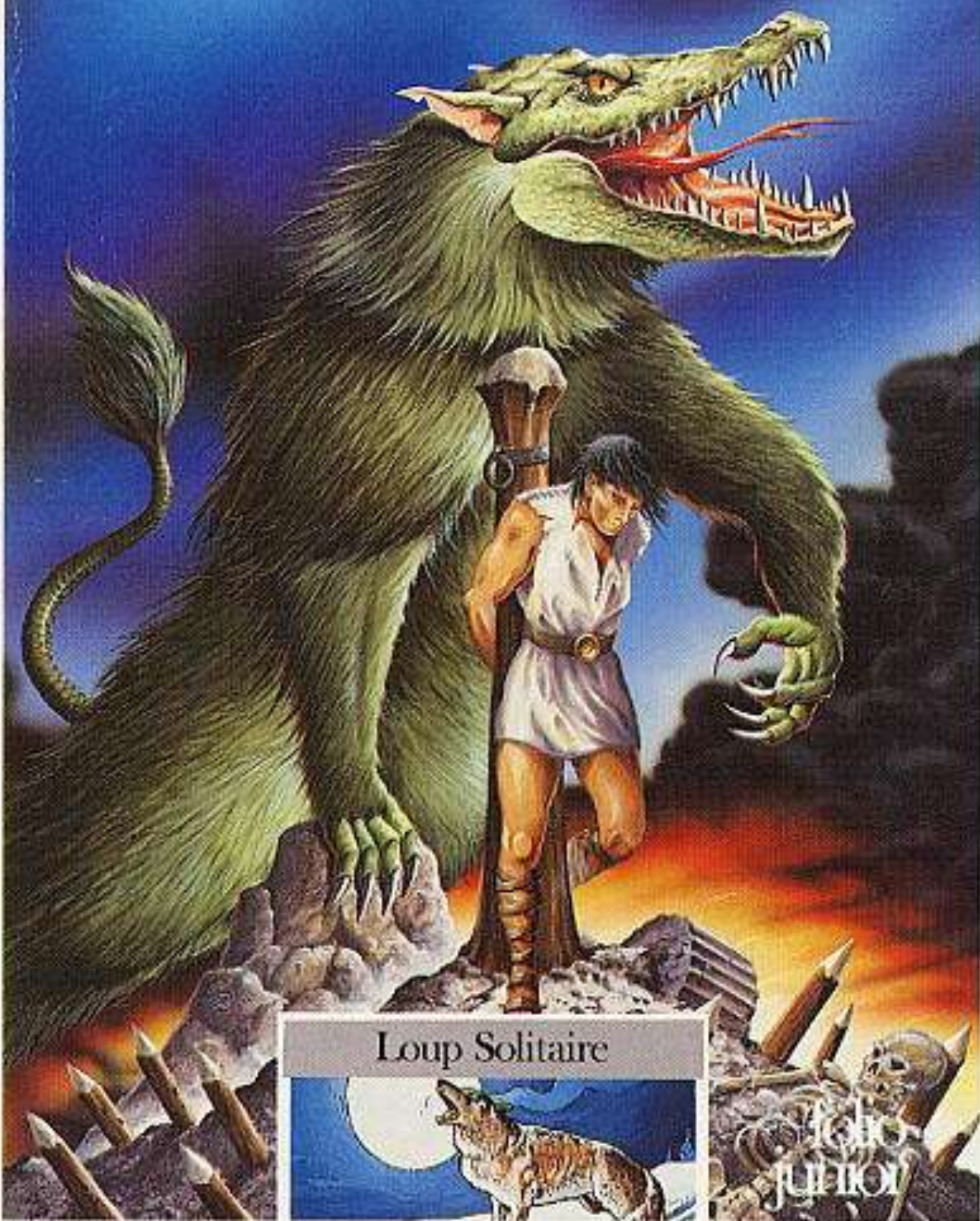
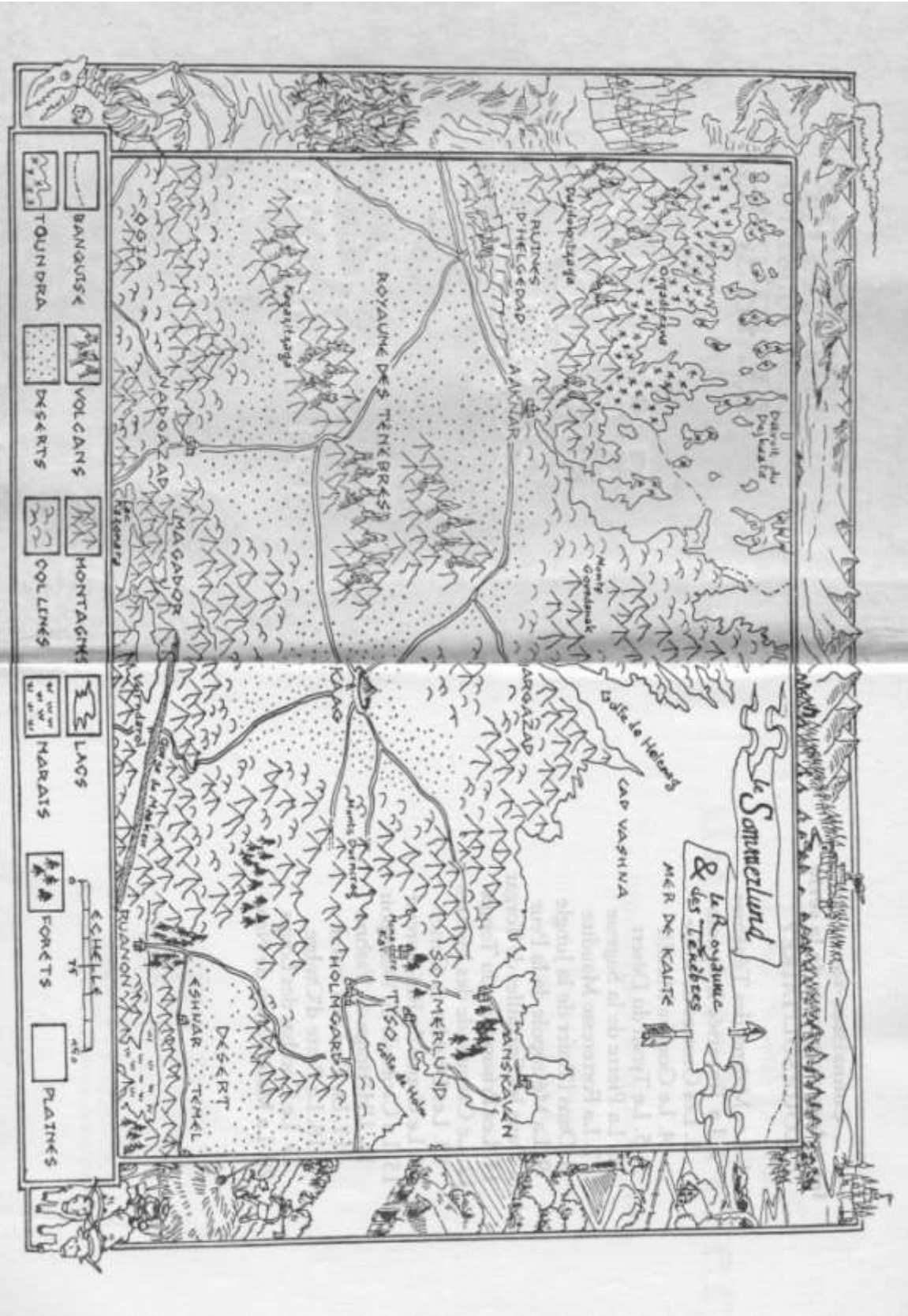


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Joe Dever

Le Captif du Roi-Sorcier





Titre original : *The Captives of Kaag*

©Joe Dever, 1988, pour le texte. © Brian Williams, 1988, pour les illustrations.

© Éditions Gallimard, 1990, pour la traduction française.

Joe Dever

Le Captif du Roi-Sorcier

Illustrations de Brian Williams

Traduit de l'anglais par Nicolas Grenier

UN LIVRE

DONT VOUS ÊTES

LE HÉROS

GALLIMARD JEUNESSE



GRANDES DISCIPLINES

Notes

1	invisibilité
2	Nervus
3	fonctionnement psychique
4	Science médicale
5	(Si vous avez accompli avec succès votre première mission de Grand Maître Kai)
6	(Si vous accomplissez avec succès cette deuxième mission de Grand Maître Kai)

SAC A DOS (10 objets maximum)	REPAS
carte	4
carquois	
1 repas	
...	
...	
	(-3 points d'ENDURANCE si vous n'avez pas de repas au moment voulu)
	BOURSE
	26
	(50 Pièces d'Or maximum)

FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ

11
= 16
+ 5 (épée)
(arc)

ENDURANCE

26

(Ne pas dépasser le total de départ; zéro = mort)

DÉTAIL DES COMBATS

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI
----------------	--------------------	--------

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI
----------------	--------------------	--------

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI
----------------	--------------------	--------

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI
----------------	--------------------	--------

LOUP SOLITAIRE	Quotient d'attaque	ENNEMI
----------------	--------------------	--------

LOUP SOLITAIRE		
----------------	--	--



OBJETS SPÉCIAUX

DESCRIPTION	EFFETS

LISTE DES ARMES

ARMES (2 armes maximum)

1

épée

2

carquois (+3)

SCIENCE DES ARMES

POIGNARD

LANCE

MASSE
D'ARMES

SABRE

MARTEAU
D'ARMES

ARC

HACHE

ÉPÉE

BATON

GLAIVE

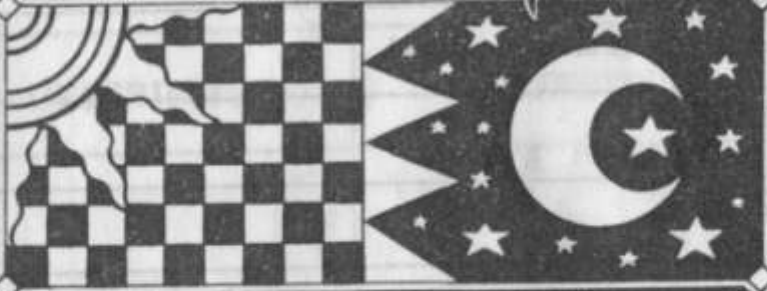
CARQUOIS ET FLÈCHES

Carquois

Nombre de flèches transportées

NON

|||||



SCIENCE DES A
e parchemin a
été décerné à

ALA

MATEAU

DAMIS

2982

81218



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.

Pendant cinq ans, depuis la défaite des Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad, vous avez développé vos aptitudes au combat (HABILITÉ) et votre forme physique (ENDURANCE). Avant de commencer votre deuxième aventure en tant que Grand Maître Kai, il vous faut évaluer les résultats pratiques de votre entraînement. Prenez un crayon et, les yeux fermés, posez la mine sur la *Table de Hasard* qui figure à la fin du livre. 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 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'HABILITÉ 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 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* (vous n'avez toujours pas droit à plus de deux armes mais vous pouvez maintenant emporter dix objets dans votre Sac à Dos).



