard sur la boue de la plage. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal et si vous avez atteint au moins le rang de Maître primate, rendez-vous au [112](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [172](#).

## 241

Le frisson glacé d'une crainte prémonitoire vous parcourt l'échine à la vue des anciennes cabanes de mineur qui se dressent en contrebas. Vous sentez avec certitude qu'un ennemi s'y cache, tapi en embuscade. Vous parcourez des yeux toute la longueur de la rivière visible du haut de votre promontoire, à la recherche d'un autre lieu de passage mais, hormis au gué de la mine, les eaux de la Brol semblent partout trop rapides et profondes pour vous permettre de les traverser à cheval. Si vous choisissez de galoper vers le gué et de tenter de le franchir, en dépit des risques d'embuscade, rendez-vous au [8](#). Si vous préférez éviter le gué et chercher un autre point de passage en aval, rendez-vous au [224](#).

## 242

Les premières lueurs de l'aube commencent à filtrer sous la voûte sombre de la forêt, lorsque vous débouchez dans une vaste trouée circulaire entre les arbres. Vous vous immobilisez en découvrant, à quelques mètres de vous, une sombre et massive forme ronde, semblable à une énorme boule de fourrure, sous les branches d'un pin, à la lisière de la clairière. Dans le lointain, un corbeau se met à pousser des croassements inquiets qui, tels de timides cris d'alarme, finissent par tirer la grosse masse sombre de son sommeil Grognant et s'ébrouant, elle se redresse pesamment sur un vaste arrière-train, et vous sentez soudain votre pouls s'accélérer en reconnaissant la silhouette d'un grand Ours noir. Mais un bruit sur votre gauche détourna brusquement votre attention, et vous apercevez avec horreur, une meute d'Akataz noirs comme l'enfer se faufilant vers vous à travers la végétation. Votre odeur embrase leurs yeux féroces d'une lueur sanguinaire et, avant que vous n'ayez pu faire un geste, ils bondissent, crocs et griffes dehors, et s'abattent sauvagement sur vous, vous plaquant au sol. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Principal, rendez-vous au [77](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas atteint le niveau d'entraînement requis, rendez-vous au [254](#).

## 243

Vous avez couvert une vingtaine de mètres, quand une pluie de quartiers de roc projetés du haut des remparts s'abat autour de vous. Soudain, votre tête semble implorer dans un fulgurant déferlement de douleur qui emplit votre bouche du goût âcre du sang, et vous vous effondrez comme une masse, le cou brisé. Vous avez cessé de vivre avant de toucher le sol. Votre vie et votre quête s'achèvent ici.

En compagnie d'une douzaine de hérauts et de Gardes du Corps, vous emboîtez le pas au Prince. Il en profite pour faire, comme il en a l'habitude à la veille de chaque bataille, une inspection inopinée de ses troupes afin de s'assurer personnellement que tout est en ordre et renforcer le moral des uns et des autres de quelques compliments et paroles d'encouragement. Mais, ce soir, vous vous réjouissez avec le Prince de constater qu'ils affichent d'ores et déjà une détermination sans faille et une confiance absolue dans leur chef pour les mener à la victoire. L'inspection achevée, vous pénétrez dans le camp des Lenciens et vous arrivez finalement en vue de leur quartier général. Une immense bannière jaune, frappée de l'emblème d'un cygne blanc et d'un dragon bleu, flotte majestueusement dans la brise, au-dessus de la tente royale devant laquelle une unité de grands chevaliers vêtus d'argent montent la garde, raides et immobiles comme des statues de pierre. La sonnerie claire d'une trompette annonce votre arrivée et, dans une impeccable formation, les chevaliers vous escortent sous la vaste tente où le Roi vous attend. Après avoir échangé les salutations d'usage, le Roi Sarnac, puissant vieillard de haute stature dont le visage altier est encadré du gris d'une longue barbe fournie et d'une ample chevelure, ouvre les débats sur la bataille à venir sans plus de cérémonie. Le Prince a apporté une carte détaillée de la ville et de ses environs sur laquelle les deux souverains se penchent fiévreusement, exposant à tour de rôle leur plan et s'efforçant de déterminer les positions idéales où les régiments devront s'assembler pour attaquer l'ennemi.

Si seulement nous pouvions connaître l'effectif des renforts que le Baron Shinzar a reçus, finit par dire le Roi d'une voix teintée d'anxiété. Nous pourrions alors être certains de la réussite de nos

plans... Et il se tourne vers le Prince (qui l'approuve en silence d'un grave hochement de tête), avant d'ajouter :

Nous devons impérativement envoyer un éclaireur reconnaître leurs défenses, ou des centaines de nos soldats risquent de perdre inutilement la vie au cours de l'assaut. Puis son regard se fixe un moment sur vous avant de revenir vers le Prince.

- Je crains malheureusement de ne pas disposer d'éclaireurs suffisamment entraînés pour une opération aussi délicate, admet-il à contrecœur. Mais je vois que vous avez là un de vos fameux Maraudeurs. Confiez-lui donc cette mission, il devrait pouvoir y exprimer ses talents mieux que quiconque !

Conservant un masque impassible, le Prince hésite longuement. Il peut difficilement s'opposer à la suggestion parfaitement fondée du Roi, mais il répugne à mettre en péril votre vie et votre quête en vous envoyant, seul, dans le camp ennemi. Si vous décidez de vous porter spontanément volontaire pour cette dangereuse mission de reconnaissance, rendez-vous au [53](#). Si vous jugez plus sage de rester bouche close, rendez-vous au [171](#).

## 245

Une douzaine de larges pattes palmées et griffues s'agrippent soudain aux plats-bords du canot et six monstrueuses têtes de goules au crâne lisse et bombé jaillissent de la rivière. Un coassement rauque s'échappent de leurs crocs répugnants lorsqu'elles vous découvrent, l'arme au poing, prêt à les accueillir. Les horribles créatures se mettent à gigoter frénétiquement pour tenter de se hisser dans l'embarcation avant que vous n'ayez le temps de les tailler en pièces.

CIQUALIS

HABILETE : 21

ENDURANCE : 36

Si vous sortez vainqueur du combat en quatre Assauts, ou moins, rendez-vous au [169](#). Si la durée du combat dépasse quatre Assauts, rendez-vous au [309](#).

### 246

Vous parvenez à ralentir la progression du venin dans votre organisme et à retarder ses effets. Mais vous savez qu'à terme, la morsure du Yua qui vient de vous frapper est fatale, à moins d'être immédiatement traitée par le seul antidote connu, l'herbe d'Æde. Si vous en possédez une dose, ingurgitez-la pour neutraliser les effets du venin, puis rendez-vous au [205](#). Si vous n'avez pas cette herbe rare sur vous, rendez-vous au [343](#).

### 247

Émergeant du fossé, vous parcourez des yeux le terrain jonché de cadavres qui vous entoure, à la recherche d'une monture. Mais vous constatez rapidement que les chevaux qui n'ont pas été tués avec leurs cavaliers ont fui au loin, pris de panique. Il ne vous reste d'autre choix que de vous élancer en courant sur les traces du Prince et de ses cavaliers. Rendez-vous au [115](#).



### 248

Dès que la lumière jaillit, les Spectres émettent un sifflement venimeux et refluent en tourbillonnant dans la pénombre. La lumière les effraie visiblement, mais ils éprouvent un tel besoin de se repaître de votre énergie vitale, qu'ils risquent de



surmonter rapidement cette terreur pour repasser à l'attaque, à moins que vous ne trouviez un moyen plus durable de les tenir à distance. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [281](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [55](#).

## 249

La poutrelle rongée de rouille du portique vibre É grince de façon inquiétante sous votre poids tandis que vous rampez, au-dessus du vide béant, vers la boule de flammes vertes. Au prix de lents et délicats efforts, vous parvenez finalement juste au-dessus des Pierres de la Sagesse. Il ne vous reste plus qu'à tendre la main pour les saisir, quand vous vous immobilisez soudain. En examinant de près la boule de flammes, vous vous rendez compte que sa partie centrale, où flottent les Pierres de Nyxator, concentre une charge d'énergie négative assez puissante pour vous pulvériser au moindre contact Vous faites le vide dans votre esprit, vous vous concentrez intensément sur ce problème, en apparence insoluble, pendant quelques minutes. Et vous découvrez soudain la solution. Rendez-vous au [238](#).

## 250

Vous fuyez à perdre haleine sous l'ombre des grands pins jusqu'à ce que les cris de vos poursuivants aient cessé derrière vous. L'obscurité de la nuit enveloppe bientôt la profonde forêt mais, guidé par vos sens aiguisés de Maître Kaï et les quelques rayons de lune qui parviennent à filtrer à travers la voûte compacte de la forêt, vous parvenez, sans mal, à poursuivre votre marche solitaire vers l'est. Au bord d'un ruisseau, vous vous accordez une pause pour vous baigner le visage dans l'eau froide et méditer sur l'amère ironie de votre situation. Ceux qui devaient vous apporter de l'aide vous pourchassent maintenant comme si vous étiez leur pire ennemi ! Cette situation semble aussi absurde que

déprimante, mais vous refusez de laisser le découragement vous gagner et entamer votre résolution d'atteindre Torgar et de reprendre les Pierres de la Sagesse volées. Vous en êtes là de vos réflexions, quand ce qui n'était au départ qu'une vague impression devient la désagréable certitude qu'on vous observe. Vos sens détectent une présence maléfique rôdant parmi les arbres. Vous décidez de renoncer au sommeil et de continuer à marcher jusqu'à l'aube. Fatigué et affamé après les épreuves que vous venez de traverser, vous devez prendre un Repas avant de vous remettre en route, ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [242](#).

## 251

Les guerriers au visage bistre de Drakkarim décochent rageusement leurs flèches en pleine course, mais leurs tirs sont imprécis et elles vont se perdre dans l'eau, sans même vous effleurer. L'arme au poing, vous laissez calmement l'ennemi s'approcher sans bouger un muscle mais, à quelques mètres de vous, les premiers attaquants semblent soudain impressionnés par le courage et la froide détermination de votre attitude, et ils ralentissent l'allure. Profitant de cet instant d'hésitation, vous vous ruez sauvagement sur eux et vous frappez le premier en les prenant à contre-pied.

DRAKkarIMS      HAbilete 24      endurance : 35

L'impétuosité de votre attaque vous fait bénéficier de 2 points supplémentaires d'HABILETE au cours du premier Assaut. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [271](#).

## 252

Vous tirez l'Épée de Soleil de son fourreau et un jaillissement de flammes enveloppe sa formidable lame, illuminant les ruines d'un aveuglant éclat doré. Le Prince se retourne alors pour vous

crier quelque chose, mais son adversaire ne lui en laisse pas le temps et lui assène un terrible coup de taille qui lui ouvre la cuisse jusqu'à l'os et l'envoie rouler, inconscient, sur le sol. Bien que son visage soit caché sous un heaume dont le nasal et la mentonnière ne laissent pratiquement rien voir, sauf la lueur cruelle de deux yeux maléfiques, vous comprenez instantanément que ce combattant n'est pas un Drakkarim ordinaire. L'odeur du mal flotte lourdement autour de lui comme la puanteur fétide d'un cadavre en putréfaction. Grognant un abominable juron, il se rue sur vous et vous décoche un furieux moulinet à la tête. Vous esquivez sans difficulté sa lame meurtrière d'un souple bond en arrière... exactement comme il l'avait prévu ! Et il profite du champ qui lui est ainsi laissé pour ramasser d'un geste vif de sa main libre le barreau de fer qui gît à terre. Le cylindre de métal sombre émet aussitôt un bourdonnement sinistre qui révèle sa redoutable origine: c'est un Bâton de Pouvoir, forgé dans les fournaises d'Helgedad. Avec un hurlement féroce, le guerrier sorcier braque son arme diabolique sur votre poitrine. Elle projette une fulgurante flamme blanche qui vous roussit le bras. Vous parez le coup de justesse de la garde du Glaive de Sommer. A moitié aveuglé par la violence de l'éclair, vous reculez en chancelant et vous rassemblez rapidement toutes vos forces pour riposter, prêt à livrer un combat sans merci contre cet adversaire mortel. Pour ce combat, Ziran est armé du Bâton de Pouvoir.

ZIRAN      HABILETE ; 40                      ENDURANCE : 50

Le Ziran est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [305](#).

## 253

Les flammes vous brûlent féroce­ment et vous perdez 5 points d'ENDURANCE avant de parvenir à les étouffer. Si vous survivez à vos brûlures, rendez- vous au [318](#).

## 254

L'attaque des chiens de guerre est si sauvage et brutale qu'elle ne vous laisse pas le temps de dégainer une arme. Vos tym­pans vibrent sous le concert de leurs grondements féroces et les effrayants claquem­ents de leurs puissantes mâchoires. Vous sentez, dans un déferlement de souffrance, leurs terribles crocs s'enfoncer profondément dans la chair de vos bras et de vos jambes. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Luttant avec une fureur désespérée, vous vous débattez rageusement à coups de poing et de pied et vous roulez avec vos assailants à travers l'épaisse végéta­tion. Et vous parvenez enfin à vous libérer de leur étreinte mortelle. Affaibli par tout le sang que vous avez perdu, vous vous relevez en chancelant et vous dégainez une arme, juste à temps, pour affronter leur nouvel assaut.