Les Disciplines Magnakäi

Au cours de votre ascension vers le rang de Grand Maître Käi, vous êtes parvenu à maîtriser les dix Disciplines Magnakäi. Ces dix Disciplines vous ont procuré un formidable arsenal d'aptitudes naturelles qui vous ont permis d'avoir raison du Seigneur des Ténèbres Gnaag de Mozgôar. Voici un bref récapitulatif de ces aptitudes.

Science des Armes

Maîtrise de tout type de combat rapproché ou à l'arme de jet. La maîtrise du combat à mains nues évite toute diminution du total d'HABILITÉ en cas de combat sans arme.

Contrôle Animal

Communication avec la plupart des animaux, et contrôle partiel des créatures hostiles. Possibilité de se servir d'animaux sauvages comme guides et aptitude à neutraliser les sens du goût et du toucher de créatures peu sensibles.

Science Médicale

Restauration (pour soi-même ou pour quelqu'un d'autre) des points d'ENDURANCE perdus au combat jusqu'à retrouver le total de départ. Neutralisation de poisons, venins et gaz toxiques. Guérison des blessures les plus sérieuses.

Invisibilité

Dissimule en même temps la chaleur et l'odeur du corps, et étouffe les sons. Permet aussi de modifier partiellement l'apparence du corps.

Art de la Chasse

Donne la possibilité de se nourrir dans la nature, augmente l'agilité, rend le regard plus perçant et l'odorat plus fin, permet la vision de nuit.

Exploration

Lecture des langues inconnues, décryptage des symboles, repérage des empreintes et des pistes.

Foudroiement Psychique

Attaque grâce à la puissance de l'esprit, introduction dans les objets de vibrations qui les disloquent. Permet de jeter la confusion dans les rangs ennemis.

Écran Psychique

Protège contre l'hypnose, les illusions surnaturelles, les charmes, la télépathie hostile et les esprits malins. Capacité à faire dévier et renvoyer l'énergie psychique hostile.

Nexus

Déplacement de petits objets par la force de l'esprit, aptitude à supporter les températures extrêmes, extinction de feux par la seule force de la volonté, immunité partielle aux flammes, aux gaz toxiques, aux liquides corrosifs.

Intuition

Sens du danger imminent, détection d'ennemis invisibles ou cachés, détection des phénomènes et des créatures magiques. Dans certains cas, pouvoir de quitter son corps et de voyager par l'esprit.



Grandes Disciplines Kai

En cherchant à atteindre l'ultime perfection de vos pouvoirs Magnakaï, vous vous engagez dans un domaine de la sagesse et du savoir où nul autre, avant vous, n'avait encore jamais pénétré. Pour parvenir au rang de Grand Maître Suprême, il vous faudra acquérir la maîtrise des douze Grandes Disciplines énoncées ci-après. C'est un lourd défi à relever, car vous vous aventurez désormais dans l'inconnu, repoussant toujours plus loin les limites des capacités humaines, et travaillant sans relâche pour servir la cause du bien. Puissent le dieu Kai et la déesse Ishir vous aider dans votre noble quête !

Durant les années qui ont suivi la cuisante défaite des Seigneurs des Ténèbres, un entraînement intensif vous a permis d'arriver au rang de Grand Maître Primat. Cela signifie qu'en plus des Disciplines Magnakaï élémentaires qui vous sont définitivement acquises, vous maîtrisez quatre des Grandes Disciplines décrites ci-dessous. A vous de les choisir judicieusement, car chacune d'elles peut vous être utile à un moment donné de votre mission. Dans certaines circonstances, une habile mise en pratique de l'une de ces techniques peut vous sauver la vie. Lorsque vous aurez choisi vos quatre Grandes Disciplines, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*.

Grande Discipline de la Science des Armes Cette Grande Discipline confère à un Grand Maître Kai le don de se servir des armes avec un maximum d'efficacité. Chaque fois que vous combattez avec une arme dont vous avez acquis la parfaite maîtrise, vous aurez droit à 5 points d'HABILETÉ supplémentaires. Le rang de Grand Maître Primat, avec lequel vous débutez au sein de la Grande Hiérarchie Kai, signifie que vous possédez la maîtrise de deux armes parmi celles qui sont énumérées ci-après.



LA LANCE



LE POIGNARD



L'ÉPÉE



LA MASSE D'ARMES



LE SABRE



LE MARTEAU DE GUERRE



L'ARC



LE BÂTON



LE GLAIVE



LA HACHE

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

Grande Discipline de la Science Médicale Le praticien de cette Grande Discipline peut guérir toutes sortes de blessures infligées ou reçues pendant une "bataille. Par ailleurs, si le total d'ENDURANCE d'un Grand Maître possédant cette faculté tombe au-dessous de 8 lors d'un combat, il pourra puiser dans ses réserves afin de regagner 20 points d'ENDURANCE. Vous ne pourrez avoir recours à cette possibilité que tous les vingt jours.

Grande Discipline de l'Invisibilité Un Grand Maître Kaï possédant cette faculté pourra effectuer un changement radical de son apparence physique et maintenir cette transformation pendant plusieurs jours s'il le désire. Cette Grande Discipline confère également un don de camouflage parfait à son détenteur.

Grande Discipline de l'Art de la Chasse Grâce à cette Grande Discipline, un Grand Maître Kaï sera capable de voir parfaitement de nuit comme en plein jour. Ses sens du goût et du toucher seront également exacerbés.

Grande Discipline de l'Exploration Cette technique permet à un Grand Maître Kaï d'échapper à l'emprise des plantes

tentaculaires et nocives ; elle décuple aussi la vigilance en cas d'embûche.

Grande Discipline du Foudroiemnt Psychique S'il décide d'utiliser ses pouvoirs psychiques pour attaquer un ennemi, le Grand Maître Kai muni de cette Grande Discipline pourra ajouter 8 points à son total d'HABILITÉ. A chaque fois que vous utiliserez cette technique, vous ne déduirez que 1 seul point d'ENDURANCE par Assaut. Si vous optez pour la forme la plus atténuée des pouvoirs psychiques (c'est-à-dire la Puissance Psychique), vous pourrez gagner 4 points sans perdre aucun point d'ENDURANCE. Attention cependant : la Puissance Psychique, le Foudroiemnt Psychique et la Grande Discipline du Foudroiemnt Psychique ne peuvent être utilisés simultanément. D'autre part, un Grand Maître Kai ne peut pas avoir recours à la Grande Discipline du Foudroiemnt Psychique si son total d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 6.

Grande Discipline de l'Écran Psychique Lors d'un combat psychique, un Grand Maître doté de cette Grande Discipline peut dresser une barrière mentale, à son profit ou bien au profit de quelqu'un d'autre. La protection assurée par cette barrière croît à mesure que vous progressez dans la Grande Hiérarchie Magnakai.

Grande Discipline du Nexus Grâce à la maîtrise de cette Grande Discipline, les produits toxiques ou nocifs (tels que les acides, les gaz, le feu) n'auront aucun effet sur un Grand Maître Kai, et cela pendant environ une heure. Cette résistance augmentera au fur et à mesure que vous progresserez dans la Grande Hiérarchie Magnakai.

Grande Discipline de l'Intuition Cette technique donne au Grand Maître Kai la faculté d'abandonner son enveloppe charnelle pour « marcher en esprit » pendant nettement plus longtemps, et sans encourir d'effets secondaires désagréables. Pendant ces expériences transcendantales, la protection du corps inanimé du Grand Maître Kai augmentera avec son rang.

Grande Discipline de la Magie des Anciens Grâce à l'enseignement du Seigneur Rimoah, vous connaissez désormais les rudiments du combat magique, tel que le pratiquaient les Vakeros, les premiers guerriers natifs du Dessi. Vos connaissances dans le domaine de la magie de l'Ancien Royaume augmenteront en même temps que vous progresserez dans la Grande Hiérarchie Magnakaï.

Grande Discipline de l'Alchimie Kai C'est sous la tutelle du Maître de la Guilde Banedon que vous avez appris les rudiments de la magie gestuelle pratiquée par la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Vos connaissances en ce domaine augmenteront avec votre rang et vous permettront de manier de nouvelles armes et de nouveaux artifices Kai.

Si vous remplissez avec succès la mission qui vous est confiée dans ce livre numéro 14, vous pourrez choisir une Grande Discipline Magnakaï supplémentaire lorsque vous établirez la *Feuille d'Aventure* du livre numéro 15. Par ailleurs, pour chacune des Grandes Disciplines que vous parviendrez à maîtriser, en plus des quatre Grandes Disciplines avec lesquelles vous débutez, vous pourrez ajouter 1 point à votre total de départ d'HABILETÉ et 2 points à votre total de départ d'ENDURANCE. Ces points de bonus vous seront définitivement acquis pour les prochaines missions que vous devrez accomplir, ainsi que la Grande Discipline supplémentaire que vous aurez choisie, les quatre Grandes Disciplines d'origine et tous les Objets Spéciaux trouvés lors de vos aventures.

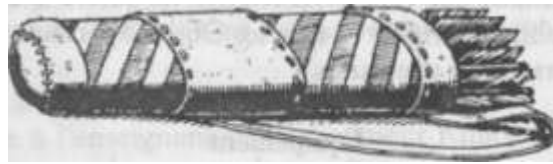
Equipement

Avant que vous quittiez le monastère pour entreprendre votre voyage vers Anari, vous prenez avec vous une bourse de Pièces d'Or. Pour savoir combien de Pièces cette bourse contient, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Ajoutez 20 à ce chiffre : vous connaîtrez le nombre de Pièces d'Or dont vous disposez. Inscrivez ce nombre dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*. S'il vous reste des Pièces d'Or de vos

précédentes missions (Loup Solitaire n^{os} 1 à 13), vous pouvez les ajouter au nombre que vous venez d'obtenir. Il ne vous est pas possible d'emporter plus de 50 Pièces d'Or, mais les autres restent en sûreté au monastère. Vous pouvez également choisir dans la liste ci-dessous cinq objets que vous pourrez ajouter à ceux que vous pouvez d'ores et déjà posséder. Cependant, n'oubliez pas que vous ne pouvez en aucun cas emporter plus de deux armes et dix objets à l'intérieur de votre Sac à Dos.

ÉPÉE: Arme. ARC : Arme.

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



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

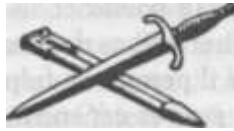


LANCE : Arme.

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



POIGNARD : Arme.



CORDE : Objet contenu dans votre Sac à Dos.



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

Comment utiliser votre équipement

Armes

Les armes vous permettent de combattre vos ennemis. Si vous avez choisi la Grande Discipline 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 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

décochez, vous rayerez une flèche sur votre *Feuille d'Aventure*. Dès que votre réserve est épuisée, votre Arc devient inutilisable jusqu'à ce que vous trouviez l'occasion de remplir votre carquois. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes, vous pouvez ajouter 3 au chiffre que vous tirez dans la *Table de Hasard* quand vous utilisez votre Arc.