MEUTE D'AKATAZ HABILETE : 27      ENDURANCE : 43

Ces molosses de combat sont particulière­ment sensibles aux attaques psychiques. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Puissance Psychique ou du Foudroiement Psychique, et si vous voulez les utiliser, doublez le nombre de points supplémentaires que vous devez normale­ment recevoir. Si vous avez atteint la maîtrise complète du Cercle de l'Esprit, triplez tous vos points supplémentaires. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [220](#).

## 255

Vous pouvez identifier une bonne partie des fleurs qui tapissent le défilé. Et, parmi elles, vous reconnaissez aisément les délicats

pétales bleus ourlés de rose de la fleur de Narcotine, que Ton utilise dans tout le Magnamund comme principe actif des potions somnifères. C'est le parfum insidieux de ces fleurs aux vertus soporifiques qui est en train d'engourdir lentement vos sens. Conscient du danger qui vous menace, vous piquez des deux et vous galopez à bride abattue vers la sortie du défilé. Rendez-vous au [98](#).

## 256

Vous empoignez votre arme et vous fauchez les Spectres d'un puissant coup de moulinet dès qu'ils arrivent à votre portée. Mais elle traverse leur silhouette immatérielle, sans leur causer le moindre mal. Tournoyant follement autour de votre tête avec des hurlements et des ricanements démoniaques, ils vous fouettent à l'aide de fines vrilles de ténèbres qui jaillissent de leurs formes transparentes en se tortillant comme de longs serpents noirs. Chacun de leurs coups affaiblit un peu plus votre Écran Psychique, et vous comprenez que votre seule chance de survivre à cet impitoyable assaut est de trouver rapidement une arme à la mesure de ces féroces créatures de la nuit. Si vous possédez un Nerf de Bœuf, rendez-vous au [168](#). Si vous avez une Sphère de Feu de Kalte, une Torche et un Briquet d'Amadou, ou une Lanterne, rendez-vous au [248](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [24](#).

## 257

Vous vous écrasez lourdement au fond du précipice et vous restez de longues minutes allongé sur le soi dans une semi-inconscience, assommé par la violence du choc. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Retrouvant peu à peu vos esprits, vous parvenez enfin à vous relever en titubant. Votre corps est couvert d'ecchymoses et chacun de vos gestes est affreusement douloureux, mais vous sentez que vous n'avez rien de cassé et

vous vous estimez, en fin de compte, heureux de ne pas avoir connu le même sort tragique que tous les malheureux dont les ossements desséchés tapissent le fond du gouffre. Vous examinez de près les excavations qui criblent les parois et vous concluez qu'elles sont l'œuvre d'un animal fouisseur. La plupart d'entre elles sont trop étroites pour que vous puissiez y pénétrer. Mais vous en trouvez bientôt une qui semble assez large pour vous permettre de l'explorer. Si vous voulez pénétrer dans ce boyau, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez tenter d'escalader la paroi du gouffre, rendez-vous au [135](#).



**258**

Utilisant votre maîtrise Kaï pour multiplier la puissance de votre vision, vous braquez votre regard sur les ruines du temple. Leurs lointains contours grossissent rapidement tandis que leurs moindres détails vous apparaissent dans toute leur netteté vous permettant d'apercevoir une silhouette tapie au sommet de ce qui reste du mur du temple. C'est un guerrier revêtu de mailles d'argent et d'un heaume à pointes d'or. Sa main brandit un barreau de fer lisse d'où jaillit soudain un éclair crépitant de flammes blanches et bleutées qui s'abat avec une mortelle précision sur la colonne des piquiers. Dans un concert de hurlements d'épouvante, leurs rangs décimés achèvent en un instant de se disloquer tandis que les survivants, pris de panique, se lancent dans une fuite éperdue pour échapper au sort terrifiant de leurs camarades foudroyés. Sans perdre un instant,

vous informez le Prince de ce que vous venez de voir dans les ruines du temple. Rendez- vous au [42](#).

## 259

C'est avec un bonheur non dissimulé que vous retrouvez la sensation de la terre ferme sous vos pieds, même si la terre en question n'est rien de plus qu'un banc de boue croûteuse planté d'une malheureuse paire d'arbres rabougris. Jarel amarre le canot au tronc difforme de l'un d'eux et s'installe pour dormir tandis que vous prenez le premier tour de garde. Les gargouillis sonores de votre estomac ne tardent pas à vous rappeler que vous n'avez rien mangé de la journée. Vous devez sans délai prendre un Repas. Sinon vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. Les inquiétants bruits nocturnes du marais vous rendent nerveux, mais aucun incident ne vient finalement troubler votre tour de garde. Peu après minuit, Jarel s'éveille et vient vous relever. Vous dormez quelques heures avant que l'aube ne se lève et il faut que vous repreniez votre traversée. Rendez-vous au [101](#).

## 260

Votre regard pénètre dans la pénombre d'un cachot humide. Un prisonnier est assis en tailleur à même la pierre froide du sol, la tête abandonnée sur la poitrine. La peau mate de ses mains et de ses bras est couverte de fines cicatrices, et le blond de sa chevelure tressée disparaît sous la crasse et le sang séché. Sentant vos yeux braqués sur lui, il relève la tête d'un air las et votre cœur bondit dans votre poitrine lorsque vous reconnaissez le visage du Seigneur Vakeros Païdo, guerrier magicien du Dessi ! Rendez-vous au [278](#).

## 261

A l'instant où le chevalier de la mort exhale son dernier juron dans un râle d'agonie et s'abat, tête la première, dans la fange puante du fossé, vous entendez des cris suivis du lourd ferraillement d'hommes en armure qui dévalent les berges du fossé de part et d'autre du pont. Alertés par le bruit du combat, les Drakkarims accourent en masse pour venger leur frère et la vitesse est désormais votre seule alliée. Mû par l'énergie du désespoir, vous jaillissez presque sous leur nez et vous escaladez en trois enjambées le bord glissant du fossé, avant de vous élancer, dans une course éperdue, vers le campement des alliés. Voyant que vous allez leur échapper, les Drakkarims arrosent votre silhouette de fuyard d'une pluie de flèches. Deux d'entre elles atteignent leur but et se plantent avec un bruit sec dans votre dos, vous envoyant brutalement mordre la poussière (vous perdez 12 points d'ENDURANCE). S'il vous reste un souffle de vie, rendez-vous au [203](#).

## 262

Une formidable vague d'énergie psychique déferle sur votre esprit avec une violence qui vous laisse pantelant, tremblant de tous vos membres sous le choc. Durement mis à l'épreuve, votre Écran Psychique parvient à protéger votre système nerveux, mais vous ne pouvez empêcher le flot d'énergie de forcer les barrières de votre mémoire et de pénétrer dans ses replis les plus secrets. Impassible, le Seigneur Adamas augmente la puissance de la Pierre de Vérité jusqu'à ce que vous lui ayez révélé votre identité véritable et la nature de votre quête. Ren dez-vous au [290](#).

## 263

- Entends-moi, ô Seigneur de Souffrance, hurle le chef des adorateurs d'une voix rauque. Ton humble serviteur Roark



invoque ton aide en cette heure de crainte et d'incertitude. Viens parmi nous et sois notre conquérant ! Viens parmi nous et repais-toi des âmes de nos ennemis ! Tandis que l'écho de ses paroles sinistres résonne à travers le temple, vous détectez, grâce à vos pouvoirs Kaiï, l'apparition d'une force invisible dont le flot grandissant jaillit du bloc de marbre. Cette force étrange se matérialise progressivement sous la forme d'un brouillard délétère où s'agitent les silhouettes grimaçantes de Spectres terrifiants. La masse du brouillard ne cesse de croître et se met à tourbillonner autour des murs avec la fureur d'un cyclone, emplissant le temple d'un souffle glacial.

- Viens ! Viens, Tagazin ! hurle Roark d'une voix à peine audible dans le tumulte du vent déchaîné. Depuis les abîmes du puits de l'éternelle souffrance, entends mon appel !

Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition et si vous avez atteint le rang de Maître Mentor, rendez-vous au [298](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [116](#).

## 264

Un choc brutal suivi d'une douleur atroce vous cloue sur place et vous jette à genoux avec un cri étranglé. Crispant instinctivement les mains sur votre poitrine, vous sentez un liquide tiède couler entre vos doigts et vous abaissez les yeux pour découvrir, avec horreur et incrédulité, la queue empennée de noir de la flèche fichée dans votre thorax ensanglanté. Les couleurs se mettent à danser follement devant vos yeux et les sons s'évanouissent dans le lointain. Vous vous effondrez dans la poussière sous les assauts de la douleur. La souffrance ne cesse de croître et consume votre corps jusqu'au seuil de l'insoutenable puis, soudain, elle s'évanouit, laissant place à l'indicible détachement de l'oubli éternel. Est-il besoin de préciser que vous êtes mort et que votre quête s'achève ici ?

## 265

Le visage fouetté par les embruns, vous planez pendant quelques mortelles fractions de secondes au-dessus de l'eau bouillonnante, avant de retomber violemment sur le rocher. Le souffle coupé par la brutalité du choc, vous sentez avec horreur vos pieds dérapier sur la pierre lisse et vous basculez en arrière dans la rivière. Vous parvenez rapidement à refaire surface, mais vous ne pouvez lutter, dans cette eau profonde, contre le courant qui vous entraîne vers l'aval à une vitesse vertigineuse. Les eaux glacées de la rivière vous emportent comme un fétu sur plus de trois kilomètres avant que vos pieds ne commencent à sentir le contact fugitif de quelques rochers en saillie sur le fond. Vous les utilisez comme points d'appui pour vous propulser à grands coups de pied vers la rive et vous parvenez, après bien des efforts, à vous hisser hors de l'eau pour vous effondrer comme une masse sur une petite plage de galets. Si vous sortez finalement indemne de votre chute et de votre baignade forcée dans le courant furieux de la rivière, une bonne partie de vos possessions tiennent maintenant compagnie aux poissons. Rayer de votre Feuille d'Aventure les objets que vous avez inscrits en quatrième, cinquième et sixième position dans la liste du contenu de votre Sac à Dos, ainsi que la moitié du contenu de votre bourse. Rendez-vous ensuite au [294](#).

## 266

Une silhouette enveloppée d'une cape noire, dans laquelle vous reconnaissez l'un des disciples de Roark, agite à bout de bras une torche enflammée en hurlant furieusement. Cinq formes spectrales drapées de volutes de brouillard tourbillonnent autour de lui, attaquant sans relâche pour tenter de percer sa garde brûlante. Derrière lui se dresse la masse sombre d'un ancien tertre funéraire et, gisant près de l'entrée obscure, vous

apercevez te cadavres de deux soldats en cuirasse et de trois chevaux. Une douzaine d'autres créatures fantomatiques sont agglutinées comme des vautours au-dessus de chacun des soldats, comme si elles se livraient sur les corps à quelque festin de charognard. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition et si vous avez atteint le rang de Maître Mentor, rendez-vous au [303](#). Si vous voulez aider l'homme en robe noire à se défaire de ses fantomatiques assaillants, rendez-vous au [71](#). Si vous choisissez de ne pas intervenir, contournez la carrière et enfoncez-vous dans la forêt pour vous rendre au [175](#).

## 267

- L'Anneau que tu as là et l'uniforme que tu portes m'ont l'air authentiques, dit-il en chassant d'une chiquenaude les débris de chair accrochés à la lame de son poignard. L'ennui, vois-tu, mon gars, c'est que tu n'as pas vraiment le physique d'un Maraudeur de chez nous, et encore moins son accent ! Sur ces mots, il saisit brusquement son poignard par la lame et le lance d'un geste foudroyant droit vers votre gorge. Utilisez la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 points au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [208](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [33](#).

## 268

Progressant rapidement entre les arbres, vous laissez le théâtre de votre dernier combat loin derrière vous et vous tombez bientôt sur un sentier qui descend doucement vers un torrent impétueux. D'énormes blocs de rocher, polis par des siècles d'érosion, jaillissent de place en place au milieu du courant furieux, telles les marches géantes d'un gué. Sur la rive opposée, la masse noire et inquiétante d'une autre forêt s'étend à perte de vue. Bien que le soleil brille de tout son éclat dans un ciel sans

nuages et que l'air soit chaud et sec, une froide brume grise enveloppe lugubrement de ses lourds panaches le feuillage sombre de ses arbres. Tout le long de la rive où vous vous trouvez poussent d'épaisses touffes d'herbe broussailleuse parsemée d'éclatantes petites fleurs aux pétales écarlates. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [276](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [325](#).

## 269

Le Vakeros bondit de joie lorsqu'il comprend que vous venez le libérer. Il vous dit qu'il se nomme Païdo et qu'il croupit depuis un an dans cette cellule infecte, après avoir été capturé par des agents des Seigneurs des Ténèbres. Mais, lorsque vous lui annoncez que vous êtes un Maraudeur Éruan, il se raidit avec méfiance en reconnaissant votre accent et vos traits accusés d'homme du nord.

- Tu portes peut-être l'uniforme d'Éru, mais tu ne me feras pas croire que c'est cette terre qui t'a vu naître! vous dit-il en vous dévisageant d'un air soupçonneux, suspectant que l'on vous ait envoyé pour le faire parler ou lui tendre quelque piège. Si vous décidez de lui révéler votre véritable identité, rendez-vous au [69](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [337](#).

## 270

De nouvelles troupes ennemies se rassemblent en grand nombre au pied de la colline pour lancer une contre-attaque. Vous pouvez voir une marée sombre de féroces Hammerlandais vêtus de cuir, renforcés d'un régiment de Brigands mercenaires à la trogne patibulaire, commencer à envahir la pente sud, marchant droit vers les positions du Prince. Les chevaliers de la Garde Princièrè se sont battus comme des lions, mais ils ont perdu la moitié de

leur effectif et doivent être près de l'épuisement. Ils n'ont aucune chance de survivre à une contre- attaque de troupes bien plus fraîches et cinq fois supérieures en nombre. Seul un prompt renfort pourrait désormais les sauver. Si vous voulez prendre le commandement des forces de Réserve du Prince et marcher à leur tête sur la colline, rendez-vous au [49](#). Si vous décidez de galoper jusqu'au camp du Roi Sarnac pour lui demander de venir à l'aide du Prince, rendez-vous au [197](#).

## 271

Reprenant lentement votre souffle, vous rengainez votre arme et vous commencez à fouiller les cadavres de vos assaillants. Us portent tous des casques noirs et de longs hauberts de mailles écarlates, et ils ont chacun une impressionnante panoplie d'armes et d'équipements divers sanglés autour de leur corps musclé. Cet uniforme indique clairement leur appartenance au corps des Zagganozogod, unité plus ou moins hétéroclite de cavalerie Drakkarim qui patrouille habituellement le long de la piste de Noirsak. N'apercevant aucune trace des chevaux, vous supposez que cette compagnie a probablement fui à pied jusqu'ici après la défaite des Drakkarims à Cetza. Votre fouille vous permet finalement de rassembler les objets suivants :

2 Épées

3 Carquois

2 Poignards

11 Flèches

3 Arcs

2 Haches

1 Masse d'arme

1 Glaive

16 Lunes (valeur : 4 Pièces d'Or)

4 Repas

Vous pouvez garder tous les objets qui vous intéressent, mais n'oubliez pas de modifier en conséquence votre Feuille d'Aventure. Franchissez ensuite le gué et poursuivez votre route à pied. Rendez-vous au [186](#).

## 272

Votre trait frappe le Baron de plein fouet, mais le haut col d'acier de son armure le sauve d'une mort certaine. La flèche ricoche sur le métal avant de creuser un profond sillon sanglant à la base de son crâne, et il tombe lourdement à genoux sous le choc. Beuglant comme un taureau furieux, il se retourne en vous foudroyant du regard et se relève lentement. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [113](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [126](#).

## 273

Vous chargez côte à côte avec le Seigneur Adamas pour vous engouffrer dans la brèche encore fumante en bondissant par-dessus les restes carbonisés et déchiquetés des Drakkarims fauchés par l'explosion. A votre suite, les soldats alliés se déversent en masse dans la cité par la grande porte que seuls des morts gardent encore. Un moment désemparés, les défenseurs se regroupent en hâte et, rejoints par des renforts qui accourent des autres parties de la cité, ils ne tardent pas à vous opposer une résistance farouche. La bataille fait bientôt rage dans les étroites et sombres ruelles de Torgar. A la tête d'un groupe mobile d'hommes d'armes Palmyrions, vous traversez une cour déserte et vous commencez à remonter une rue crasseuse. Soudain, vous

vous retrouvez face à un régiment Drakkarim de la garnison locale. Immobiles et en rangs serrés, ils forment un mur de boucliers devant deux petites silhouettes, dissimulées sous une cape noire et un ample capuchon, tenant chacune un globe jaune dans les mains. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition et si vous avez atteint au moins le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [22](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [57](#).

### 274

Acculés au combat, les deux hommes se défendent avec l'énergie du désespoir. Vous ne pouvez interrompre ce combat avant de les avoir tués tous les deux.

	HABILETE	ENDURANCE
Premier PIRSIEN	18	31
Second PIRSIEN	31	29

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [68](#).

### 275

ma mission est secrète, et il est vital pour sa réussite qu'elle le reste, répondez-vous en vous tournant vers les hommes assis autour du feu, qui vous renvoient aussitôt un regard lourd de suspicion.

Ce sont mes camarades et mes frères, réplique votre interlocuteur. Tout ce que tu as à me dire, tu peux le dire devant eux.

Si vous décidez de parler de votre quête à ces hommes, rendez-vous au [216](#). Si vous préférez ne rien leur révéler, rendez-vous au [51](#).

## 276

Vous reconnaissez immédiatement ces plantes. On les désigne sous le nom de Laumwort, et elles ont des propriétés curatives et cicatrisantes très proches de celles de l'herbe de Laumspur. Il suffit de mâcher ses feuilles pour récupérer des points d'ENDURANCE. Chaque dose de Laumwort vous permet de regagner 2 points d'ENDURANCE et vous avez à vos pieds une quantité suffisante de feuilles pour constituer 3 doses. Si vous décidez de cueillir ces feuilles et de les garder, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre Feuille d'Aventure. Rendez-vous ensuite au [325](#).

## 277

La seconde flèche du tireur ennemi se fracasse contre le mur derrière lequel vous venez de plonger sans vous causer le moindre mal. A quelques mètres de l'endroit où vous êtes étendu, gît le corps ensanglanté d'un Chevalier de la Mort Drakkarim. Blessé lors de l'assaut du pont, il a rampé jusqu'ici pour mourir. Il a encore un glaive et une hache à la ceinture et, parmi les objets divers qui ont glissé hors de son sac vous remarquez une Bouteille d'Eau, une Torche, une Couverture et assez de provisions pour 3 Repas. Faites votre choix parmi ces armes et ces objets à ranger dans votre Sac à Dos, sans oublier d'inscrire ceux que vous décidez d'emporter sur votre Feuille d'Aventure, puis glissez-vous hors des ruines et reprenez votre course vers le centre de la cité. Rendez-vous au [155](#).

## 278

Alors que vous réfléchissez fébrilement à un moyen de faire sortir votre ami de son cachot, vos yeux tombent par hasard sur une grosse clef, suspendue bien en évidence à un crochet à côté de la porte ! Vous l'introduisez sans perdre une seconde dans la



serrure où elle joue sans difficulté, libérant le lourd panneau de fer qui s'ouvre en grinçant sous votre poussée. Sautant sur ses pieds, Païdo se jette dans vos bras et vous étreint longuement, les yeux brouillés de larmes de joie.

- Loués soient les dieux qui font permis de me retrouver, Loup Solitaire ! s'exclame-t-il d'une voix brisée par l'émotion. Ces porcs de Drakkarims disaient que tu étais mort, que ton cadavre pourrissait dans le tréfonds du Danarg, mais jamais je n'ai cru à leurs mensonges ! il bondit de joie lorsque vous lui apprenez que la grande porte de Torgar est tombée et que la bataille fait rage dans les rues de la forteresse. Et, quand vous l'informez du but de votre mission, ses yeux se mettent à briller. Ce qu'il vous révèle remplit votre cœur d'un formidable espoir. Rendez-vous au [307](#).

## 279

Vos réflexes foudroyants vous sauvent de la morsure fatale du serpent. Ses crochets mortels se referment sur le vide et il recule instantanément, s'enroulant au fond de son trou aussi rapidement qu'il en avait jailli pour parer à toute représaille. Plutôt que de tenter de tuer le reptile dans l'espace confiné du boyau, vous sautez sur l'occasion pour décamper au plus vite. Rendez-vous au [205](#).

## 280

Aux premières lueurs de l'aube, les trompettes sonnent le rassemblement dans le camp des alliés et, dans un grand mouvement rapide et discipliné» les soldats de Lencia et d'Éru rejoignent leurs positions pour la bataille. Rassemblant votre équipement, vous gagnez le sommet de la colline où le Prince a établi son poste de commandement. Vous le trouvez l'oeil rivé à un long télescope, observant avec soin les lignes ennemies et

dictant ses ordres à ses hérauts qui les transcrivent sur des feuilles de parchemin avant de les faire porter aux régiments qui finissent de se déployer dans la plaine,

- Nous avons l'avantage du nombre : l'ennemi devra combattre à un contre deux, vous annonce-t-il en vous saluant d'un bref sourire. Mais, pour autant, la partie est loin d'être gagnée d'avance. Ils occupent d'excellentes positions de défense d'où il va être malaisé de les déloger. Et, sur ces mots, il vous tend le télescope pour vous permettre de juger par vous-même de la situation. Vue à travers l'objectif grossissant de la lunette, la ville de Cetza ressemble à une poignée de chaumières et de maisonnettes paysannes délabrées regroupées sur le sommet aplati d'une colline. Au nord s'étend un bois, suivi d'une petite colline surmontée d'un temple en ruine. Au sud de la ville, occupant la moitié de la colline sur laquelle est édifiée la ville, s'étale un grand verger ceinturé d'un muret de pierres sèches puis, plus bas, une vaste prairie coupée en deux par un long fossé qui court sur toute la longueur du champ de bataille. La route de Luomi, qui traverse la cité d'ouest en est avant de continuer vers Noirsak, franchit le fossé sur un pont de pierre à l'entrée duquel les Drakkarims ont érigé une impressionnante barricade puissamment défendue. L'ennemi s'est également activé sur la ligne nord, dressant entre le pont et la colline du temple une redoutable barrière de pieux inclinés qui interdit à la cavalerie alliée toute tentative de percée vers le centre, et alignant rang sur rang, derrière toutes ces défenses, une masse inquiétante d'archers Drakkarims. Les troupes alliées achèvent de se mettre en place, un calme irréel s'empare du champ de bataille tandis que les deux forces ennemies s'observent, immobiles. Soudain, la sonnerie éclatante des trompettes du Roi Sarnac rompt le silence. C'est le signal de l'attaque. Rendez-vous au [150](#).

## 281

Concentrant tout votre pouvoir Kaï, vous projetez une violente vague de force psychique qui frappe de plein fouet le champ d'énergie entourant les Spectres. Vous sentez leur pouvoir décliner peu à peu et vous puisez dans vos dernières forces pour redoubler l'intensité de votre attaque. Leur silhouette transparente finit par s'évanouir graduellement dans l'obscurité. Votre attaque psychique vient de vous sauver d'une fin effroyable, mais au prix d'une considérable dépense d'énergie. Tirez un nombre dans la Table de Hasard et soustrayez-le de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [156](#).

## 282

Peu après le lever du soleil, vous découvrez une piste qui se fraie un chemin vers le nord en sinuant entre la rude écorce des pins.

- Cette vieille sente à gibier va nous conduire tout droit au Nid des Contrebandiers, vous annonce Jarel en mâchonnant un morceau de viande séchée tirée de son sac. Je pense qu'on devrait y être avant midi.

Sa prévision se vérifie, car la moitié de la matinée s'est à peine écoulée que vous arrivez devant un groupe de cabanes en planches délabrées, plantées au bord d'une rivière au flot rapide. Il fut un temps où ces baraquements formaient le centre florissant d'un trafic d'or et de pierres précieuses aussi illégal que lucratif. Les citoyens de Pirsî, qui extraient ces

richesses des montagnes de la Chaîne d'Éru, avaient pris l'habitude de faire sortir en fraude du pays leurs précieuses cargaisons par la voie des eaux, préférant affronter les dangers du Marais de l'Enfer plutôt que d'acquitter les taxes du Prince. Il avait fallu que le Prince en vienne à décréter la peine de mort

contre les contrebandiers et envoie ses Maraudeurs leur imposer sa loi pour que les Pirsiens finissent par renoncer à leur commerce illégal. Rendez-vous au [231](#).

### 283

Une flèche empennée de noir vous laboure l'avant-bras jusqu'à l'os. Vous êtes désarçonné sous le choc. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Pris de panique, votre cheval détale au triple galop et disparaît derrière la crête de la colline pendant que vous vous relevez en titubant. A cet instant, les auteurs de l'embuscade jaillissent en hurlant sauvagement de la cabane de rondins, pressés d'achever leur gibier pendant qu'il semble incapable de résister. Trois d'entre eux sont armés d'arcs et encochent de nouvelles flèches sans ralentir leur course. Si vous voulez tenter de leur échapper en franchissant le gué, rendez-vous au [166](#). Si vous possédez un arc et si vous désirez l'utiliser contre vos assaillants, rendez-vous au [131](#). Si vous préférez dégainer une arme de poing pour les affronter, rendez-vous au [251](#).



### 284

Tandis que la Garde Princièrè s'avance majestueusement dans la plaine, ses rangs serrés d'acier luisant se déploient lentement en position de combat, se préparant à charger au signal du Prince. Leurs lourdes lances se dressent comme une forêt d'acier, faisant fièrement flotter au vent leurs oriflammes écarlates et jaunes.

Les archers Drakka rims postés derrière la barrière de pieux courant entre les deux collines décochent une massive bot. dée de flèches, mais leur tir vient de trop loin et le» traits empennés de noir se contentent de ricocher en fin de course sur les boucliers et les cuirasses des Éruans. Bientôt, le premier rang des cavaliers atteint le fossé et il est contraint de ralentir l'allure pour permettre aux lourds chevaux de bataille de franchir sans encombre ses eaux bourbeuses et le fond spongieux qu'elles dissimulent. Les ruines du temple s'étendent maintenant à moins de trois cents mètres en avant, précédées d'une ligne menaçante de piquiers Drakkarims attendant, immobiles, sur la crête de la colline. A cet instant, la sonnerie rauque d'un cor de guerre retentit à travers le champ de bataille et, soudain, l'enfer se déchaîne tout autour de vous. Une grêle de flèches meurtrières s'abat brutalement sur votre troupe de tous les côtés à la fois, jaillissant de la droite, le long de la barrière de pieux, mais aussi depuis les bois qui, sur votre flanc gauche, dissimulaient une autre compagnie d'archers ennemis! Frappés de plein fouet par ce terrible tir croisé, les chevaliers de la Garde tombent par dizaines, touchés au visage ou au défaut de l'armure, ou précipités à terre par leurs montures criblées de flèches. Mais le Prince, impavide, ordonne à ses hommes de continuer d'avancer, et ils extirpent en force les chevaux du piège gluant du fossé pour s'élancer avec lui à l'assaut de la colline, bravant l'orage meurtrier des tirs ennemis. Par quelque bienveillance des dieux ou du hasard, vous échappez à la morsure fatale des flèches qui vous sifflent aux oreilles et lancez votre monture au galop dans le cloaque du fossé, quand un cheval sans cavalier, blessé et fou de douleur, vous percute de plein fouet et vous fait vider les étriers. Utilisez la Table de Hasard. Si vous maîtrisez les Disciplines Magnakaï du Contrôle Animal et de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 points au nombre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur

ou égal à 4, rendez-vous au [236](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [183](#).