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 dix objets dans votre Sac à Dos). Vous avez le droit à tout moment d'échanger l'un de ces objets ou tout simplement de vous en débarrasser, mais il vous est interdit de le faire lorsque vous êtes engagé dans un combat.

Objets Spéciaux

Ces Objets ne sont pas transportés dans votre Sac à Dos. Lorsque vous en découvrirez un, il vous sera indiqué comment le transporter. Si vous menez à bien plusieurs aventures de la série Loup Solitaire, vous devez déjà posséder certains Objets Spéciaux. Le nombre maximum d'Objets Spéciaux qu'un Grand 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 en 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 Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous n'aurez pas à rayer un Repas de votre *Feuille d'Aventure* chaque fois que vous devrez manger.

Potion de Laumspur

C'est une Potion de Guérison qui vous permet de reprendre 4 points d'ENDURANCE 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, et celui de l'ennemi, sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces indications sont à porter dans la case *Détails des Combats*. Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

1. Ajoutez à votre total d'HABILETÉ les points supplémentaires que certaines Grandes Disciplines et certains Objets Spéciaux peuvent vous 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 32 et qu'il soit attaqué par un Chasseur de la Nuit dont les points d'HABILETÉ s'élèvent à 30 : 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 Grande Discipline du Foudroiement Psychique contre lequel le Chasseur de la Nuit n'est pas protégé : dans ce cas, le Loup Solitaire ajoutera 3 points à son total d'HABILETÉ qui atteindra donc 35. Il retranchera ensuite le total d'HABILETÉ de la créature de son propre total, ce qui lui donnera un *Quotient d'Attaque* de + 5 ($35-30 = 5$). Il faudra alors inscrire + 5 dans la case *Quotient d'Attaque* de la *Feuille d'Aventure*.

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

4. Reportez-vous à la *Table des Coups Portés* qui figure à la fin de ce livre. En haut de cette *Table* sont indiqués les *Quotients d'Attaque*. Trouvez 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 connaissez 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 + 5. Admettons que le chiffre donné par la *Table de Hasard* soit 2. Le résultat du premier Assaut sera alors le suivant : le Loup Solitaire perd 3 points d'ENDURANCE (plus 1 point

supplémentaire pour avoir utilisé le Foudroiement Psychique). Le Chasseur de la Nuit perd 7 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 puissiez fuir, un nouvel Assaut devra être mené.

7. Reprenez les 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 considéré comme mort. Si c'est le Loup Solitaire - c'est-à-dire vous - qui a succombé, l'aventure est terminée. Si c'est l'ennemi qui est tué, le Loup Solitaire peut poursuivre sa mission mais avec un total d'ENDURANCE moins élevé.

Possibilités de fuite

Au cours de votre aventure, la possibilité d'échapper à un combat vous sera parfois accordée. Si vous avez déjà engagé un Assaut et que vous décidez de prendre la fuite, menez d'abord cet Assaut à son terme en observant les règles habituelles. 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 le prix de votre couardise par la réduction de votre total d'ENDURANCE. Mais rap-pelez-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 supérieurs Magnakaï

Le tableau ci-dessous vous indique les divers rangs et titres qui sont accordés au Grand Maître Kaï à chaque étape de son entraînement. A chaque fois que vous avez accompli avec succès une mission de la série Loup Solitaire Grand Maître Kaï, vous aurez la maîtrise d'une Grande Discipline supplémentaire et vous pourrez ainsi accéder progressivement à la plus haute distinction pour un Grand Maître Kaï : Suprême Grand Maître.

Nombre de Titre correspondant

Grandes Disciplines maîtrisées par le Grand Maître Kaï

1 Grand Maître Kaï

2 Grand Maître Kaï d'ordre intermédiaire

3 Grand Maître Kaï d'ordre supérieur

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

5 Grand Maître Tutélaire

6 Grand Maître Principal

7 Grand Maître Mentor

8 Grand Maître Éminent

9 Grand Maître Transcendant

10 Grand Maître Lunaire

11 Grand Maître Solaire

12 Suprême Grand Maître

Grandes Disciplines améliorées Pour le Maître Tutélaire

Grande Discipline du Contrôle Animal Un Grand Maître Tutélaire qui maîtrise cette Grande Discipline est capable d'appeler à lui plusieurs animaux de la forêt et de s'en faire des alliés dociles. Cette faculté ne peut s'exercer qu'à l'extérieur d'un bâtiment.

Grande Discipline de l'Invisibilité Un Grand Maître Tutélaire qui maîtrise cette Grande Discipline est capable de soulever sur une quinzaine de mètres autour de lui un nuage de fumée qui fait obstacle à toute vision, même surnaturelle.

Grande Discipline de l'Art de la Chasse Un Grand Maître Tutélaire qui maîtrise cette Grande Discipline peut se déplacer avec agilité et célérité, que ce soit à pied ou à cheval.

Grande Discipline du Foudroiement Psychique Un Grand Maître Tutélaire qui maîtrise cette Grande Discipline a la faculté d'en user simultanément contre trois ennemis.

Grande Discipline de l'Écran Psychique Un Grand Maître Tutélaire qui maîtrise cette Grande Discipline dispose d'un moyen de défense psychique appelé le Mélange Mental, qui lui permet de se dissimuler et de se défendre contre les attaques psychiques.

Grande Discipline de la Magie des Anciens Un Grand Maître Tutélaire qui maîtrise cette Grande Discipline dispose des deux sortilèges supplémentaires suivants :

Désagrégation. Permet de réduire en miettes les objets fragiles tels que bouteilles, miroirs, vitres. *Flèche de Feu.* Permet d'enflammer la pointe d'une flèche ou de tout projectile similaire, d'un feu qui ne peut être éteint par des moyens naturels.

Les Druides de Cener

Vous êtes le Grand Maître Loup Solitaire, dernier des Seigneurs Kai du Sommerlund et unique survivant du massacre qui causa l'anéantissement du Premier Ordre de votre caste de guerriers d'élite. Nous voici en l'année 5075 après la création de la Pierre de Lune. Vingt-cinq ans se sont écoulés depuis que vos frères d'armes ont péri sous les mains traîtresses des Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad. Dans l'intervalle, ces champions du mal qui avaient été envoyés par Naar, le Roi des Ténèbres, pour dévaster les fertiles contrées du Magnamund, ont eux-mêmes été décimés. Vous aviez fait le serment de venger le meurtre de vos frères Kai et vous n'avez pas failli à votre promesse : n'hésitant pas à vous infiltrer, seul, au cœur même de leur sombre Royaume, vous avez provoqué la chute des Seigneurs des Ténèbres en abattant Gnaag, leur chef, et en détruisant le siège de leur pouvoir maléfique, la cité infernale d'Helgedad.

Dans le sillage de la défaite des Seigneurs des Ténèbres, l'anarchie s'empara des différentes factions de leur immense armée, dont seule la perspective de conquérir tout le Magnamund du Nord avait pu jusqu'alors maintenir l'unité. Certaines unités-et notamment celles des barbares Drakkarims - commencèrent à se dresser les unes contre les autres dans l'espoir de s'approprier le pouvoir. La confusion qui s'ensuivit dégénéra en guerre intestine aussi féroce que totale qui donna le temps aux pays libres du Magnamund de reconstituer leurs propres armées et de lancer une contre-offensive générale. Les commandants des armées libres surent exploiter avec habileté le désordre et les divisions du camp adverse pour s'assurer une victoire rapide et complète sur un ennemi pourtant très supérieur en nombre.

La paix règne maintenant depuis cinq ans sur le Sommerlund. Le monastère Kai, qui n'était plus qu'un amas de ruines, a été entièrement restauré selon vos directives. Il a retrouvé son ancienne splendeur et vous avez entrepris de constituer un

Second Ordre de guerriers Kaiï afin que se perpétuent l'art, le savoir et les nobles traditions de vos ancêtres, tâche qui, elle aussi, est en bonne voie. Cette nouvelle génération de recrues, qui ont toutes vu le jour durant les années de guerre contre les Seigneurs des Ténèbres, possède déjà des pouvoirs Kaiï à l'état latent et se révèle des plus prometteuses. Durant le séjour au monastère de ces nouveaux guerriers Kaiï, ces pouvoirs seront développés et affinés jusqu'à la perfection, afin qu'ils puissent à leur tour éduquer et inspirer de futures générations capables d'assurer à votre patrie une sécurité sans faille dans les années et les siècles à venir.

Votre victoire personnelle et votre ascension au rang de Grand Maître Kaiï devait, bien entendu, vous apporter d'immenses satisfactions. Mais si les unes, comme la renaissance du Kaiï et la gratitude éternelle de vos compatriotes, étaient parfaitement prévisibles, il en est d'autres que vous n'aviez pas même escomptées. Ainsi, vous avez découvert en vous un potentiel vous permettant d'améliorer les Disciplines Magnakaiï que vous pensiez pourtant maîtriser dans leur plénitude, vous permettant de dépasser ce qui, jusqu'alors, semblait être le niveau absolu de maîtrise auquel pouvait aspirer un Maître Kaiï. A la suite de cette révélation, vous avez décidé de vous lancer dans la quête d'une sagesse et d'un pouvoir qu'aucun autre Seigneur Kaiï n'a jamais possédés avant vous. Au nom de votre créateur, le dieu Kaiï, et pour la plus grande gloire du Sommerlund et de la déesse Ishir, vous avez fait le serment d'atteindre l'ultime perfection du pouvoir Magnakaiï en maîtrisant toutes les Grandes Disciplines et en devenant le premier Suprême Grand Maître.

Vous avez mené à bien la restauration du monastère Kaiï et la formation pratique et spirituelle du Second Ordre Kaiï. Vos efforts ont été vite récompensés car vos recrues n'ont pas eu besoin de plus de deux années pour franchir avec éclat toutes les étapes conduisant au rang de Maître Kaiï et pouvoir ainsi assurer à leur tour la formation d'un nouveau contingent de novices. Très vite, ils ont su prendre en charge leurs nouvelles responsabilités, vous permettant ainsi de consacrer l'essentiel de votre temps à la

recherche et au perfectionnement des Grandes Disciplines Kaiï. Au cours de cette période, vous avez également amélioré vos connaissances dans les domaines de la magie et de l'alchimie grâce aux conseils avisés de vos deux fidèles amis : le Maître de Guilde Banedon, chef de la Confrérie de l'Etoile de

Cristal, et le Seigneur Rimoah, chef du Conseil Suprême des Anciens Mages.