## 285

Arrivé au bas des marches, vous découvrez un long parapet circulaire surplombant un gigantesque cratère caverneux. Il bourdonne comme une ruche monstrueuse du labeur de milliers d'esclaves, hommes et femmes de tous âges, qui s'échinent sur leur pelle et leur pioche, creusant sans relâche dans le cœur sulfureux de Torgar. Leur corps décharné est noir de crasse et ruisselle de sueur en dépit du vent glacial qui hante les profondeurs de la mine souterraine de son hurlement de loup affamé. Les malheureux sont harcelés en permanence par les aboiements de contremaîtres Drakkarims, et leurs hurlements de douleur répondent au claquement des fouets qui s'abattent sur leur échine avec une féroce régularité pour les inciter à montrer plus d'ardeur dans le travail. Écœuré et empli de rage par ce que vous venez de voir, vous vous éloignez du parapet pour vous engager dans la pénombre d'un corridor qui descend en pente douce vers une porte d'acier noir, verrouillée. Si vous possédez une Clef Noire, rendez-vous au [80](#). Si vous possédez un Passe-Partout, rendez-vous au [219](#). Si vous ne possédez aucun de ces Objets Spéciaux, rendez-vous au [130](#).

## 286

Vous faites jaillir votre épée d'or du fourreau, et son éclatante lueur purificatrice frappe de plein fouet la silhouette maléfique du Seigneur Démon. Tagazin pousse un grognement douloureux, comme si la proximité d'une si noble lame le blessait dans sa chair, et il se met à reculer lentement vers l'intérieur du temple. Restant prudemment à l'écart Roark et ses disciples se blottissent les uns contre les autres et vous fixent avec effroi tandis que leur maître se ramasse sur lui-même pour attaquer.

TAGAZIN

HABILETE : 45

ENDURANCE : 65

Cette créature surnaturelle est insensible à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous parvenez à réduire son total d'ENDURANCE à 20 points ou moins, cessez immédiatement le combat et rendez-vous au [20](#).

## 287

« C'est bon », grogne le Capitaine. Puis il se tourne vers le bar et hoche la tête en direction du tenancier. Tendue à l'extrême, vous vous apprêtez à plonger sous la table mais, à votre grand soulagement, vous entendez l'homme reposer son arbalète sur le bois du comptoir.

- C'est d'accord, je vais te conduire jusqu'à Jarel, vous dit enfin le Capitaine de sa voix bourrue. Mais tu devras accepter qu'on te bande les yeux. Mais ne le prends pas mal : si nous prenons cette précaution élémentaire, c'est autant pour ta propre sécurité que pour la sienne. Ainsi, même si tu devais être pris et torturé par l'ennemi, tu ne pourrais pas lui avouer l'emplacement du camp des Partisans. D'un geste, il appelle le tenancier, qui lui apporte un carré d'épaisse étoffe noire, et le noue avec soin. Puis, en vous guidant comme un aveugle, le Capitaine vous fait sortir de la taverne et monter sur votre cheval, avant de vous entraîner dans la forêt par quelque sentier secret. Après deux longues heures de chevauchée, vous atteignez enfin votre destination et on vous enlève votre bandeau. Rendez-vous au [25](#).

## 288

Vous faites face à vos assaillants avec une fureur et une adresse meurtrières, et chacun de vos coups expédie dans la poussière le cadavre sanglant d'un ennemi. « En arrière ! » hurlez-vous à vos hommes en frappant d'estoc et de taille dans la horde féroce des Hammerlandais. « Repliez-vous vers le pont ! » Les survivants

de votre groupe parviennent progressivement à se dégager et s'enfuient en courant le long de la ruelle, vous laissant seul avec deux chevaliers Lenciens pour couvrir leur retraite. Dans l'instant qui suit, un groupe furieux de Hammerlandais armés de haches se rue sur vous en hurlant leur terrifiant cri de guerre.

HAMMERLANDAIS      HABILETE : 29    ENDURANCE : 40

Ajoutez 2 points à votre total d'HABILETE pour la durée de ce combat, car vous bénéficiez de l'aide des deux Lenciens combattant à vos côtés. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [44](#).

### 289

Vous percutez si brutalement la paroi opposée que le choc vous laisse le souffle coupé mais indemne. Dès que l'air circule à nouveau normalement dans vos poumons, vous vous hissez à la force des poignets hors du gouffre, vous détachez le bâton de l'extrémité de votre corde, et vous la roulez au fond de votre sac avant de vous enfoncer dans pénombre de l'inquiétante forêt. Rendez-vous au [50](#).

### 290

- Ainsi, vous êtes celui que l'on appelle Loup Solitaire, dit-il en vous dévisageant d'un air pensif. Et vous êtes venu ici pour vous introduire dans Torgar et reprendre ce qui vous revient de droit. Étrange est le destin qui nous a tous deux conduits ici, poursuivant des buts similaires! Allons, suivez-moi, notre coopération pourrait bien hâter le succès de nos entreprises. Rendez-vous au [127](#).



Vous entrez dans Pirsî peu après le coucher du soleil. Un épais brouillard enveloppe de ses lourdes volutes les rues sombres et les passages tortueux de la petite cité perdue à la limite des terres sauvages, noyant le pas de votre cheval dans un silence oppressant. Vous ne rencontrez pas âme qui vive sur votre chemin. Seuls les minces rayons de lumière qui filtrent, ici et là, entre les fentes des volets solidement bâclés et renforcés de quelques maisons de bois, témoignent d'une présence humaine dans les murs de la ville. Vous mettez finalement pied à terre devant les marches d'une longue bâtisse de rondins qui fait office à la fois d'épicerie, de bazar et de taverne. Vous vous apprêtez à pousser la porte lorsque votre coursier pousse soudain un hennissement inquiet, attirant votre attention sur un groupe d'hommes aux traits rudes qui remontent la rue dans votre direction. Le flamboiement des torches qu'ils serrent dans leurs robustes mains calleuses de travailleurs jette un éclat inquiétant sur leurs visages soupçonneux tandis qu'ils s'approchent de vous avec circonspection. Leur chef, un homme trapu portant l'uniforme de Capitaine des Maraudeurs Éruans vient se planter à quelques centimètres de vous, vous fixant droit dans les yeux, les mâchoires serrées dans un rictus de mépris.

- Eh bien, soldat, aurais-tu oublié comment on salue un supérieur? gronde-t-il d'une voix menaçante. Mais peut-être l'ignores-tu tout simplement parce que tu n'es pas un Maraudeur? Peut-être n'es-tu rien d'autre qu'un de ces espions Drakkarims déguisés ?

Tout en l'écoutant, vous remarquez du coin de l'œil que plusieurs de ses hommes portent à la ceinture des pistolets de Bor, armes primitives mais terriblement meurtrières, surtout à si courte distance. Il n'en faut pas plus pour vous convaincre que vous

devez immédiatement saluer cet officier si vous tenez à conserver votre peau. Si vous choisissez de saluer en portant la main à votre front, rendez-vous au [193](#). Si vous préférez lever la main, paume tournée vers l'extérieur, rendez-vous au [60](#). Si vous estimez plus judicieux de poser la main sur le cœur, bras sur la poitrine, rendez-vous au [7](#).

## 292

Au sommet de la colline, la fureur de la bataille atteint son paroxysme et les chevaliers de la Garde, à bout de forces, commencent à faiblir sous la poussée sauvage des Hammerlandais qui les assaillent avec la férocité d'une meute de loups affamés. Refrénant l'envie furieuse qui vous pousse à vous jeter dans la mêlée sans plus attendre, vous amenez votre troupe en bon ordre à quelques dizaines de mètres de l'ennemi avant de donner le signal de la charge. Galvanisés par la clameur d'espoir que votre arrivée déclenche dans les rangs des chevaliers, vos piquiers s'enfoncent comme un coin de bûcheron dans le flanc de l'ennemi, semant la mort et la terreur sur leur passage. Rien ne semble pouvoir résister à leur poussée furieuse et, en quelques minutes, la meute des Hammerlandais et des Brigands se retrouve coupée en deux avant d'être balayée de la colline par un irrésistible vent de panique. Dès que les piquiers ont achevé de nettoyer le terrain, vous déployez, vos archers en première ligne pour arroser de flèches l'ennemi en fuite, transformant sa retraite en débandade chaotique. Rendez-vous au [66](#).

## 293

Les deux sorciers minuscules vous voient lever votre arc et réalisent soudain qu'ils sont en danger. Comme vous les mettez en joue, ils s'apprêtent fébrilement à projeter leurs sphères sur les Palmy- rions. Utilisez la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science des Armes, ajoutez les points

supplémentaires dont vous pouvez bénéficier au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 7, rendez-vous au [149](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [164](#).

## 294

La chaleur ardente du soleil d'été luisant dans un ciel sans nuages sèche rapidement vos vêtements trempés et reconforte agréablement vos membres endoloris pendant que vous examinez le nouveau paysage qui s'étend devant vous. Le seul chemin qui s'offre à vous dans la nature sauvage est une piste pierreuse qui s'enfonce dans une sombre forêt enveloppée de brume. Malgré la chaleur du soleil, vous sentez un long frisson d'effroi courir le long de votre nuque, car vous avez soudain l'instinctive certitude d'avoir pris pied sur l'Ile des Spectres, le lieu maudit dont le Prince Graygor vous a parié avec une telle épouvante ! Laissant la prudence guider chacun de vos pas, vous vous engagez sur la piste en vous efforçant d'épargner au mieux vos braies et vos bottes, soumises à l'agression continue de fougères coupantes et de ronces envahissantes. Au bout de quelques kilomètres, vous trouvez votre chemin coupé par un étroit et profond ravin. En vous penchant avec précaution au bord du vide vous découvrez que le fond du gouffre est jonché d'ossements jaunis et que ses parois abruptes sont criblées d'étroits orifices caverneux d'où monte une puanteur malsaine. Si vous voulez tenter de franchir en sautant cette étroite faille, rendez-vous au [123](#). Si vous jugez plus prudent de la contourner à la recherche d'un passage plus sûr, rendez-vous au [62](#).

## 295

La froide lueur bleue du petit matin et le croassement lointain d'un corbeau vous tirent d'un profond sommeil. Les rayons dorés du soleil se déversent sur la voûte de la forêt, diffusant à travers le feuillage vert sombre des pins une lumière tamisée qui rend

vosre progression bien plus aisée que dans l'épaisse obscurité de la nuit précédente. Ragailardi par votre nuit de sommeil, vous avancez d'un bon pas et, après avoir couvert de nombreux kilomètres, vous émergez des arbres qui bordent la rive orientale de l'île pour vous retrouver face au flot grondant de la Brol, derrière laquelle s'étend, à perte de vue, l'océan végétal de la Forêt de Moggador. Les eaux furieuses de la Brol sont trop profondes en cet endroit pour vous permettre de traverser, aussi longez-vous sa rive rocailleuse en remontant vers le nord à la recherche d'un passage facile à franchir. Vos recherches vous amènent devant les restes d'un ancien pont, effondré depuis des siècles, dont les pierres ont en partie comblé le lit de la rivière pour former un haut-fond artificiel, le long duquel le courant se brise en furieux bouillonnements d'écume. Vous vous hâtez à grands pas vers ce gué providentiel lorsque vous vous figez soudain sur place en entendant l'écho bruyant de voix rauques aux accents inhumains qui jaillit d'un épais taillis de buissons non loin de la rive. Si vous maîtrisez les Disciplines Magnakaï de l'Exploration ou de l'Invisibilité, rendez-vous au [194](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces deux Disciplines, rendez-vous au [67](#).

## 296

Vous retournez d'un coup de botte le cadavre du Drakkar sur le ventre, avant d'ouvrir en deux son sac. Votre fouille met au jour les objets suivants :

1 Épée

1 Poignard

1 Arc

1 Couverture

1 Carquois

### 3 Flèches

16 Lunes (valeur : 4 Pièces d'Or)

Vous pouvez emporter tous les objets qui vous intéressent dans cette liste (sans oublier de les inscrire sur votre Feuille d'Aventure) avant de reprendre votre course vers le centre de la cité. Rendez-vous au [155](#).

## 297

Les rangs de la Garde Princièrè restent soudés comme une muraille d'acier, réduisant à néant les tentatives de plus en plus désespérées des Drakkarims pour contenir leur poussée implacable. Combattant avec une vaillance et une adresse qui force votre admiration, les chevaliers remontent irrésistiblement vers la crête de la colline en taillant des coupes sombres dans les rangs ennemis. Face à de si nobles adversaires, la résistance des Drakkarims est de courte durée : perdant pied de toute part, ils finissent par s'effondrer totalement, abandonnant leurs positions pour s'enfuir en pleine débandade vers la cité. Arrivé au sommet de la colline, vous apercevez le Prince Graygor au milieu des ruines du temple, livrant un combat mortel contre un guerrier en armure d'argent. Autour des deux combattants gisent les cadavres des chevaliers de la Garde qui avaient percé avec le Prince les rangs des piquiers Drakkarims au cours de la charge. Le Prince se bat farouchement pour tenter d'empêcher son adversaire de remettre la main sur un barreau de fer tombé entre eux sur le sol, et qui crépite sur toute sa longueur d'étranges flammes blanches et bleutées. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [252](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [143](#).

Une étrange sensation de picotement envahit vos sens et les images des événements qui se sont déroulés il y a des milliers d'années dans le temple commencent à défiler dans votre esprit avec une netteté stupéfiante, tant l'empreinte psychique dont ces épisodes l'ont marqué est encore puissante. Au temps des Anciens Royaumes, alors que les Anciens Mages régnaient sur ces terres, ce temple était un lieu d'étude et d'expérimentation. C'est là qu'ils développaient leur connaissance et leur compréhension des choses de la nature, et de nombreuses expériences bénéfiques y furent accomplies pour le plus grand bien du Magnamund. Les gardiens de ce laboratoire appartenaient à la race drodarienne des Patars. Ils servaient les Anciens Mages qui, en retour, leur confiaient leurs dernières découvertes sur le pouvoir des plantes et le savoir druidique. Mais ils trahirent cette confiance lorsqu'ils péri mirent aux Cénériens, un clan néfaste de mauvais druides, de pénétrer dans le temple pour piller ses secrets. Ils appelèrent leur Seigneur Démon et le firent apparaître dans le lieu même que vous contemplez. La malfaisante créature s'empara alors des fruits de l'œuvre des Anciens Mages pour les retourner contre eux sous la forme d'une peste mortelle qui allait décimer leur race. Patars et Cénériens grandirent en puissance dans le sillage de cette destruction, mais leur règne fut éphémère. Un clan de bons druides, les Herbalish, qui avaient aidé les survivants des Anciens Mages à échapper à leurs ennemis au cours des années de la Grande Peste, lancèrent leurs forces contre les Cénériens dans une guerre sans merci dont ils sortirent victorieux. Remplis de honte, les Patars abandonnèrent alors le temple et firent aux Herbalish la promesse solennelle de racheter leur acte de trahison en se vouant désormais à l'étude des arts de la guérison

et au combat contre la maladie sous toutes ses formes. Depuis lors, les descendants des Patars portent le nom de Rédempteurs, et chaque nouvelle génération se consacre fidèlement au vœu ancestral. Mais la fin du récit reste encore à trouver, car vous assistez maintenant, au fond de ce temple oublié, à une terrifiante répétition de l'histoire. Roark et ses disciples sont les descendants des druides de Cénef, et ils sont venus pour invoquer l'aide de leur maître diabolique, le Seigneur Démon Tagazîn! Rendez-vous au [116](#).

### 299

Le tintement de la cloche d'alarme signifie que l'on se bat à l'entrée de la tour. Adamas et son armée sont parvenus jusqu'au centre de la cité et ils se fraient maintenant un chemin vers les souterrains, à la pointe de l'épée, pour tenter de libérer les esclaves. Les Chevaliers de la Mort n'ont pas remarqué votre présence dans la chambre, ils se précipitent simplement à leurs postes de combat. Rendez-vous au [136](#).

### 300

Les soldats du Prince Graygor et du Roi Sarnac envahissent la place centrale de la cité, laissant éclater leur joie dans une formidable clameur de triomphe. La victoire des alliés est totale. Cetza a été reconquise de haute lutte et l'armée ennemie, décapitée, est irrémédiablement anéantie. Partout où vous tournez vos regards, vous rencontrez des visages rayonnants d'allégresse car, au-delà de cette simple victoire, la chute du Baron Shinzar annonce la libération complète du territoire Éruan du joug cruel de l'occupation Drakkarim. Tandis que vous regardez au loin les restes pitoyables de l'armée vaincue s'échapper à travers les ruines de la Muraille de Cetza et détalier comme des rats vers leur tanière de Noirsak, le Prince Graygor vient se joindre à vous pour célébrer la victoire.

- C'est un grand jour pour nous tous, Loup Solitaire ! s'exclame-t-il en vous serrant dans ses bras. Notre terre est enfin libre, et la route de Torgar vous est maintenant ouverte ! Rendez-vous au [4](#).

### 301

Le cristal explose dans un éclair aveuglant, dégageant une monstrueuse décharge d'énergie qui ouvre une énorme brèche dans les battants de fer épais de plus de trente centimètres, et transforme ce qu'il en reste en débris incandescents de métal fondu. La secousse de la terrifiante déflagration ébranle l'arche de pierre sur toute sa longueur, et vous devez vous blottir sous les boucliers des soldats de l'avant-garde pour vous protéger d'une pluie ardente de fragments de fer en fusion projetés jusqu'à des centaines de mètres à la ronde. L'écho du tonnerre de l'explosion roule encore entre les parois du gouffre de la Torg quand, avec une clameur de triomphe, les troupes d'assaut d'Adamas jaillissent de leurs tranchées et s'élancent à travers l'arche vers l'ouverture béante des portes fracassées. Rendez-vous au [273](#).

### 302

La requête du Sergent n'est pas aussi innocente qu'elle en a l'air, car il a parfaitement reconnu les pépites de cuivre qui sont incrustées dans la lanière du Nerf de Bœuf. Il ne connaît qu'un fouet de cette sorte, et il sait que son propriétaire n'aurait accepté pour rien au monde de s'en séparer. Vous sentez que de nombreux autres Partisans ont également reconnu le fouet et qu'ils se déploient lentement pour vous encercler et vous assaillir. Si vous décidez de prendre la fuite, rendez-vous au [39](#). Si vous préférez faire face et affronter les Partisans, rendez-vous au [118](#).



Vos sens de Maître Kaï vous révèlent que cet anti- que tertre funéraire est habité par les esprits maléfiques de cent druides de Céner qui furent tués et ensevelis en ce lieu, il y a de nombreux siècles. Depuis lors, les Spectres de ces âmes sans repos hantent les solitudes boisées de l'île, pourchassant tous les humains qui osent s'y aventurer pour se repaître de leur force vitale. Retenant votre souffle, vous regardez avec un mélange d'horreur et de fascination les fantômes terrasser lentement le disciple en longue robe et recouvrir son corps encore agité de spasmes comme une horde de sangsues gloutonnes, Terrifié par ce monstrueux spectacle et peu désireux d'encourir un tel sort, vous vous éloignez de ce lieu funeste à pas de loup pour vous hâter de disparaître dans l'obscurité de la forêt. Rendez- vous au [175](#).



La violence du choc vous vide brutalement les poumons, mais vous laissez heureusement indemne. Suspendu à votre corde au-dessus du vide, vous vous efforcez péniblement de reprendre votre souffle et de calmer les battements de votre cœur quand, de l'épaisseur du mur rocheux, monte une sorte de grattement sourd. Soudain, une section de la paroi verticale vole en éclats à moins d'un mètre de vous, laissant apparaître l'extrémité d'une effroyable créature vermiculaire pourvue d'énormes et meurtrières mandibules qu'elle fait claquer avec entrain en

étirant son monstrueux corps chitineux dans votre direction. Vous avez eu l'infortune de troubler la quiétude d'un Rocophage des Abîmes affamé, créature affligée d'un goût culinaire pour le moins discutable qui l'amène à dévorer ses proies toutes vivantes.

ROCOPHAGE    HABILITÉ : 16    ENDURANCE : 50

En raison de la précarité de votre position, vous devez diminuer de 3 points votre total d'HABILITÉ pour la durée du combat. De plus, contraint de vous maintenir à la corde pour ne pas tomber dans le vide, vous ne pouvez combattre qu'à l'aide d'une arme utilisable d'une seule main (épée, masse d'armes, hache, poignard, sabre ou marteau de guerre). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [72](#).

### 305

A l'instant où les doigts glacés de la mort se referment sur le Ziran, un tourbillon de feu noir jaillit du bâton de pouvoir et engloutit son corps cuirassé d'argent. Hurlant comme une horde de démons déchaînés, les longues flammes d'ébène s'allongent en tournoyant de plus en plus furieusement pour former la trombe d'un petit cyclone qui s'élève vers le ciel dans un mugissement effroyable. Sans perdre un instant, vous vous précipitez auprès du Prince blessé et toujours inconscient, et vous le hissez sur votre épaule avant de l'emporter au pas de course loin du noir ouragan qui, dans un fracas de fin du monde, aspire avec une force terrifiante les lourds débris et gravats du temple avant de les recracher dans les airs comme un volcan en éruption. Une fois en sécurité à bonne distance des ruines, vous reposez doucement le Prince sur le sol et vous regardez le cyclone décroître progressivement puis s'évanouir. Rendez-vous au [211](#).

### 306

Une douzaine de chevaux, harnachés et drapés de noir et d'or, broutent en cercle, attachés à un obélisque de pierre. Deux soldats vêtus de cuir sont assis dans l'herbe à proximité et jouent aux cartes en se partageant une pipe de tabac à l'arôme puissant. Tous deux arborent sur l'épaule un emblème, également brodé sur les housses des chevaux, qui représente une herse d'or sur un cimier noir. Si vous avez voyagé à travers les pays de la Storn, au centre du Magnamund, dans une précédente aventure du Loup Solitaire, rendez-vous au [65](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [222](#).

### 307

- Je peux t'aider, Loup Solitaire, vous dit-il rapidement, retrouvant sa fierté de guerrier à l'idée de se venger de ses cruels geôliers. Je sais où ils gardent les Pierres de la Sagesse, et je vais t'y conduire ! Rendez-vous au [88](#).

### 308

Dès que les premières lueurs de l'aube font pâlir l'horizon à l'est de la ville, les rues de Luomi commencent à résonner des cris des sergents et du martèlement des bottes et des sabots sur le pavé. Dans une agitation fébrile mais disciplinée, les régiments d'Éru et de Lencia forment les rangs et s'alignent les uns après les autres suivant un ordre de marche préétabli, jusqu'au milieu de la matinée. Sur le coup de dix heures, les trompettes sonnent enfin le signal du départ et leur colonne, forte de 6500 hommes, s'ébranle dans un ordre impeccable, franchissant, compagnie après compagnie, la porte est de la cité pour avancer sur la route poussiéreuse qui mène à Cetza. Lorsque vient votre tour de vous joindre à la troupe, vous prenez place parmi l'escorte du Prince Graygor dans les rangs des chevaliers cuirassés de la Garde

Princière. L'armée alliée avance sous la protection vigilante de détachements d'éclaireurs à cheval Lenciens déployés en avant, de long de ses deux flancs, et sur ses arrières, afin prévenir toute embuscade de l'ennemi le long des vingt kilomètres de prairies découvertes qu'il faut traverser pour arriver jusqu'à Cetza. Au cours de l'après-midi, un groupe d'éclaireurs reçoit l'ordre de partir en reconnaissance afin d'espionner le dispositif ennemi. A leur retour, ils annoncent que le Baron Shinzar a puissamment fortifié la ville et reçu de nouveaux renforts de Noirsak depuis sa défaite de Luomi. Le Prince Gaygor accueille ces nouvelles avec une mine sombre, car il sait que le terrain qui entoure Cetza est naturellement défavorable aux assaillants. Le crépuscule tombe lorsque l'armée atteint les abords de la ville. Vous pouvez apercevoir, dans l'obscurité, la lueur des feux de camp adverses dansant entre les ruines des maisons ravagées par l'invasion des Drakkarims. Par moments, le souffle froid du vent du soir vous apporte les échos de leurs voix rauques criant des ordres et brillant les noms de leurs serviteurs esclaves. Le Roi et le Prince, jugeant leurs troupes trop fatiguées par la marche d'approche pour croire au succès d'un assaut nocturne, donnent l'ordre d'établir les bivouacs. Les régiments ont tôt fait de se disperser et de nombreux feux illuminent bientôt la nuit. Des tentes sont dressées pour les chevaliers tandis que d'abondantes provisions sont déchargées des chariots de l'intendance afin d'atténuer l'inconfort et remonter le moral des hommes de troupe condamnés à dormir à la belle étoile. Le Prince choisit d'établir son quartier général au nord, sur une colline qui surplombe la ville, et le Roi Sarnac de Lencia décide d'installer le sien sur une position symétrique, au sommet d'un mamelon à cinq cents mètres environ au sud de la route. Après la mise en place des tentes, un message arrive du quartier général du Roi Sarnac, invitant le Prince et ses officiers à mettre au point leurs plans de bataille en vue du lendemain. En quittant sa tente pour

se rendre à l'invitation de son allié, le Prince vous dit que vous pouvez raccompagner si vous le désirez. Si vous voulez vous rendre avec lui au quartier général du Roi Sarnac, rendez-vous au [244](#). Si vous préférez décliner son invitation, rendez-vous au [90](#).