Au plus profond des souterrains du monastère, quelque quarante mètres sous le niveau de la Tour du Soleil, vous avez fait creuser une vaste cave voûtée, entièrement ouvree d'or et de granit, dans laquelle vous avez déposé les sept Pierres de la Sagesse de Nyxator, gemmes renfermant l'essence même du pouvoir Kaiï, que vous avez inlassablement recherchées et rassemblées au prix de mille dangers au cours de votre quête du Magnakaï. Vous avez passé d'innombrables heures à poursuivre votre quête de perfection Magnakaï dans cette magnifique crypte, baigné par les radiations bienfaisantes des Pierres de la Sagesse. Parfois seul, parfois en compagnie de vos deux sages conseillers, Banedon et Rimoah, vous avez consacré toute votre énergie à développer le potentiel inné de vos Grandes Disciplines Kaiï et à assimiler les secrets fondamentaux de la Magie Noire et de la Magie de l'Ancien Royaume. Au cours de cette période, vous avez constaté que votre corps subissait de singulières modifications : vous êtes devenu physiquement et mentalement plus fort, l'acuité de vos cinq sens originels s'est accrue jusqu'à un niveau que vous n'aviez encore jamais connu et, ce qui est peut-être le plus remarquable, votre corps s'est mis à vieillir à un rythme plus lent. Désormais, lorsque cinq années s'écoulent, vous ne vieillissez que d'un an. Pendant ce temps, de nombreux changements sont survenus hors des frontières du Sommerlund. Au nord-est de Magador et de la gorge de Maaken, les Anciens Mages du Dessi et les Herboristes de Bautar ont uni leurs efforts pour rendre leur fertilité de jadis à des régions réduites à l'état de déserts de poussière volcanique. C'était là les premiers pas d'une formidable entreprise de défrichement destinée à s'étendre à l'ensemble des terres des Royaumes des Ténèbres. Cependant,

cette première tentative allait s'avérer aussi lente que fastidieuse, et l'on dut vite admettre qu'il faudrait non pas des années, mais des siècles pour réparer les monstrueux dégâts provoqués par l'œuvre dévastatrice des Seigneurs des Ténèbres.

Dans l'Ouest, les Drakkarims s'étaient repliés dans leurs terres d'origine et avaient entrepris une guerre sanglante contre les Lenciens. Une grande partie de la province de Nyras allait être par la suite reconquise par les armées de Sarnac, roi de Lencia, dont l'étendard flotte désormais sur des terres qui appartenaient déjà à son pays il y a deux mille ans. Après la destruction des Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad, les Gloks, qui constituaient la majorité des troupes de Gnaag, s'enfuirent à travers les Royaumes des Ténèbres et se réfugièrent dans les gigantesques forteresses de Nadgazad, Aarnak, Gournen et Kaag. Toutes ces cités infernales furent bientôt secouées par de furieuses guerres civiles, car les survivants des Xaghashs (Seigneurs des Ténèbres subalternes) et des Nadziranim (adeptes maléfiques de la Magie Noire, autrefois serviteurs de Seigneurs des Ténèbres rivaux) ne tardèrent pas à se déchirer pour en obtenir le contrôle. Tout le monde s'accorde à penser que le jour où les Anciens Mages et les Herboristes de Bautar parviendront enfin au pied des murailles de ces places fortes, il y a fort à parier que leurs occupants seront depuis belle lurette parvenus à s'entretuer jusqu'au dernier.

La paix règne dans tous les autres Etats du Magnamund septentrional, et les peuples des Royaumes Libres peuvent savourer le plaisir d'être enfin débarrassés des Seigneurs des Ténèbres. Les hommes ont volontiers troqué leur épée pour la houe et leur bouclier pour la charrue et, s'ils font encore de longues marches, c'est pour suivre les sillons de leurs champs fraîchement labourés. Dans ce climat serein, rares sont ceux qui gardent un œil vigilant sur l'horizon dans la crainte de voir surgir quelque nouveau danger. Certains, pourtant, demeurent en alerte, car tout péril n'est pas écarté : les agents de Naar peuvent s'infiltrer dans le monde libre de bien des façons et sous de multiples déguisements, et nombre d'entre eux attendent dans

l'ombre le moment opportun de mettre à exécution leurs projets maléfiques.

Il y a six mois, la redoutable secte des Druides de Cener tenta de venger Naar. Dans le secret des laboratoires de leur noire forteresse de Mogaruith, ces Druides diaboliques avaient mis au point et cultivé le virus d'une peste capable de rayer toutes les créatures du Magnamund du monde des vivants, hormis, bien entendu, celles de leur propre espèce. La nouvelle de leur horrible projet parvint aux oreilles du Seigneur Rimoah qui pressa les gouvernants des Pays Libres de lever leurs armées et d'envahir le territoire des Druides, le Ruel. Il fut écouté et on passa à l'action sans délai, mais l'invasion tourna au désastre. Des sept mille hommes qui pénétrèrent dans le Ruel pour prendre d'assaut et raser la forteresse de

Mogaruith, seuls soixante-dix en revinrent. Les Druides de Cener étaient sur le point de parachever leur ignoble projet quand, ayant décidé de relever ce nouveau défi, vous n'avez pas hésité à vous introduire seul au cœur de leur ténébreux royaume, dans Mogaruith. Cette fois encore, vous avez remporté seul la victoire face à un ennemi sans nombre, dans sa propre citadelle, parvenant à détruire le virus des Druides avec les moyens qui avaient permis sa conception.

L'enlèvement de Baneton

Revenu du sombre Ruel en triomphateur, votre mission accomplie, vous avez regagné le Sommerlund et le monastère Kai afin de poursuivre votre tâche de Grand Maître. Trois mois plus tard, le jour où tombèrent les premières neiges de l'hiver, vous avez reçu la visite du Seigneur Rimoah. Une fois de plus, il était malgré lui le messenger de mauvaises nouvelles. Alors qu'il apportait son aide aux travaux de défrichage dans les environs de la gorge de Maaken, votre ami Baneton avait été enlevé par une bande de Gloks commandés par des sorciers Nadziranim. On avait essayé de le secourir, mais les Nadziranim avaient massacré sans pitié tous ceux qui avaient tenté de les poursuivre dans les Terres Sombres. « Les Nadziranim se sont enhardis depuis quelque temps », ajouta Rimoah d'une voix qui trahissait sa crainte et son amertume. « Ils ont développé une nouvelle forme de pouvoir et sont passés maîtres dans l'art de l'utiliser. Il leur aura fallu une habileté et une énergie considérables pour parvenir à piéger un magicien de la valeur de Baneton. »

« Mais pourquoi justement Baneton ? » avez-vous demandé en vous efforçant d'admettre la perte de votre fidèle ami. « Je crains que les Nadziranim ne cherchent à lui arracher les secrets de la Magie Blanche, dans le but de les combiner avec ceux de leur ignoble sorcellerie. S'il devait aboutir, ce monstrueux projet leur conférerait un pouvoir extraordinaire. Leur réussite pourrait annoncer la renaissance des Royaumes des Ténèbres. » Aussitôt, vous sont revenues en mémoire les circonstances dans lesquelles une semblable tentative visant à réunir les deux voies opposées de la magie avait abouti à une catastrophe pour le Sommerlund. Vonotar le Traître, un magicien de la même confrérie que Baneton, avait vendu sa patrie en échange de la promesse du pouvoir Nadziranim. C'est sa trahison qui avait provoqué l'invasion du Sommerlund par les forces des Ténèbres et l'anéantissement du Premier Ordre du Kai. « Que pouvons-nous faire ? » avez-vous demandé à Rimoah, craignant qu'il ne soit déjà trop tard pour sauver votre ami. « Baneton est toujours en

vie, cela, j'en suis sûr. Les Nadziranims l'ont enfermé dans l'ancienne forteresse des Ténèbres de Kaag. Sa vie est en grand danger, mais ils ne le tueront pas tant qu'ils n'auront pas réussi à lui soutirer le savoir qu'ils convoitent. Nous ne pouvons que prier pour qu'il soit assez fort et parvienne à leur résister jusqu'au moment où... » Sans achever sa phrase, Rimoah vous fixa droit dans les yeux, car les mots n'étaient plus nécessaires. Il était clair que Banedon n'avait plus qu'un seul espoir de survie : il fallait lui porter secours à l'intérieur même de Kaag et l'en faire sortir le plus rapidement possible. Et il n'existait qu'un seul homme capable d'entreprendre une quête si périlleuse avec une chance de succès. « Qu'il en soit ainsi », avez-vous dit d'une voix résolue. « J'accepte cette mission. J'irai seul à Kaag et je le délivrerai... ou je périrai en tentant d'y parvenir. »

Il ne vous a pas fallu plus d'une journée pour achever les préparatifs de votre mission. Le lendemain matin, peu avant l'aube, vous avez quitté le monastère Kai avec Rimoah par un chemin secret qui vous a conduit dans une clairière cachée au plus profond de la forêt de Fryelund. C'est là que vous attend le véhicule qui doit vous permettre d'atteindre rapidement Kaag. Votre voyage vers les Terres Sombres va se dérouler à bord du vaisseau volant du Maître de Guilde Banedon, la *Nef du Ciel*. Ce navire magique vous a déjà conduit dans bien des territoires lointains au cours de plusieurs de vos précédentes quêtes, mais jamais sans votre fidèle ami et compagnon à sa barre. En son absence, la *Nef du Ciel* est passée sous le commandement de son second, Nolrim de Bor. « Bienvenue à bord, Grand Maître », vous déclare ce dernier à votre arrivée, visiblement fier de servir sous vos ordres. Vous serrez avec chaleur sa main vigoureuse et vous le complimentez, lui et son équipage, pour l'état impeccable de leur vaisseau. Il ne fait guère de doute que Nolrim de Bor et sa troupe de nains sont affligés par l'absence de leur capitaine, mais ils préfèrent taire leur angoisse, refusant de se laisser aller au désespoir. Ces robustes guerriers sont renommés pour leur formidable combativité et vous savez qu'ils sont prêts à risquer leur vie pour vous aider à arracher Banedon des griffes des créatures des Ténèbres. Bientôt, les sapins couverts de givre de la forêt s'éloignent sous l'étrave de la *Nef du Ciel* tandis que Nolrim met le cap à l'ouest, vers les pics couronnés de neige des Monts Durncrag. Vous restez dans la cabine du capitaine, où vous achevez de mettre au point les derniers détails de votre mission avec le Seigneur Rimoah. Votre plan consiste à survoler la chaîne des monts Durncrag afin de pénétrer dans les Terres Sombres sous le couvert d'une des fréquentes tempêtes de poussière volcanique qui descendent du nord avant de s'abattre sur Kaag. Vous atterrirez à une douzaine de kilomètres de la forteresse, derrière une chaîne de collines qui dissimulera la *Nef du Ciel* aux regards vigilants des sentinelles de Kaag. A partir de là, vous devrez atteindre la place forte à pied, vous y introduire comme vous le pourrez, localiser Banedon et le faire évader, puis

retourner avec lui jusqu'à la *Nef du Ciel* qui vous ramènera en sûreté au Sommerlund. Vous disposerez de quarante-huit heures pour accomplir votre mission. Si, passé ce délai, vous n'êtes pas revenu, Rimoah sera contraint d'admettre que vous-même et le Maître de Guilde avez péri. La tempête de poussière ne durera en effet pas plus de deux jours, au-delà desquels la *Nef du Ciel* risque fort d'être repérée et attaquée par les Kraans et les Zlaans qui patrouillent dans les airs autour de Kaag. En un peu moins de deux heures, vous atteignez votre destination, où règne un temps atroce. Un vent furieux chargé de poussière volcanique ballote la *Nef du Ciel* comme un fétu tout au long de sa descente finale et la visibilité n'excède pas dix mètres dans le meilleur des cas. Mais en dépit de ces conditions épouvantables, Nolrim parvient à poser la *Nef du Ciel* en douceur juste derrière la chaîne de collines. A l'instant où la quille s'enfonce dans le sol meuble, l'équipage se rue sur les cordages et les chaînes pour immobiliser le vaisseau volant. Nolrim pénètre dans la cabine pour vous annoncer que le navire est bien amarré et, le cœur battant, vous vous préparez à vous mettre en route vers Kaag. « Bonne chance, Loup Solitaire ! » vous souhaite Rimoah avec un sourire d'encouragement. « Je prierai Kaï et Ishir pour ta sauvegarde et ton succès. Puisse leur lumière guider tes pas pendant ton voyage dans les ténèbres. » Vous recevez sa bénédiction avec gratitude avant de lui faire vos adieux ainsi qu'à Nolrim. Puis, sans un regard en arrière, vous vous enveloppez dans votre manteau et vous sortez dans la tempête. Rendez-vous au [309](#).