### 309

Tandis que vous achevez de disperser les derniers amphibiens, Jarel empoigne les avirons et se met à ramer de toute la force de ses bras puissants. Mais vous n'avez parcouru qu'une courte distance quand, dans un affreux craquement, un pieu aiguisé transperce soudain le fond de votre embarcation. Le petit canot se balance violemment sous le choc tandis que l'eau jaillit en geysers à travers la brèche, puis il chavire brutalement, vous précipitant tête la première dans les eaux sombres de la Torg. Une patte palmée referme ses doigts griffus sur votre jambe (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), mais vous vous débattiez sauvagement et vous parvenez à vous dégager de son étreinte gluante. Débarrassé de votre assaillant invisible, vous vous élancez en nageant furieusement vers la rive sud et vous parvenez finalement à vous hisser sur la berge boueuse, épuisé et grelottant de tous vos membres. Rendez-vous au [226](#).



### 310

La lame de la terrible hache vous mord cruellement le flanc tandis que vous plongez sur le côté pour lui échapper. Le coup

vous projette au sol avec une violence que vous vous efforcez d'atténuer en roulant sur vous-même, mais votre blessure est trop sévère pour vous permettre de vous relever immédiatement. Vous perdez 8 points d'ENDURANCE. S'il vous reste un souffle de vie, rendez-vous au [321](#).

### 311

Vous dégainez une arme et vous secouez la botte de Jarel pour le réveiller. « Hein ?... Qu'est-ce qui... » bafouille-t-il en se dressant sur son séant et en se frottant les yeux embués de sommeil. Mais, avant d'avoir pu ouvrir la bouche, un bruit derrière vous vous fait vous retourner, et vous apercevez une autre créature pisciforme qui tente de vous prendre à revers en rampant par-dessus la coque du canot retourné. Vous bondissez sur vos pieds et votre compagnon a tout juste le temps de tirer son épée en poussant un abominable juron tandis que les deux monstres répugnants se ruent simultanément à l'attaque.

PISKHARS

HABILETE : 21

ENDURANCE : 28

Ces frustes créatures des marais sont insensibles à la Puissance Psychique (mais pas au Foudroiement Psychique). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [34](#).

### 312

Votre coup frappe le fauve en plein bond, l'atteignant au flanc, et l'envoie tournoyer dans les airs avec un glapisement aigu. Mais sa blessure est trop peu profonde pour le mettre hors de combat et, loin de décourager sa fureur carnassière, la douleur cinglante qui lui fouaille le côté, loin de décourager sa fureur carnassière, ne fait que décupler sa rage bestiale. Retombant près de Jarel, il retrouve instantanément son équilibre et se ramasse sur lui-même pour bondir de nouveau. Mais cette fois, ce n'est plus votre compagnon, mais vous, que ses yeux brillant de haine

fixent, et c'est votre gorge que ses longs crocs luisants visent ! Il est blessé, mais dangereux.

LOUP DE TAINTOR HABILETE : 21

ENDURANCE : 36

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [178](#).

### 313

Votre courageuse monture vous hisse stoïquement le long de la pente raide du sentier qui s'échappe de la vallée pour rejoindre la crête. Vous espérez apercevoir votre destination depuis cette hauteur, mais il vous faut rapidement déchanter car, arrivé sur la crête, la végétation s'avère trop luxuriante pour vous permettre de distinguer grand-chose du paysage qui s'étend au-delà. Les rangs serrés des arbres et la masse touffue des fourrés forment un enchevêtrement si compact qu'il limite votre visibilité à moins de douze mètres vers l'avant. Vous êtes immédiatement frappé de constater à quel point cet environnement forme un cadre idéal pour une guérilla, et vous commencez à comprendre comment Sebb Jarel et ses quelques centaines de Partisans ont réussi, depuis deux ans, à tenir en échec des divisions entières de Drakkarims en leur infligeant des pertes sévères dans une presque complète impunité. Au bout de quelques centaines de mètres, l'étroit sentier vous fait traverser le théâtre macabre d'une de leurs embuscades. Il passe entre deux rangées de pieux à la pointe desquels sont empalées des têtes grimaçantes de Drakkarims, encore coiffées de leurs sinistres heaumes de fer noir en forme de tête de mort, avertissant tout combattant Drakkarim du sort qui l'attend s'il ose s'aventurer au-delà de cette limite. Ce spectacle n'est guère appétissant, mais votre estomac crie famine avec une telle insistance qu'il vous faut, sans délai, prendre 1 Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE avant de continuer votre route. Rendez-vous au [291](#).

### 314

Une puissante aura de maléfice et de perfidie enveloppe le site tout entier, et votre maîtrise de l'Intuition Kaï vous permet en outre de détecter une présence à l'intérieur de la ziggourat. Prévenu du danger, vous vous gardez de pénétrer dans la clairière, et vous en faites le tour en restant prudemment sous le couvert de l'épaisse végétation du sous-bois afin d'observer l'arrière du monument, où un spectacle assez inattendu s'offre à vos yeux. Rendez-vous au [306](#).

### 315

Le crâne aplati de la plupart de ces créatures humanoïdes est dépourvu de toute pilosité, et leur peau brune et scrofuleuse luit comme du cuir huilé. Elles avancent en se dandinant gauchement sur leurs courtes jambes torsées, laissant pendre une épaisse langue pourpre et baveuse de leur bouche ouverte hérissée de crocs mal plantés et rongés de pourriture. Dardant sur vous ses petits yeux cruels, leur chef lance le signal de la curée.

KRORNS

HABILETE : 23

ENDURANCE : 35

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [84](#).

### 316

Vous bondissez en souplesse hors du fossé et vous vous élancez à toutes jambes vers le campement allié en longeant la route. «Zaj gaz! Zaj gaz!» s'écrient les sentinelles Drakkarims en apercevant votre silhouette indistincte qui détale dans la pénombre, et le gémissement mortel d'une volée de flèches noires déchire soudain la nuit. L'une d'elles se fiche dans votre épaule, et une seconde vient se planter dans votre cuisse (vous perdez 4 points



d'ENDURANCE), mais vous surmontez la douleur en serrant les dents et vous continuez stoïquement de courir sans laisser échapper un cri ou un son qui pourrait attirer une flèche ennemie droit vers votre cœur. Parvenu à cinquante mètres des premiers postes alliés, vous voyez soudain deux hommes d'armes Lenciens arriver vers vous, l'épée à la main, en criant :

- Le mot de passe ! Donnez le mot de passe ou vous mourrez ! Si vous répondez :

Par le sabre

Rendez-vous au [63](#)

Par l'épée

Rendez-vous au [347](#)

Par le glaive

Rendez-vous au [227](#)

### 317

Avant de prendre votre élan, vous dégagez soigneusement le terrain des ronces et des racines qui pourraient vous faire trébucher dans votre course et vous plonger, tête la première, dans le vide. Le gouffre mesure un peu plus de quatre mètres de large et, en prenant un bon élan, vous vous sentez en mesure de le franchir d'un bond. Mais il faut aussi compter avec le handicap que peut causer le poids de votre équipement. Si vous décidez de déboucler votre Sac à Dos et vos armes, et de les lancer de l'autre côté du ravin avant de sauter, rendez-vous au [27](#). Si vous préférez tenter le saut avec tout votre équipement, rendez-vous au [103](#).

### 318

Moins de la moitié de vos hommes d'armes Palmyriens ont survécu au feu dévastateur des sphères explosives. Vous vous repliez avec eux dans la cour que vous aviez précédemment

traversée et vous avez tout juste le temps de leur faire former un cercle défensif pour soutenir là contre-attaque des Drakkarims qui dévalent la ruelle dans une charge furieuse.

DRAKKARIMS                      HABILETE : 26                      ENDURANCE :  
39

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [332](#).

### 319

Anticipant le geste du franc-tireur grâce à votre Maîtrise Kaiï, vous plongez à temps sur le côté pour esquiver son trait mortel. En vous relevant, vous voyez l'archer ennemi encocher fébrilement une seconde flèche. Si vous possédez un arc et si vous désirez vous en servir, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez échapper au tireur en vous engouffrant dans une ruelle qui s'ouvre sur votre gauche, rendez-vous au [155](#).

### 320

Les Chevaliers de la Mort s'immobilisent brutalement dans leur élan en vous voyant émerger de l'ombre. « Ruzzar ! » rugit féroce ment leur chef, et ils se ruent sur vous en faisant jaillir leur épée.

CHEVALIERS

DE LA MORT                      HABILETE : 42                      ENDURANCE : 48

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [162](#).

### 321

Une éclatante sonnerie de trompette retentit, annonçant l'arrivée victorieuse des troupes du Prince Graygor qui envahissent la place par le sud. Le Baron Shinzar pousse un hurlement de rage

et, brandissant bien haut sa terrifiante hache, il défie en rugissant tous les soldats Éruans de s'approcher pour sentir sur leur cou sa caresse mortelle ! Pour toute réponse, il reçoit une douzaine de flèches décochées par les archers du Prince qui ont pris position dans les étages des maisons entourant la place, mais la lame de la hache ensorcelée attire à elle tous leurs traits vengeurs et ils se désintègrent à son contact dans un jaillissement d'étincelles. Avec un éclat de rire diabolique, le Baron enfourche son puissant destrier et s'élançe au triple galop à travers les rangs des soldats, fauchant de son arme redoutable tous ceux qui sont assez braves pour oser se dresser devant lui. Mais, alors qu'il atteint la sortie de la ville, il voit soudain un nouveau et formidable obstacle se dresser devant lui . Rendez-vous au [110](#).

### 322

Vous vous glissez vivement sous le pont et vous attendez, le cœur battant, que les cavaliers approchent. Ils passent sans ralentir au-dessus de votre tête en faisant résonner la voûte de pierre dans un bruit de tonnerre, et vous attendez que l'écho de leur galopade se soit évanoui dans le lointain pour sortir de votre cachette et reprendre votre route vers le nord. Rendez-vous au [179](#).

### 323

Un nouvel éclair de flammes blanches et bleues jaillit des ruines perchées en haut de la colline. Il s'abat avec la même précision mortelle sur les rangs des malheureux piquiers. Les quelques survivants qu'il laisse derrière lui cèdent à la panique et se débandent en hurlant de terreur pour échapper au sort horrible de leurs compagnons foudroyés. Votre Intuition Kaï détourne votre regard de la scène du carnage pour le concentrer sur la silhouette d'un combattant cuirassé de mailles d'argent et coiffé

d'un casque à cornes dorées. Il est tapi au sommet des ruines du temple et vos sens vous révèlent que les éclairs meurtriers prennent leur source dans son redoutable pouvoir magique. Sans perdre un instant, vous informez le Prince de votre découverte. Rendez-vous au [42](#).

### 324

Utilisant vos pouvoirs de vision télescopique, vous concentrez votre regard sur les cabanes en ruine, à la recherche d'éventuels signes de vie. Le reflet à peine visible d'un rayon de soleil sur une pièce d'acier terni, et l'ombre fugitive d'une silhouette vêtue de rouge glissant derrière l'encadrement d'une porte, vous font comprendre que les anciens baraquements ne sont pas aussi déserts qu'ils le paraissent. Vous inspectez le long de la rivière à la recherche d'un autre passage, mais il vous faut bien vite constater que ce gué est bien le seul : en amont comme en aval, les eaux de la Brol sont trop rapides et profondes pour être franchies à cheval. Si vous décidez de galoper vers le gué, malgré les risques d'embuscade, rendez-vous au [8](#). Si vous préférez l'éviter et rechercher un autre passage, plus loin en aval, rendez-vous au [224](#).

### 325

Vous franchissez prudemment la rivière furieuse en bondissant d'un rocher à l'autre. Malgré la chaleur du soleil d'été, un long frisson vous parcourt l'échine à l'instant même où vous posez le pied sur la rive opposée, et vous comprenez instinctivement que vous êtes arrivé sur l'Ile des Spectres, le lieu maudit dont le Prince vous a parlé avec tant d'effroi ! Réprimant votre appréhension, vous vous engagez sur un sentier rocailleux qui s'enfonce dans les profondeurs inquiétantes de la forêt noyée de brume. Le chemin est partiellement envahi de fougères et de ronces dont les cruelles épines déchirent cruellement vos bottes

et vos braies à chaque pas, rendant votre progression particulièrement pénible. Vous n'en avancez pas moins avec courage et obstination et vous couvrez de nombreux kilomètres avant d'être contraint de vous arrêter au bord d'une profonde faille qui coupe le sentier en deux. Le fond du gouffre est jonché d'ossements jaunis et ses parois abruptes sont criblées d'étroits orifices caverneux d'où monte une lourde puanteur délétère. Si vous voulez tenter de franchir cet étroit ravin en sautant, rendez-vous au [123](#). Si vous préférez essayer de le contourner, rendez-vous au [62](#).

### 326

Sans perdre une seconde, vous vous penchez sur le cadavre de Roark et vous arrachez l'amulette de sa main inerte avant de vous retourner pour faire face à Tagazin. Vous sentez un puissant flot d'énergie courir entre le talisman de Roark et celui qui pend au cou de son maître et, faisant appel à tous vos pouvoirs, vous utilisez ce pont psychique pour pénétrer les défenses du Seigneur Démon et le repousser hors de ce monde. Tagazin vacille sous la violence de votre assaut psychique qui lui dérobe sa force surnaturelle. Son corps blanchâtre pâlit encore, devient presque transparent, et des volutes de fumée commencent à monter de sa peau, comme si sa substance même se dissolvait dans les airs. Il recule en trébuchant vers le centre du temple et bondit lourdement sur le socle de marbre. A cet instant, un mugissement inhumain vous déchire brutalement les tympans et une lumière aveuglante emplît soudain la salle obscure. Puis, dans un sourd grondement ponctué de formidables coups de tonnerre qui semblent jaillir des entrailles du monde, les murs du temple commencent à trembler sur leurs bases. Pris de panique, les disciples de Roark s'enfuient comme une volée de corbeaux et disparaissent dans les escaliers, tandis qu'autour de vous l'apocalypse se déchaîne. De fulgurants éclairs de feu blanc

jaillissent en tournoyant de l'autel marmoréen et frappent aveuglément les parois du temple dans un déchaînement de rage destructrice, pulvérisant d'énormes blocs de pierre dans un fracas assourdissant et dégageant une odeur pestilentielle qui menace bientôt de vous asphyxier. Glacé d'effroi, vous vous ruez à votre tour hors du temple et vous remontez quatre à quatre les marches vers l'air libre, laissant derrière vous l'esprit vaincu du Seigneur Démon Tagazin épancher sa bile à loisir. Rendez-vous au [341](#).