2

Le chuintement aigu des flèches qui déchirent l'air dans votre dos vous donne des ailes. Franchissant d'un bond les marches qui donnent accès au tunnel, vous vous y engouffrez alors que les pointes mortelles des traits barbelés vous rasent l'échiné et les mollets avant de ricocher sur les murs. Par une succession de rampes et de volées de marches, le souterrain s'enfonce jusqu'à

une salle rectangulaire dont les murs s'ornent d'un alignement d'antiques statues de pierre dont les traits ont été rendus méconnaissables par les ans. Des torches fixées le long des murs baignent les lieux d'une vacillante lueur orangée, empestant l'atmosphère moi-sie de leur puanteur huileuse. Vous apercevez au loin un passage voûté, au-delà duquel le tunnel se prolonge dans l'obscurité. Si vous voulez vous arrêter ici pendant quelques minutes pour tenter de ranimer Banedon, rendez-vous au **29**. Si vous préférez continuer à fuir sans perdre un instant, rendez-vous au [177](#).

3

Au troisième petit coup, la serrure fait entendre un déclic bien distinct et la grande porte s'ouvre sur un sombre tunnel enfumé. Vous franchissez la porte avec circonspection et vous pénétrez dans ce souterrain inhospitalier en demeurant plus que jamais sur vos gardes. Rendez-vous au [200](#).

4

Vous vous engouffrez en courant dans une ruelle et vous la remontez en direction d'une lointaine intersection. Mais alors que vous atteignez l'extrémité de cet étroit passage, une silhouette drapée dans une robe rouge, accompagnée de trois Gloks, surgit sur votre droite et vous barre la route. Vous reconnaissez sur-le-champ la créature vêtue d'une robe : c'est un Vordak, un infect rejeton mort vivant des Seigneurs des Ténèbres. A l'instant où il vous aperçoit, il tente de vous foudroyer d'une violente décharge d'énergie psychique, mais vos défenses Magnakaï annulent son attaque. Stupéfait de votre insensibilité à son pouvoir, le Vordak sonde votre esprit et découvre votre véritable identité. Laissant échapper un hurlement, la créature tourne les talons et prend la fuite, laissant les Gloks de son escorte aussi abasourdis que déroutés par son comportement. Puis, leurs nerfs lâchent à leur tour et ils se mettent à détalier derrière leur lieutenant aussi vite que leurs courtes jambes torses peuvent les porter. Ne souhaitant guère les

laisser s'échapper pour donner l'alerte, vous vous lancez à leur poursuite, fonçant le long d'une rue qui débouche sur un nouveau carrefour. Mais lorsqu'elles atteignent ce dernier, vos proies se séparent : le Vordak part sur la gauche, tandis que les trois Gloks filent vers la droite. Si vous désirez prendre le Vordak en chasse, rendez-vous au [118](#). Si vous préférez poursuivre les Gloks, rendez-vous au [189](#).

5

D'un geste de défi, vous levez la main droite et pointez votre index sur la poitrine du Monstre d'Enfer. La gueule torve de l'immonde créature se tord en un rictus moqueur, dévoilant les deux longs crocs jaunâtres et tranchants qui saillent de sa mâchoire inférieure. Elle laisse échapper un ricanement odieux, débordant de haine et de mépris, et, ses yeux étincelant comme des charbons ardents, elle accélère son allure, certaine de sa supériorité. Sans bouger d'un pas, vous prononcez les mots de pouvoir que vous a enseignés votre maître en magie, Banedon lui-même, et, instantanément, votre main se retrouve enveloppée d'une étincelante flamme bleue. Une violente décharge secoue votre bras sur toute sa longueur et une boule d'énergie pure jaillit tel un petit météore de votre index et va frapper de plein fouet le Monstre d'Enfer. Frappée en pleine poitrine, la créature est soulevée du sol et, poussant un hurlement de terreur, elle est projetée droit dans le fossé en feu qui s'ouvre derrière elle. Bouche bée, les deux Drakkarims s'immobilisent et regardent avec des yeux ronds le monstre disparaître dans les flammes dévorantes. Redoutant de subir un sort identique, ils échangent un regard inquiet, mais les longues années d'impitoyable discipline guerrière qu'ils ont derrière eux finissent par avoir raison de leur frayeur et, tels deux automates, ils brandissent leurs épées et continuent d'avancer.

VÉTÉRANS DRAKKARIMS HABILITÉ : 30 ENDURANCE : 35

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [340](#).

6

Vous levez l'Épée du soleil et le jet d'énergie percute sa lame de plein fouet dans un éclair aveuglant, vous arrosant d'une pluie d'étincelles qui s'évanouissent en quelques secondes. Dans le même temps, vous sentez une vague de puissance traverser le pommeau de votre lame divine et se répandre dans votre bras, ressuscitant vos forces défaillantes (multipliez par 3 votre total d'ENDURANCE). Revitalisé par ce soudain apport d'énergie, vous parvenez à refouler votre peur et à concentrer votre attention sur l'essaim des créatures qui vous assaillent. Soudain, vos facultés psychiques vous alertent sur un point qui, jusqu'à présent, vous avait quelque peu échappé : les créatures en question ne sont pas des insectes ordinaires. En fait, ce ne sont même pas des insectes ! Ainsi que vous l'indique sans le moindre doute votre sixième sens Kai, il s'agit là d'une habile illusion suscitée dans le but de vous abuser. Fort de cette certitude, vous demeurez immobile et laissez la marée grouillante de ces infectes bestioles se répandre sur vos pieds. Mais en quelques secondes, la horde entière des insectes s'estompe et disparaît comme par enchantement, dissipée par votre refus de croire en son existence. Rendez-vous au [281](#).

7

Vous devez fournir un effort surhumain pour ouvrir la porte de la crypte, mais vous refusez de vous laissez abattre par une difficulté de cet ordre. Vous parvenez à entrouvrir suffisamment le battant pour vous permettre de vous glisser par l'ouverture et regagner l'air libre. Retranchez 3 points de votre total d'ENDURANCE en raison des efforts que vous avez dû déployer pour ouvrir cette porte. Après avoir gravi la courte volée de marches qui donne accès au niveau de la rue, vous vous arrêtez pour observer les ruines alentour. Unç fois certain que vous pouvez repartir sans risquer d'être aperçu, vous vous éloignez en courant, ne vous arrêtant dans les décombres d'un bâtiment voisin que pour reprendre votre souffle. Si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez dès

maintenant prendre un Repas ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au [201](#).

8

Au huitième coup, la serrure émet un déclic sonore et la pesante porte d'acier s'ouvre avec lenteur. Elle révèle un plan incliné qui descend jusqu'à un nouveau passage perpendiculaire. Vous descendez la pente en prenant garde de ne pas écorcher le dos de Banedon contre la voûte basse du tunnel, puis, parvenu à l'intersection, vous demandez à votre ami quelle direction vous devez prendre. Hélas, votre question demeure sans réponse ! Banedon vient une nouvelle fois de perdre conscience. Vous vous arrêtez à la hauteur du croisement et vous faites appel à vos facultés Magnakaï afin de déterminer quelle est la voie la plus sûre. Mais rien de ce que vous parvenez à détecter ne vous permet d'arrêter une décision : les deux chemins semblent aussi inhospitaliers et truffés de dangers l'un que l'autre ! Si vous décidez de tourner à gauche, rendez-vous au [271](#). Si vous préférez suivre le passage de droite, rendez-vous au [83](#).

9

La vigueur de votre jeune corps et vos facultés Kaï vous permettent d'agripper le rebord de l'entrée, puis de vous hisser en sécurité hors de la chambre au sol mouvant. Laisant échapper un soupir de soulagement, vous reprenez votre souffle en songeant avec une peur rétrospective qu'il s'en est fallu d'un cheveu que vous n'acheviez vos exploits enterré vivant dans le sol piégé de cette chambre. Chassant bien vite cette pensée de votre esprit, vous vous hâtez de vous remettre en route le long du tunnel. Rendez-vous au [82](#).

10

D'une souple traction des poignets, vous vous hissez par-dessus le parapet... pour vous retrouver nez à nez avec un garde Drakkarim ! Ignorant votre présence, le soudard était tranquillement assis au sommet de la tour, surveillant d'un œil distrait le repas des Kraans. Dès qu'il vous aperçoit, il tente de vous prendre à la gorge et de vous précipiter dans le vide. Sans la moindre difficulté, vous contrez son assaut en esquivant sa prise d'une main tandis que de l'autre vous empoignez son haubert. Votre corps décrit dans le même temps un vif mouvement de rotation qui projette votre adversaire par-dessus votre épaule et l'envoie, tête la première, s'écraser dans la rue en contrebas. Ce garde ne représentant désormais plus aucune menace pour personne, vous tournez votre attention vers les cinq Kraans occupés à engloutir leur infecte nourriture sur le toit de la tour. Vous vous approchez d'eux avec précaution pour éviter qu'ils ne s'envolent à votre approche, mais le bref affrontement avec le garde ainsi que votre présence semblent les avoir rendus fort nerveux. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [90](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [136](#).

11

Sans perdre votre sang-froid, vous scrutez rapidement la cuirasse de la créature pour tenter de trouver son point faible, mais sans rien discerner de tel dans le laps de temps dont vous disposez. La pointe de votre flèche a été forgée dans le meilleur acier du Sommerlund, mais vous craignez néanmoins qu'elle ne suffise pas à transpercer la poitrine de cette étrange créature. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, rendez-vous au [227](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore atteint ce rang de maîtrise Kai, rendez-vous au [73](#).

12

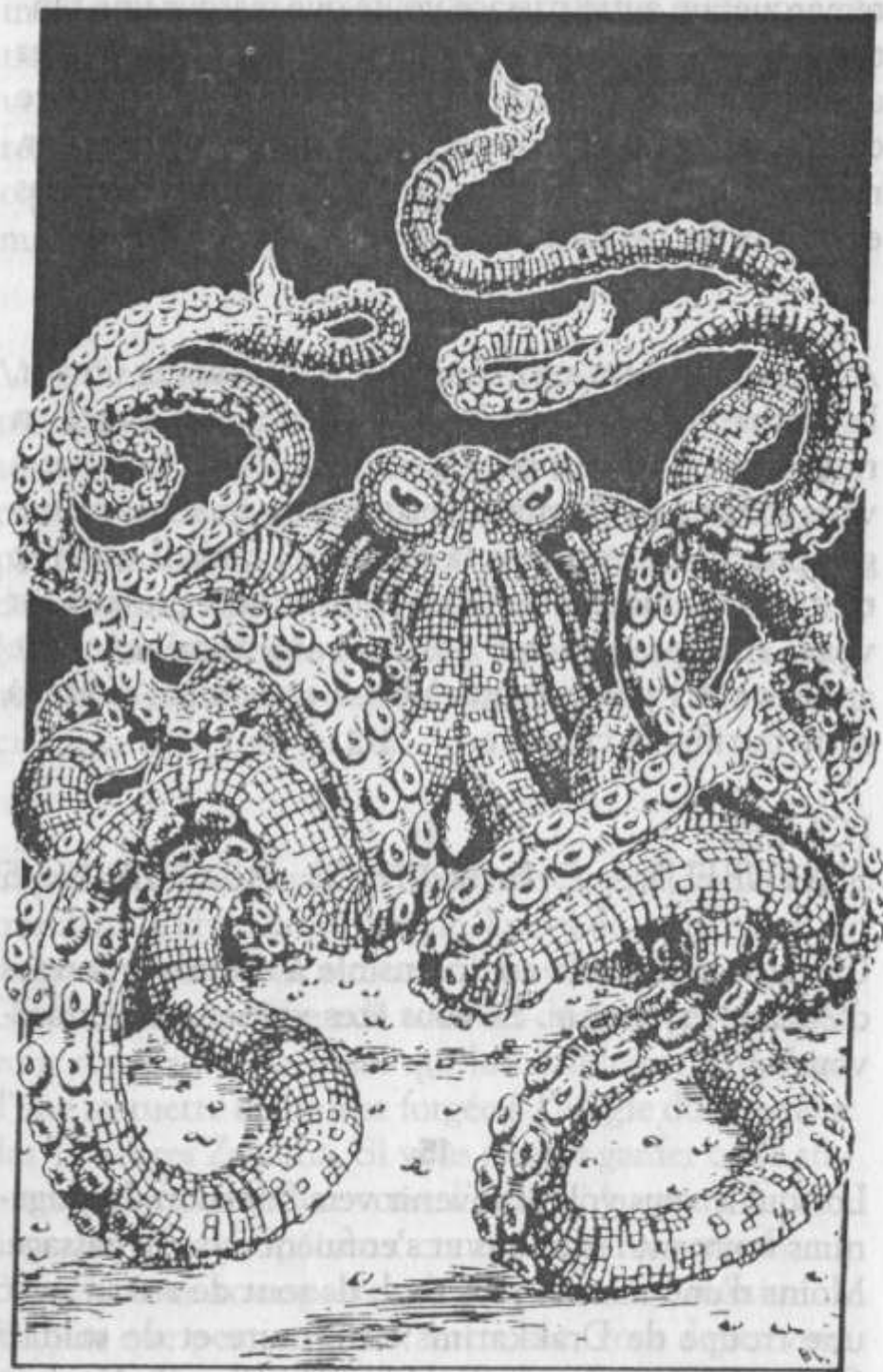
Vous brandissez une arme pour contrer l'assaut du monstre mais, alors que vous plongez votre regard dans ses yeux démoniaques, vous vous rendez compte que cette horreur est insensible aux effets des armes forgées par des mains humaines ! Si vous possédez le Poignard de Vashna, l'Épée de Ténèbres Helshezag ou une Masse d'armes sertie de pierres précieuses, rendez-vous au [330](#). Si vous ne possédez aucun de ces Objets Spéciaux, rendez-vous au [212](#).

13

Enjambant le cadavre du Chien de Guerre, vous pénétrez dans la chambre contiguë. Le sol de cette pièce où règne une puanteur atroce est couvert d'ossements de Gloks. Mais au milieu de tous ces déchets répugnants, vous remarquez un objet qui luit faiblement. Il s'agit d'une statuette de bronze forgée à l'effigie du Seigneur des Ténèbres Zagarna. Si vous désirez garder cette statuette, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux contenus dans votre Sac à Dos. Si vous transportez déjà le nombre maximum d'objets que peut contenir votre sac, vous devez vous séparer de l'un d'eux à son profit. Sur votre droite, vous remarquez un autre passage voûté que masque une tenture. A travers la trame usée du tissu, vous pouvez apercevoir un escalier de pierre en spirale qui s'enfonce dans l'obscurité. Si vous désirez explorer cet escalier, rendez-vous au [56](#). Si vous préférez revenir sur vos pas et quitter les baraquements, rendez-vous au [44](#).

14

Avant que vous n'ayez trouvé de quoi allumer un feu, le Poulpe dépasse le bassin et vous oblige à battre en retraite vers le mur de décombres. Vous cherchez à vous enfuir par l'étroite ouverture que vous avez ménagée pour pénétrer dans la chambre, mais il est trop tard: les tentacules du monstre sont déjà presque sur vous. Acceptant votre destin, vous dégainez votre arme et vous



14 Il est trop tard : les tentacules du Poulpe Sulfureux sont déjà presque sur vous.

vous préparez à livrer un combat mortel à cette terrifiante créature.

POULPE SULFUREUX HABILITÉ: 52 ENDURANCE: 45

Cet être redoutable est insensible à toutes les formes d'Assaut Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-voys au [78](#).

15

Lorsqu'ils vous voient revenir vers Banedon, les Liga-nims tournent les talons et s'enfuient dans le passage. Moins d'une minute plus tard, ils sont de retour avec une troupe de Drakkarims en armure et de soldats Gloks. Telle une horde de démons furieux, ils dévalent l'escalier et se déploient pour vous encercler avec votre compagnon. Vous dégainez votre arme et mettez toute votre vaillance dans la bataille, expédiant plus d'une cinquantaine d'ennemis rejoindre leurs ancêtres maudits. Vous faites voler les têtes sans compter et vous taillez des sillons sanglants dans la meute ennemie, mais un flot ininterrompu de renforts grossit ses rangs à chaque instant. Bientôt vos forces fléchissent et vous finissez par succomber sous le nombre, taillé en pièces par les citoyens de la bonne ville de Kaag. C'est ainsi que votre vie et votre quête trouvent leur issue fatale.

16

Votre tentative désespérée pour atteindre la selle est réduite à néant lorsque le Kraan se cabre en plein vol et vous fait lâcher prise d'un coup de ses puissantes griffes. Dans un hurlement de terreur, vous tombez dans le vide et allez vous écraser au milieu de l'esplanade. Vous perdez conscience en touchant le sol et, bien que vous ayez survécu à votre chute, vos yeux ne s'ouvriront plus jamais. Un hasard tragique veut en effet que votre corps soit découvert par une patrouille de Gloks qui, vous prenant pour un Drakkarim ennemi déguisé, vous achèvent sans autre forme de procès. C'est ici, devant la citadelle de Kaag, que votre quête prend fin avec votre vie.

17

Votre flèche frappe la créature juste entre les deux yeux... sans lui causer la moindre blessure. Sa pointe se brise dans un craquement contre la cible et le trait ricoche au loin. Comprenant qu'elle ne vous laissera pas le temps d'en décocher un second, vous vous empressez de remettre votre arc sur l'épaule et de dégainer une arme de poing. Sentant la victoire à sa portée, l'étrange chose émet une sorte de gargouillis joyeux et bondit de plus belle en avant. Impavide, vous vous tenez prêt à soutenir son assaut, mais, alors qu'elle n'est plus qu'à trois mètres de vous, sa gueule s'ouvre toute grande et laisse échapper un formidable jet de feu liquide. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [333](#). Sinon, rendez-vous au [287](#).

18

La sensation de danger s'accroît à chaque instant. Conscient que les sinistres hôtes de ces lieux peuvent à tout instant faire irruption dans la salle et anéantir toutes vos chances de sauver votre ami alors même que vous touchez au but, vous lancez un charme de Détection du Mal qu'il vous a enseigné, dans l'espoir de localiser avec exactitude le danger. Malheureusement, ce sort n'a d'autre effet que d'intensifier la perception de vos sens Kaï, et ce qui n'était en vous qu'une sensation de danger imminent se change en énorme nuage noir obnubilant tout le reste et menaçant de vous étouffer. Commençant à suffoquer, vous êtes contraint de briser le charme de peur de perdre conscience. Vous perdez dans l'affaire 1 point d'ENDURANCE. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et si vous avez l'intention de l'utiliser, rendez-vous au [274](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline, ou si vous choisissez de ne pas y faire appel, rendez-vous au [146](#).

19

Faisant appel à vos facultés Magnakaï, vous modifiez les traits de votre visage. Son expression et sa structure osseuse adoptent en un clin d'œil le sympathique aspect de brute sanguinaire qui fait la fierté de tout Drakkarim qui se respecte. Puis, vous gravissez avec assurance les marches qui vous séparent du garde et, vous plantant devant lui, vous faites voler son silex et sa mèche d'un revers de main. « Okak dan-ish ! » grondez-vous d'une voix gutturale, lui ordonnant dans son affreuse langue de s'écarter pour vous laisser passer. Le Drakkarim ne bouge pas d'un centimètre. Il vous dévisage bouche bée, sa pipe menaçant de choir de sa lèvre inférieure. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, ajoutez 2 au chiffre tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [60](#). S'il est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [202](#).