### 327

Vous reprenez lentement conscience, la bouche sèche et les tempes battues par un lancinant mal de crâne. Un cercle de visages barbus semble flotter au-dessus de vous, vous observant comme si vous étiez un poisson dans un bocal. Vous tentez de vous relever, mais vous en êtes aussitôt dissuadé par la pointe menaçante d'une épée suspendue à quelques centimètres de votre cœur. Retrouvant peu à peu une vision normale, vous vous rendez compte que vous n'êtes plus dans la gorge fleurie, et que les visages qui vous entourent appartiennent à une compagnie de Partisans vêtus de cuir pourpre.

-« Ce n'était guère futé de ta part d'aller te promener ainsi dans le Défilé des Narcotines, Maraudeur ! vous dit d'un ton moqueur un long Sergent aux joues creuses. Qu'espérais-tu donc y trouver sinon une bonne nuit de sommeil ? »

-Je suis venu avec le consentement du Prince Graygor lui-même, répliquez-vous en exhibant votre Anneau.

-Je dois accomplir une mission secrète d'une urgence capitale, et il faut que je parle au plus vite à votre chef, Sebb Jarel.

Le sergent examine soigneusement l'anneau avant de répondre :

« C'est bon, lâche-t-il enfin en rengainant son épée et en vous tendant la main pour vous aider à vous relever. Nous allons te conduire à Sebb. Mais tu dois te laisser bander les yeux ». Vous acceptez d'un hochement de tête, et un de ses hommes vous noue un morceau d'étoffe autour du visage. Puis le Sergent vous guide jusqu'à votre cheval et vous aide à monter en selle tandis qu'un de ses hommes le prend par la bride. Après deux heures de chevauchée, vous atteignez votre destination et on retire votre bandeau. Rendez-vous au [25](#).

### 328

Vous concentrez votre pouvoir Kaï sur le pêne de la serrure pour le faire jouer hors de sa gâche. Au bout de quelques secondes, vos efforts sont récompensés par un léger déclic et la porte s'ouvre sur un étroit corridor éclairé par une longue rangée de torches. Parvenu à la moitié du passage, vous découvrez, encastrée dans l'une des parois, une autre porte constituée d'un lourd battant de fer percé d'un étroit regard muni de solides barreaux. Vous vous en approchez à pas de loup et vous jetez un coup d'œil à travers le regard. Si vous avez voyagé à travers le Danarg au cours d'une précédente aventure du Loup Solitaire, rendez-vous au [260](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [114](#).

### 329

Vous vous dressez sur votre séant en vous frottant les yeux embués de sommeil. Vous bondissez sur vos pieds en empoignant une arme. « Tenons-nous dos à dos », murmure Jarel entre ses dents, scrutant d'un œil acéré la pénombre inquiétante de l'épaisse forêt, à l'affût du moindre signe de danger. Vos oreilles résonnent encore de toutes les horribles histoires que vous avez pu entendre, depuis que vous avez mis le pied sur la terre d'Eru, au sujet des Loups de Taintor, de leur ruse, de leur rapidité et de leur féroce sauvagerie. Sur le moment,

vous les aviez prises avec le sourire, pensant qu'elles étaient grossièrement exagérées mais, à cet instant, vous n'en êtes plus si sûr... « Attention, là, derrière ! » chuchote soudain Jarel en pointant son épée sur un groupe de pins. Presque au même instant, un sourd grondement déchire le silence de la nuit et vous voyez jaillir du feuillage la masse sombre d'un loup gigantesque aux yeux rouges comme l'enfer qui s'élance vers vous tous cros dehors. Si vous possédez un arc et si vous voulez l'utiliser, rendez-vous au 70. Dans le cas contraire, rendez-vous au [187](#).

### 330

Lorsqu'il ouvre la main, le côté face de la pièce apparaît.

Le sort vous a choisi pour accomplir cette tâche héroïque, Seigneur Kaiï, dit-il gravement avant de vous tendre la sacoche de cuir contenant le cristal explosif. Mes arbalétriers vous couvriront durant votre course. Placez l'objet de façon à ce que la pointe du détonateur soit face à la porte et n'oubliez pas, vous n'aurez que dix secondes pour revenir une fois qu'il aura été activé !

Vous passez le sac en bandoulière et, tandis qu'A- damas ordonne à ses hommes de déclencher leur tir, vous escaladez le rempart de pieux avant de vous élancer vers la grande porte de fer. Utilisez la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 points au nombre obtenu. Si vous avez complété le Cercle de Solaris, ajoutez-y encore 2 points. Si le résultat est égal à 0 ou 1, rendez-vous au [243](#). S'il est compris entre 2 et 7, rendez-vous au [99](#). S'il est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [184](#).



## 331

-Je vois que tu portes le Sceau du Prince, dit-il en désignant votre Anneau de la pointe de son poignard. C'est lui qui t'envoie aux commissions ?

On ne peut rien te cacher, répliquez-vous en imitant à la perfection l'accent Éruan grâce à votre Discipline Kai. Et ce sont des commissions d'une urgence capitale ! Sais-tu où je peux trouver Seb Jarel ?

L'homme éclate de rire en se tapant sur les cuisses.

Bien sûr, que je le sais, s'exclame-t-il gaiement. C'est mon propre frère ! Tu le trouveras dans son campement, au pied du Pic de l'Épervier. Continue de suivre la route de Pirsî jusqu'à la vieille mine de Kaig. Là, prends le chemin qui remonte le long du torrent, et tu tarderas pas à trouver Sebb.

Après avoir chaleureusement remercié Halgar de son aide et de son hospitalité, vous vous levez pour sortir. Au moment où vous vous apprêtez à franchir la porte, il vous lance en guise d'adieu :

« Tiens-toi sur tes gardes lorsque tu seras dans la forêt, il y a une meute d'Akataz qui y rôde. Si jamais ils sentent l'odeur de ton cheval, ils te tomberont dessus comme la foudre ! »

Rendez-vous au [75](#).

## 332

Sans demander leur reste, les Drakkarims survivants s'éparpillent dans les passages et les ruelles adjacentes, laissant les voies d'accès au centre de Torgar libres de toute opposition. Tandis que les Palmyrions rejoignent leur régiment, vous poursuivez seul votre progression à travers les ruelles sombres de la citadelle ennemie. Vous arrivez bientôt devant une vaste place,

au centre de laquelle une haute tour conique se dresse vers le ciel, véritable doigt accusateur. En la contemplant, vous sentez les pavés vibrer sous vos pieds d'un battement sourd et continu, comme sous l'effet d'un pouls gigantesque profondément enfoui dans les entrailles de la cité. La bataille a vidé la place de presque tous les Drakkarims qui pouvaient s'y trouver et vous parvenez sans difficulté à atteindre la tour avant de vous engouffrer sous son porche voûté. Vous pénétrez avec circonspection dans un long corridor aux parois d'acier, vide de toute présence. Un fracas régulier assaille vos tympan. Sur les flancs du corridor principal s'ouvrent d'innombrables couloirs latéraux, plongeant tous vers les profondeurs de la tour et grouillant, pour la plupart, de guerriers Drakkarims. La pénombre vous permet d'échapper aux regards de l'ennemi et vous parvenez finalement devant une vaste cage d'escalier circulaire, illuminée d'un violent éclat orangé jaillissant des niveaux inférieurs. Utilisez la Table de Hasard. Si vous avez complété le Cercle de Solaris, ajoutez 3 points au nombre que vous avez tiré. Si le résultat est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [348](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [47](#).



**333**

Le monstre détend brusquement sa longue patte blanche et, plantant ses griffes dans votre tunique, il vous soulève du sol, comme un fétu et vous projette avec violence à travers le temple. Hébété par la violence du choc et terrifié par la rapidité et la

puissance inhumaines de votre adversaire, vous vous remettez péniblement sur vos pieds en dégainant fébrilement une arme de poing, tandis qu'il revient vers vous avec la feinte nonchalance d'un chat jouant avec sa proie, savourant avec un rictus sauvage les sensations nouvelles que lui procure son corps temporel. Son cou musculé est entouré d'une chaîne d'acier noir, au bout de laquelle pend une amulette forgée en forme d'étoile ardente à cinq branches. Terrés dans un angle du temple, Roark et ses disciples observent avec des yeux craintifs cet affrontement avec leur maître, et vous remarquez que le chef des adorateurs possède une amulette identique, qu'il serre avec ferveur sur sa poitrine, comme si sa vie en dépendait. Si vous voulez attaquer le Seigneur Démon avec votre arme ordinaire, rendez-vous au [210](#). Si vous voulez tenter de faire sauter d'un coup habile l'amulette qui pend à son cou, rendez-vous au [128](#). Si vous préférez attaquer Roark pour lui arracher son amulette, rendez-vous au [41](#).

### 334

À peine avez-vous émergé du fossé pour rejoindre votre monture, qui vous attend sagement à quelques mètres de là, qu'une nouvelle pluie de flèches meurtrières vous oblige à replonger dans la fange pour vous mettre à l'abri. Lorsque vous vous relevez, c'est à la vue de votre cheval cabré agitant follement ses antérieurs dans le vide dans un hennissement déchirant. Le crâne transpercé d'une flèche qui s'est fichée dans son œil droit, le fier courser s'effondre comme une masse dans la boue sous vos yeux consternés. Toutes les autres montures sans cavalier ont subi un sort identique ou se sont enfuies, affolées, du champ de bataille, ne vous laissant pas d'autre possibilité que vos jambes engluées de boue pour rejoindre le Prince et ses hommes. Rendez-vous au [115](#).

### 335

Vous traversez rapidement le gué en bondissant souplement d'une pierre à l'autre avant de vous enfoncer sous les sombres frondaisons de la Forêt de Moggador. Le sol s'élève sous vos pieds en pente abrupte, et la nuit commence à tomber avant même que vous ayez atteint la longue crête boisée qui surplombe l'île des Spectres. Dans moins d'une heure, l'obscurité sera totale, aussi décidez-vous de bivouaquer sur la crête et de reprendre votre route aux premières lueurs de l'aube (votre estomac crie famine et vous devez l'apaiser en absorbant sur-le-champ 1 Repas, ou vous perdez 3 points d'ENDURANCE). VOUS vous apprêtez à vous allonger sur un lit de feuilles mortes quand retentit au loin le sinistre hurlement d'un loup des bois et, réflexion faite, vous abandonnez à regret cette couche moelleuse pour passer une nuit pénible dans les branches d'un arbre. Rendez-vous au [125](#).

### 336

Votre flèche trace un sillon sanglant sur le crâne du fauve et va se perdre dans la nuit. Il pousse un hurlement de douleur, mais il poursuit sa course sauvage avec une fureur décuplée et vous saute à la gorge sans vous laisser le temps de dégainer une arme de poing pour repousser ses énormes crocs jaunes.

#### LOUP

DE TAINTOR            HABILETE : 26            ENDURANCE : 46

Vous devez soutenir le premier Assaut sans l'aide d'aucune arme. Il faut attendre le début du second Assaut pour la dégainer (si vous en possédez une) et affronter le loup normalement. Si vous parvenez à tuer la bête en quatre Assauts ou moins, rendez-vous au [202](#). Si le combat se poursuit au-delà de quatre Assauts, rendez-vous immédiatement au [234](#).

### 337

Quelle est donc cette nouvelle fourberie ? gronde-t-il d'une voix sourde de colère. Sache-le bien, vous pouvez briser mon corps, mais ni vos manigances ni vos tortures ne parviendront à faire plier mon esprit, car j'appartiens au peuple libre des Vakeros et nous ne sommes esclaves de personne ! Tous vos pouvoirs Kai confirment que cet homme dit bien la vérité : il s'agit bien d'un Vakeros, guerrier-magicien du Dessi. Certain de pouvoir lui faire confiance, vous lui révélez votre véritable identité. Rendez-vous au [69](#).

### 338

La noire silhouette cuirassée du Chevalier de la Mort se découpe soudain sous l'arche du pont et, crispant les doigts sur le manche de votre arme, vous vous apprêtez à lui ôter la vie avant qu'il ne soit en mesure de révéler votre présence. Mais, au dernier moment, vous retenez votre bras en le voyant se retourner après avoir extirpé sa lance de la fange pour s'extraire pesamment du fossé dans sa lourde armure, grognant et pestant contre sa stupide maladresse. Poussant un silencieux soupir de soulagement, vous restez immobile pendant vingt bonnes minutes avant de quitter votre cachette pour reprendre lentement votre progression le long du fossé. Rendez-vous au [124](#).