20

Au vingtième coup, la porte s'ouvre enfin, révélant une petite armurerie. La plupart du matériel qu'elle contient est de qualité trop inférieure pour vous être d'un quelconque intérêt, néanmoins, vous remarquez au milieu de toute cette camelote un certain nombre d'ustensiles d'une fabrication plus sérieuse qui pourraient bien vous être utiles dans les heures qui vont suivre :

Quatre flèches
Un carquois
Une épée
Un poignard
Un glaive

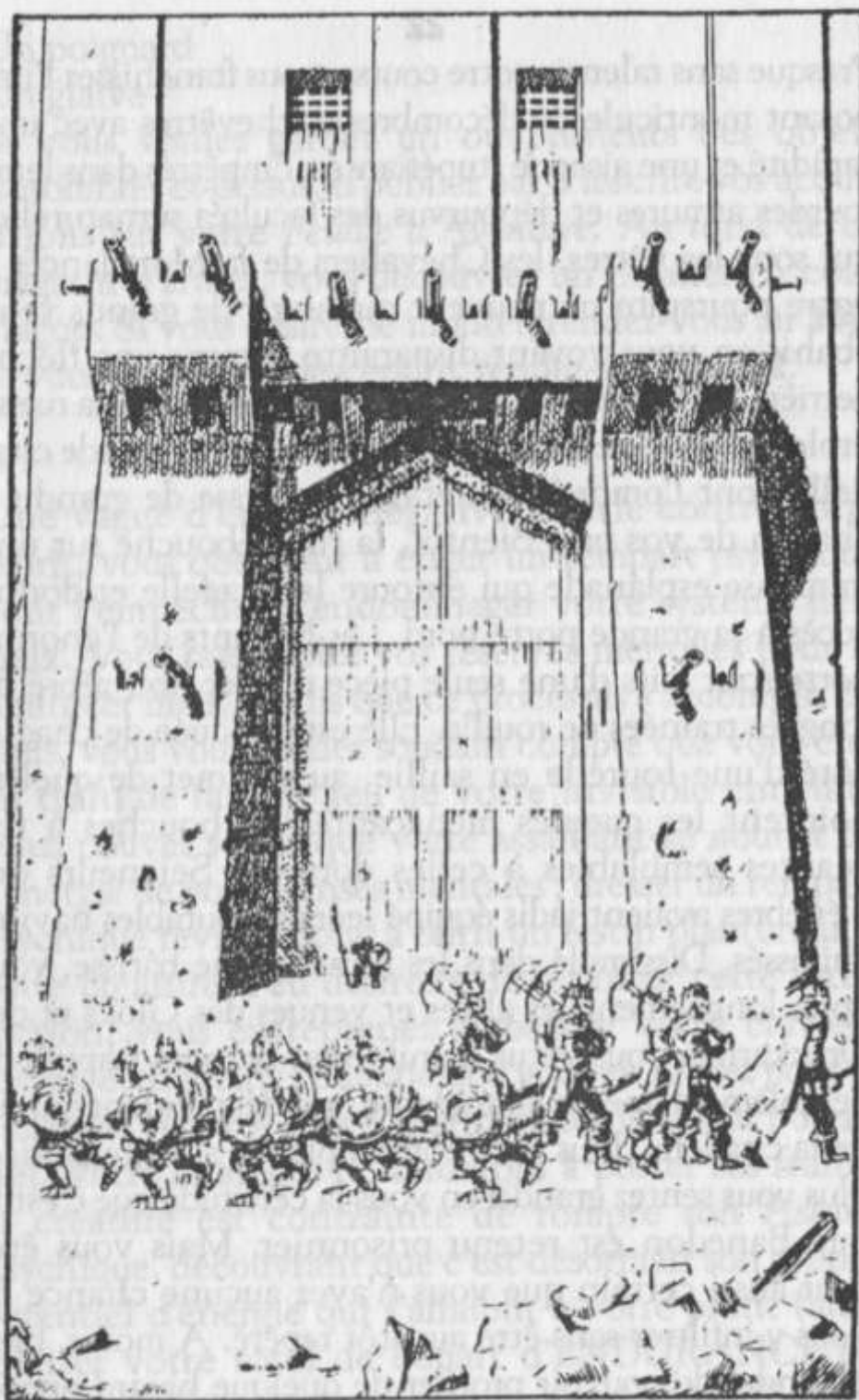
Si vous voulez garder un ou plusieurs des objets dénombrés ci-dessus, n'oubliez pas d'inscrire vos acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*. Au fond de ce magasin d'armes, vous découvrez un escalier en colimaçon. Si vous désirez le monter, rendez-vous au [308](#). Si vous préférez le descendre, rendez-vous au [152](#).

21

Une vague d'énergie négative déferle contre votre esprit, vous obligeant à ériger un rempart psychique pour l'empêcher d'endommager votre système nerveux. Vous rassemblez vos réserves mentales pour le renforcer mais, tandis que ce processus s'accomplit en vous, vous vous rendez soudain compte que vous êtes en train de faire le jeu de votre invisible ennemi ! Vous pouvez sentir que votre assaillant se nourrit de l'énergie de vos défenses mentales ; dresser un rempart psychique revient donc à offrir un festin plantureux à cette créature. Peu désireux de lui offrir cette satisfaction, vous entreprenez d'abaisser votre barrière mentale, drainant l'énergie que vous en retirez pour la canaliser vers vos sens Kaï afin d'accroître leur potentiel. Votre stratégie ne tarde pas à porter ses fruits : la créature est contrainte de rompre son Assaut Psychique, découvrant que c'est désormais son propre potentiel d'énergie qui s'affaiblit à votre profit (augmentez votre total de départ d'ENDURANCE de 4 points). Elle se prépare maintenant à vous affronter face à face. Rendez-vous au [229](#).

22

Presque sans ralentir votre course, vous franchissez l'imposant monticule de décombres enchevêtrés avec une rapidité et une aisance stupéfiantes. Empêtrés dans leurs lourdes armures et dépourvus des facultés surnaturelles qui sont les vôtres, les Chevaliers de la Mort lancés à votre poursuite ne peuvent qu'ouvrir de grands yeux ébahis en vous voyant disparaître comme une flèche derrière l'obstacle. Au-delà de la tour effondrée, la rue se prolonge droit vers le sud en direction de la grande citadelle dont l'ombre inquiétante ne cesse de grandir à chacun de vos pas. Bientôt, la rue débouche sur une immense esplanade qui entoure la citadelle et donne accès à sa grande porte nord. Les battants de l'énorme porte sont faits d'une seule pièce d'acier noir zébré de longues traînées de rouille. Elle est flanquée de chaque côté d'une tourelle en saillie, au sommet desquelles pointent les gueules menaçantes de bouches à feu



22 *Dissimulé dans les ruines d'une bâtisse, vous observez les allées et venues des Gloks et des Drakkarims.*

géantes semblables à celles dont les Seigneurs des Ténèbres avaient jadis équipé leurs redoutables navires cuirassés. Dissimulé dans les ruines d'une bâtisse, vous épiez longuement les allées et venues des Gloks et des Drakkarims, tous vêtus d'uniformes orangés frappés de l'emblème d'une faux sanglante, qui déambulent autour de la citadelle. Plus vous contemplez ce sinistre édifice, plus vous sentez grandir en vous la certitude que c'est là que Banedon est retenu prisonnier. Mais vous êtes tout aussi certain que vous n'avez aucune chance de vous y infiltrer sans être aussitôt repéré. A moins, bien entendu, de pouvoir profiter de quelque hasard opportun. Rendez-vous au [124](#).

23

Votre sortilège fait vibrer le cristal de la sphère, mais vous êtes trop faible pour rassembler l'énergie nécessaire pour la détruire ou la déloger de son emplacement. Le rideau de lumière qui emprisonne Banedon demeure intact et vous êtes contraint de renoncer à utiliser ce sort et de chercher un autre moyen de le libérer. Si vous possédez un Arc et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [245](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [69](#). Si vous n'avez pas d'Arc ou si vous n'avez pas atteint le rang de maîtrise Kaï requis, rendez-vous au [338](#).

24

Vous redescendez une dizaine de niveaux et vous vous engagez dans un tunnel qui finit par vous mener devant une porte verrouillée, taillée dans la masse d'un robuste acier noir comme le charbon. La surface de son lourd battant est gravée de nombreux glyphes et runes de pouvoir dont vous reconnaissez la nature magique. Ils avertissent charitablement quiconque serait assez stupide pour oser forcer cette entrée que sa tentative va le conduire à une mort certaine. Intrigué par cet avertissement, vous examinez les runes avec plus d'attention. Mais, alors que vous êtes penché sur la porte, vous percevez un bruit de pas derrière vous et vous vous retournez pour voir deux silhouettes

arrivant dans le tunnel. Vous vous hâtez de vous tapir dans l'ombre, vous dissimulant au mieux grâce aux Disciplines de Camouflage que vous maîtrisez tandis que les deux silhouettes se rapprochent de la porte. Rendez-vous au [270](#).

25

En quelques enjambées, vous atteignez le rebord de l'escalier et vous bondissez sans hésiter dans le vide. Les pieds en avant, vous retombez de tout votre poids sur le dos du garde Drakkarim, contraignant sa vilaine trogne à embrasser le sol avec une ferveur aussi soudaine qu'imprévue et l'assommant pour le compte. Vous restez un instant étourdi par la violence du choc, mais vous recouvrez rapidement tous vos esprits et vous traînez son corps à l'abri des regards pour éviter qu'une éventuelle patrouille ne le découvre. Quant à lui, la superbe bosse qui déforme son front de primate laisse présager qu'il aura besoin d'un certain nombre d'heures avant de recouvrer ses sens. Tandis que vous le déplacez, vous remarquez qu'il porte deux chaînes autour du cou. A l'une d'elles est attaché un sifflet, et à l'autre une clef de cuivre. (Si vous désirez emporter l'un de ces objets ou les deux, n'oubliez de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*, dans la case des Objets contenus dans votre Sac à Dos.) Une fois le corps de votre victime bien caché, vous escaladez à nouveau l'escalier et vous ouvrez avec précaution la porte qui se trouve au sommet. Après l'avoir franchie, vous longez un corridor aux deux tiers duquel vous découvrez, sur votre gauche, une galerie surplombant le vaste rez-de-chaussée du bâtiment. Au bout du corridor, vous apercevez un escalier descendant vers le niveau inférieur tandis que sur votre gauche, une porte de chêne noire est encastrée dans le mur. Vous vous approchez lentement du garde-fou de la galerie et vous vous penchez au-dessus du vide pour découvrir un spectacle pour le moins inquiétant. Rendez-vous au [47](#).

26

La question vous prend au dépourvu et les rouages de votre cerveau se mettent à tourner à une vitesse folle pour tenter de

trouver à temps une réponse assez convaincante. « Mon maître m'envoie porter ici une relique », déclarez-vous finalement en tapotant votre havresac de toile. Les deux gardes jettent un coup d'oeil sur la sacoche, puis ils se regardent l'un l'autre en discutant dans une langue que vous ne reconnaissez pas. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï ou de l'Invisibilité, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [239](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [98](#).

27

D'un même mouvement, vous poussez Banedon sur le côté et vous plongez pour échapper au piège qui s'abat mais, malgré la rapidité de votre réaction, le filet accroche vos jambes et vous retombez lourdement sur les genoux. « Achevez-les tous les deux ! » rugit une voix, et une douzaine de Drakkarims armés de tridents jaillissent de l'ombre, avides d'exécuter l'ordre de leur maître. Rendez-vous au [182](#).

28

Votre bouclier invisible ne réussit pas à vous protéger entièrement de la meurtrière pluie de carreaux d'arbalète qui s'abat sur vous. L'un d'eux parvient à pénétrer sa partie inférieure, la plus faible, et le traverse dans une gerbe d'étincelles avant de creuser un sillon sanglant dans votre cuisse. (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.) Luttant contre la douleur, vous vous élancez sans perdre une seconde et chargez les Chevaliers de la Mort dans l'espoir de forcer leur ligne avant qu'ils aient le temps de recharger leur armes et de tirer une nouvelle salve. En voyant que vous avez survécu à une telle pluie de projectiles mortels, nombre d'entre eux restent figés de stupeur. Vous parvenez sans mal à enfoncer leur rang et, le temps que ces balourds se rendent compte que vous venez de leur échapper et se lancent à votre poursuite, vous avez déjà franchi le carrefour et vous vous êtes engouffré dans la rue opposée. Rendez-vous au [266](#).