### 339

Interloqué, l'officier vous regarde comme s'il avait affaire à un fou, puis il tourne les talons et retourne à son cheval sans mott dire. Ce pauvre dément s'imagine qu'il est un Seigneur Kai, lâche-t-il dédaigneusement à ses hommes en remontant en selle. Le mauvais air de ces solitudes lui aura monté au cerveau ! Inutile de nous attarder ici, nous avons déjà perdu assez de

temps comme cela. Sur ces mots, il éperonne sa monture, vous obligeant à vous jeter sur le côté pour éviter d'être piétiné par sa troupe de cavaliers qui franchît le pont dans un bruit de tonnerre et disparaît bientôt au loin sur la route conduisant à la Forêt de Moggador, Rendez-vous au [179](#).

### 340

Le cœur battant à tout rompre, vous prenez une profonde inspiration et vous sautez dans le gouffre béant. Fendant quelques mortelles secondes, vous tournoyez follement dans le vide avant de frapper la surface grondante de l'eau avec une violence terrible. A demi assommé par le choc, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. L'eau glacée vous aide à retrouver vos esprits et vous remontez rapidement à la surface, mais vous ne pouvez lutter contre la puissance du courant qui vous entraîne à vive allure vers l'aval. Les eaux furieuses du torrent vous emportent comme un fétu sur plus d'un kilomètre, avant que vous ne commenciez à sentir sous vos pieds le contact de quelques rochers lisses. Utilisant ces points d'appui fugitifs, vous parvenez, à coups de pied successifs, à infléchir peu à peu votre course pour rejoindre la rive. Au bout d'un temps qui vous semble interminable, vous parvenez finalement à prendre pied sur ta berge rocheuse, épuisé et grelottant de froid. Vous réalisez alors que les eaux glacées du torrent vous ont délesté d'une bonne partie de vos possessions. Rayez les objets que vous avez inscrits en seconde, troisième, cinquième et septième position sur la liste du contenu de votre Sac à Dos. Rayez également la moitié du contenu de votre bourse, ainsi qu'un Objet Spécial de votre choix. Rendez-vous au [294](#).

### 341

Assourdi par le fracas des énormes pierres qui s'effondrent tout autour de vous, la gorge envahie de poussière, vous remontez

vers la surface dans une course éperdue. Lorsque vous atteignez enfin l'extrémité de la rampe qui mène aux portes de cristal, vous trouvez leurs deux battants gisant sur le côté, arrachés de leurs gonds. Ils encadrent un monceau de décombres qui grossit de seconde en seconde et menace d'obstruer complètement la sortie. Mû par l'énergie du désespoir, vous vous frayez frénétiquement un chemin au milieu des débris, enjambant au passage les cadavres de quelques disciples de Roark, et vous plongez à travers l'étroite ouverture une fraction de seconde avant que la voûte de l'entrée ne s'effondre dans un gigantesque fracas. Au-dehors, tout semble étonnamment calme. Un léger frémissement du sol et des sons étouffés semblables à de lointains roulements de tonnerre témoignent seuls de l'incroyable cataclysme qui ravage les entrailles du temple. La clairière est entièrement déserte et vous commencez à penser que vous êtes le seul à avoir pu vous échapper, quand le bruit d'une galopade vous fait vous retourner pour voir trois cavaliers s'enfuir le long d'une piste filant vers l'est. Il fait déjà presque nuit et leur silhouette se perd rapidement dans les ombres de la forêt. Si vous désirez les suivre, rendez-vous au [181](#). Si vous préférez les laisser aller au diable et vous installer dans la clairière pour passer la nuit, rendez-vous au [19](#).

## 342

Vous vous approchez des Partisans en élevant la main droite pour leur montrer l'Anneau du Prince. Sa vue suffit à dissiper leurs soupçons et à les convaincre de votre sincérité. - C'est bon, vous dit le Sergent, un homme longiligne aux joues creuses et aux cheveux grisonnants. Nous allons te conduire à notre chef. Mais pour ton bien comme pour le nôtre, tu dois accepter de te laisser bander les yeux. Ainsi, même si tu devais être pris et torturé par ces chiens de Drakkarims, tu ne pourrais pas leur révéler malgré toi l'emplacement de notre camp.

Tirant un épais morceau de tissu de ses fontes, il le noue avec soin autour de votre visage, puis un de ses hommes se saisit des rênes de votre monture et vous guide hors du défilé. Après deux heures de selle, vous atteignez enfin votre destination et on vous ôte votre bandeau. Rendez-vous au [25](#).

### 343

Un lent engourdissement s'insinue dans vos membres, paralysant progressivement vos muscles. Vos doigts lâchent bientôt prise et vous dévalez en arrière toute la longueur du boyau pour retomber comme une masse inerte au fond du gouffre, terrassé par le venin du Yua Noir. La chute ne suffit pas à vous tuer, mais le poison mortel qui court dans vos veines ne vous laisse aucun espoir de sortir vivant du sombre ravin. Votre vie et votre quête trouvent ici leur triste fin.





344 Les trois guerriers fondent sur vous  
comme des chiens enragés.

## 344

Avec une rapidité d'action et une précision foudroyantes, vous décochez deux flèches qui atteignent en plein cœur les deux archers ennemis Fauchés en pleine course, les deux hommes culbutent, morts, sur le sol, mais vos talents d'archer ne suffisent pas à décourager leurs camarades. Poussant un hurlement sauvage, les trois guerriers survivants font furieusement tournoyer leur épée et leur hache et fondent sur vous comme un trio de chiens enragés. Vous n'avez plus le temps de prendre la fuite : il ne vous reste d'autre choix que de vaincre ou mourir !

### DRAKKARIMS

AGGONozODS      HAbILETE : 20      ENDURANCE : 32

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [271](#).

## 345

La ruelle serpente entre deux rangées inégales de chaumières calcinées. Leur toit n'est plus, depuis longtemps, qu'un espace vide ouvert sur le ciel, mais leurs murs noircis de suie tiennent encore solidement debout. Les Drakkarims en fuite commencent à distancer vos hommes et vous craignez de les voir s'échapper, quand ils stoppent brutalement leur course et font volte-face. Au même instant, une multitude de Hammerlandais vêtus de cuir jaillit des ruines des maisons et emplit la ruelle d'une clameur sauvage. Ils s'abattent sur votre petite troupe de tous les côtés à la fois, vous prenant comme des poissons dans la nasse. Si vous voulez rester avec vos hommes pour combattre vos assaillants, rendez-vous au [288](#). Si vous préférez tenter d'échapper à cette embuscade, rendez-vous au [16](#).

Au milieu de la tente, un groupe de guerriers de haut rang se tient assemblé autour d'une longue table sur laquelle est étalée une carte du Gathan et du Hammerland. Ils sont entièrement absorbés par la préparation d'un plan d'assaut de la forteresse dirigé à partir de la grande arche de pierre et poursuivent leurs fiévreux débats sans s'apercevoir de votre présence, jusqu'à ce que l'officier qui vous accompagne s'approche de l'un d'eux et lui adresse quelques mots sur un ton respectueux. Le haut personnage quitte alors la table et vient vers vous en souriant.

- Sois le bienvenu, Maraudeur, vous dit-il en fixant sur vous deux yeux acérés et scintillants comme des cristaux de roche. Je suis le Seigneur Adamas, Gouverneur de la Citadelle royale de Garthen, Commandant en Chef de l'armée Talestriane. Quelles nouvelles apportes-tu d'Éru ? Soucieux de ne pas éveiller ses soupçons, vous lui parlez de l'alliance des armées d'Éru et de Lencia, et de leurs succès dans leur lutte contre les forces du Baron Shinzar de Noirsak. Après avoir écouté avec intérêt votre rapport, il vous demande, sur un ton faussement anodin, ce que vous venez faire à plus de deux cents kilomètres de l'armée du Prince Graygor. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [86](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, vous pouvez lui répondre que vous êtes en mission secrète et vous rendre au [158](#), ou encore lui avouer votre véritable identité et vous rendre au [290](#).



### 347

Les cris des Drakkarims et les nuées de flèches qu'ils font pleuvoir ont mis les nerfs des sentinelles à vif. Tout cela ressemble fort, à leurs yeux, au prélude d'une attaque ennemie, et lorsqu'elles aperçoivent une silhouette sombre avancer en titubant vers elles et crier un mauvais mot de passe, elles cèdent à la panique. «Aux armes! L'ennemi attaque ! » hurlent soudain en chœur les deux soldats Lenciens, alertant une unité d'arbalétriers déployée en hauteur sur leurs arrières. Épaulant vivement leurs armes, ils scrutent l'obscurité à la recherche des assaillants, mais ils n'aperçoivent qu'une cible : celle que vous leur offrez ! « Tir à volonté ! » hurle leur sergent et, dans la seconde qui suit, un essaim de carreaux acérés vous frappe en pleine poitrine, vous envoyant rouler plusieurs mètres en arrière dans une insoutenable explosion de douleur. Miraculeusement, vous n'êtes pas tué sur le coup et, malgré la souffrance atroce qui déchire votre corps, vous luttez âprement pour vous accrocher à la vie. Mais ce combat-là est par trop inégal, et même un Seigneur Kaï ne peut espérer en sortir vainqueur. Ici s'achèvent votre vie et votre quête.

### 348

Vous avez descendu la moitié des marches quand vous vous figez soudain sur place en voyant apparaître une ombre devant vous. Quelques secondes plus tard, vous voyez se découper la

silhouette massive d'un officier Drakkarim montant lourdement les marches. Vos yeux s'écarquillent de stupeur et de dégoût devant son apparition, car c'est bien l'être humain le plus laid et le plus répugnant que vous ayez jamais vu ! Son énorme corps mafflu disparaît sous une masse obscène et difforme de muscles monstrueusement développés, que sillonne un affreux entrelacs de grosses veines saillantes ; le tout est surmonté d'une ignoble face adipeuse et bouffie, luisante de sueur et grêlée de pustules noirâtres, dont la bajoue droite est barrée d'une vilaine cicatrice qui court de l'oreille à la commissure des lèvres et tord la moitié de la bouche dans un affreux rictus figé. Lorsqu'il vous aperçoit à son tour, ses petits yeux porcins se mettent à briller d'une férocité bestiale, et il se rue sur vous comme un taureau furieux en dégainant un terrifiant cimenterre à lame dentelée.

#### CAPITAINE

DRAKKARIM            HABILETE : 31            ENDURANCE : 35

Si vous sortez victorieux de ce combat, rendez-vous au [177](#).

### 349

Votre flèche pénètre droit dans la gueule béante du fauve et lui emporte la moitié d'une bajoue en rejaillissant à l'air libre. Il s'immobilise en poussant un hurlement déchirant et secoue furieusement la tête pour tenter de chasser l'intolérable douleur, vous aspergeant d'une pluie de sang pourpre. Ivre de rage et de souffrance, la bête vous jette un regard fou en faisant claquer ses terribles crocs et ramasse son corps aux muscles d'acier pour se jeter sur vous et assouvir sa soif de carnage. Lâchant vivement votre arc, vous faites jaillir du fourreau une arme de poing à l'instant précis où, dans un terrifiant grondement, le Loup bondit en avant et vous saute à la gorge.

#### LOUP

DE TAINTOR HABILETE : 25 ENDURANCE : 42

Si vous sortez vainqueur de ce combat en quatre Assauts ou moins, rendez-vous au [202](#). Si l'affrontement se prolonge au-delà du quatrième Assaut, ne le continuez pas et rendez-vous immédiatement au [234](#).

### 350

L'heure de ma vengeance a sonné, Loup Solitaire ! tonne la voix monstrueuse.

Vous vous figez, glacé de terreur, lorsque, en vous retournant, vous découvrez la terrifiante silhouette du Seigneur des Ténèbres Gnaag, se découpant dans le passage voûté par lequel ses créatures se sont échappées lorsque vous avez pénétré dans la chambre secrète. L'écho grinçant d'un rire satanique sort de son effroyable tête de mouche géante tandis qu'il élève lentement un cristal noir et le pointe sur le portique.

Le moment d'accomplir le serment que je t'ai fait devant les murailles de Tahou est enfin venu. Je vais maintenant vous détruire, toi et les Pierres de la Sagesse !

Dans un fracas assourdissant, un formidable éclair bleuté jaillit de la pierre qu'il tient dans ses longues griffes en forme de pinces, et frappe de plein fouet les poutrelles rouillées qui vous soutiennent, vous criblant de débris de métal en fusion. Lorsque l'onde de choc de la déflagration atteint ce qui reste de la boule de flammes vertes, les deux dernières Pierres de Nyxator sont précipitées dans l'obscurité abyssale du puits béant. La pierre noire projette alors un second éclair qui achève de briser en deux le portique de fer, et vous plongez à votre tour dans la nuit glaciale du gouffre sans fond, poursuivi par l'écho diabolique du rire du Seigneur des Ténèbres Gnaag de Mozgôar... Votre chute vous entraîne dans les ténèbres opaques d'une porte d'indiscible

obscurité, une porte qui conduit au monde crépusculaire de Daziarn. La force et la sagesse de la pierre de Luomi font désormais partie intégrante de votre corps et de votre esprit, et les deux dernières Pierres de la Sagesse sont encore à votre portée. Mais la vertigineuse descente dans les limbes du Daziarn annonce une nouvelle et terrifiante étape de votre quête du Magnakaï. Si vous possédez le courage indomptable d'un véritable Maître Kai, les prodiges et les horreurs du niveau crépusculaire vous attendent dans le onzième et avant-dernier volume de la série du Loup Solitaire !