29

Vous déposez Banedon sur le sol et l'installez dans une position aussi confortable que possible, le dos appuyé contre l'une des statues. Puis, sans vous soucier de votre propre fatigue, vous utilisez vos dons innés de guérisseur pour tenter de le ramener à la conscience. Son pouls est faible, sa peau est froide au toucher, et son piteux état physique vous laisse deviner qu'il a été affamé et maltraité pendant sa détention. Plaçant vos paumes sur son front, vous sentez un peu de la chaleur de votre corps se transmettre à celui de votre ami blessé tandis que vous concentrez vos pouvoirs de guérison sur lui. Au bout d'un long moment, il finit par réagir et, bien qu'encore incapable de parler, il parvient à ouvrir les yeux et à communiquer avec vous par télépathie. « Je connais cette chambre... murmure faiblement sa voix dans votre esprit. Je suis déjà venu ici. Regarde là... la statue qui est en face. Tu vas trouver un levier dissimulé dans son flanc... Il permet d'ouvrir une porte dérobée. » Guidé par les indications de Banedon, vous découvrez qu'il y a bien un levier à l'endroit qu'il a désigné. Vous l'actionnez et un panneau coulisse dans le mur de pierre, révélant une alcôve secrète au fond de laquelle s'enfonce une volée de marches. Des bruits de pas dans le tunnel vous avertissent que les Drakkarims approchent et, sans hésiter, chargeant une nouvelle fois votre ami sur votre épaule, vous vous précipitez vers l'alcôve pour leur échapper. Rendez-vous au [220](#).

30

Votre frayeur ne tarde pas à se changer en pure panique à mesure que la marée puante des insectes se rapproche de vos jambes dans un atroce crissement de pattes et de mandibules. Vos yeux exorbités par la peur roulent désespérément à la recherche d'une issue mais, avant que vous ayez eu le temps de tourner les talons, vous êtes la cible d'une nouvelle attaque. Des ténèbres qui vous entourent, jaillit une crépitante boule d'énergie qui fond de plus en plus vite droit sur votre tête ! Si vous

possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [6](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [222](#).

31

Au sommet des marches, vous découvrez une salle emplies de rangées de râteliers garnis de harnachements, de selles, de lances et d'équipements divers destinés aux Kraans. Cette pièce où plane une lourde odeur de renfermé n'est occupée que par un seul Drakkarim, lequel consacre toute son énergie à dormir, affalé sur une chaise disposée près d'une fenêtre dominant une plate-forme d'atterrissage et la cité qui s'étend loin en contrebas. Vous êtes un moment tenté de saisir au collet ce garde ronfleur afin de l'obliger à vous révéler où est détenu Banedon, mais vous finissez par renoncer à ce séduisant projet, de crainte d'être découvert. Si, par malheur, ce garde stupide parvenait à donner l'alarme, vos chances de retrouver votre ami et de le faire évader s'en trouveraient en effet fort réduites. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [326](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [246](#).

32

Vous heurtez le sol avec une violence terrible et une douleur fulgurante envahit votre jambe gauche. Vous venez d'atterrir sur un amas de briques fracassées et de poutres à demi pourries sur lesquelles vous vous êtes entaillé une bonne longueur de mollet. (Vous perdez 6 points d'ENDURANCE.) Étourdi, désorienté, la jambe taraudée par une douleur lancinante, vous rampez sur la surface indécise et gluante de cette cave ténébreuse vers une volée de marches. Mais, avant d'avoir pu l'atteindre, vous sentez soudain que vous n'êtes pas seul dans cette cave ! Surgissant d'un recoin obscur, une étrange créature humanoïde à la peau grise et décharnée vient de se glisser derrière vous en poussant des grognements inquiétants. Elle bondit sur votre dos et vous laboure le visage de ses griffes tranchantes comme des rasoirs. Vous retournant à la vitesse de l'éclair, vous l'obligez à lâcher prise en lui assénant un féroce coup de coude dans le sternum,

l'envoyant s'écraser sur le sol humide à quelques pas de distance. Vous dégainez votre arme, prêt à affronter ce monstre infect, mais cela s'avère inutile. Votre coup a défoncé sa cage thoracique et ses côtes brisées lui ont perforé le cœur. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science Médicale, rendez-vous au [225](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [130](#).

33

Vous plongez sur le sol juste à temps pour éviter d'être frappé de plein fouet par le projectile ardent, mais il ricoche sur votre épaule droite, vous brûlant grièvement. Vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette blessure, rendez-vous au [196](#).

34

Votre flèche pénètre avec un bruit mat dans le crâne de la bête et la tue sur le coup, mais son corps massif, emporté par son élan, poursuit sa course sur plusieurs mètres avant que son groin ne s'écrase sur l'acier de la passerelle et qu'il ne culbute cul par-dessus tête. Rendez-vous au [247](#).

35

Passé les amas de ruines qui encombrant ses premiers mètres, vous découvrez avec surprise que l'avenue paraît vierge de tout débris, parfaitement dégagée sur tout le reste de sa longueur. Elle l'est même un peu trop à votre goût, car elle ne vous offre pas la moindre possibilité de marcher en restant à couvert des bâtiments qui la bordent jusqu'au centre de Kaag. En fin de compte, vous décidez de progresser à travers les décombres plutôt que de courir le risque d'être repéré dans l'avenue. Mais, au bout de quelques minutes, vous vous retrouvez confronté à un nouveau danger. Le sol de cette partie de la cité est aussi peu sûr que praticable : il est criblé de trous et de caves effondrées, le plus souvent dissimulés sous les poutres pourries et les fines plaques de plâtre qui jonchent les lieux. Alors que vous vous engagez au milieu de l'un de ces passages hasardeux, vous sentez

le sol se dérober sous vos pieds et vous plongez la tête la première dans un abîme de noirceur. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [32](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [51](#).

36

Des volées de flèches commencent à vous siffler aux oreilles, vous incitant à opérer un arrêt des plus stratégiques. « Ça ne sent pas très bon par ici, Loup Solitaire ! » vous hurle Banedon, les yeux fixés sur les Drakkarims qui déferlent dans le corridor. « Il faut faire demi-tour et tenter notre chance dans l'enclos. » Maudissant votre sort, vous tournez les talons pour vous ruer droit vers l'embuscade tendue à votre intention. Vous pensez selon toute logique vous retrouver confrontés à des archers encore plus nombreux, mais c'est un danger tout à fait inattendu qui vous attend dans l'enclos. Vous avez à peine posé le pied dans son enceinte qu'un léger bruit vous fait lever la tête, et vos yeux horrifiés découvrent un filet de combat lesté qui s'abat droit sur vos têtes ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [27](#). S'il est supérieur ou égal 5, rendez-vous au [262](#).

37

Votre maîtrise Kaï vous permet de traverser le passage critique et d'atteindre la section moins chaude du corridor. Poursuivant votre route, vous découvrez dans la paroi de droite l'ouverture d'un escalier pentu qui grimpe jusqu'à une salle du niveau supérieur. C'est une pièce voûtée, emplie d'une profusion d'objets macabres pendus le long des murs ou exposés dans des vitrines : les crânes étranges de créatures rares voisinent avec des peaux tannées d'aspect non moins bizarre et des ossements incrustés de pierres précieuses. Tandis que vous passez



37 Une statuette façonnée à l'effigie du Seigneur des Ténèbres Zagarna attire votre attention.

rapidement en revue cette sinistre collection, un objet particulier attire votre regard: une statuette façonnée à l'effigie du Seigneur des Ténèbres Zagarna. Si vous désirez conserver cette statuette de Zagarna, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case des Objets Spéciaux contenus dans votre Sac à Dos. Si vous possédez déjà le nombre maximum d'objets qu'il peut contenir, vous devez en abandonner un à son profit. Rendez-vous ensuite au [209](#).

38

Les marches grasseuses de l'escalier de pierre descendent jusqu'à une salle vide, au sol couvert d'une confortable couche de paille pourrie. A l'autre bout de la salle, s'ouvre un tunnel humide qu'il vous faut suivre pendant plus d'un kilomètre avant d'atteindre une porte de fer rongée par la rouille dont les ans et la corrosion acide de l'atmosphère semblent avoir rendu la serrure inutilisable. Vous faites appel à la Discipline Magnakaï du Nexus pour débloquent le mécanisme de la serrure et vous ouvrez la porte, découvrant une volée de marches à peine discernables sous l'épaisse couche de mousse et de moisissure qui les recouvre. Vous les gravissez d'un pas circonspect, prenant soin de dégager chaque marche à l'aide de votre arme avant de prendre le risque d'y poser le pied. L'escalier finit par déboucher au niveau de la rue, au milieu des ruines de ce qui fut autrefois un vaste bâtiment. En risquant un regard prudent à travers l'une de ses fenêtres fracassées, vous apercevez une place jonchée de plus d'une douzaine de cadavres de Gloks. Leurs postures et la nature de leurs blessures suffisent à vous indiquer qu'un féroce combat de rue s'est déroulé ici même il y a peu de temps - tout au plus quelques heures. Perchés sur les rebords des toits avoisinants, de grands oiseaux, sympathiques charognards proches parents des vautours, croassent de satisfaction, exhibant des panses déjà rebondies. Des cris lointains, mêlés à l'écho des chocs du fer contre le fer, vous indiquent que la bataille est loin d'être achevée ; elle s'est seulement déplacée. Ces sons

menaçants vous incitent à rester tapi dans les ruines le temps de décider de votre prochain plan d'action. Depuis votre position, vous pouvez surveiller la rue et, juste en face, vous remarquez l'étroit passage d'un escalier plongeant vers la porte d'une crypte. Vous vous concentrez sur cette porte, et vos sens vous indiquent qu'elle n'est pas gardée. Si vous voulez traverser la rue pour explorer cette crypte, rendez-vous au [228](#). Si vous jugez préférable de ne pas vous y aventurer, rendez-vous au [303](#).

39

Des griffes tranchantes jaillissent des pattes avant de la terrible petite créature et ses crocs acérés brillent comme des poignards aux lames bien polies tandis qu'elle vous bondit à la gorge.

FURAX SÉCATOR HABILITÉ: 44 ENDURANCE: 52

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [150](#).

40

Alors que le dernier des dresseurs s'effondre sous vos coups, il laisse échapper son épée et vous remarquez une lueur étrange se reflétant sur le métal poli d'un bracelet passé à son poignet. Elle irradie d'une petite clef de cuivre suspendue à la chaîne du bracelet (si vous désirez emporter cette clef de cuivre, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des objets contenus dans votre Sac à Dos). Les oreilles résonnant des aboiements furieux des Akataz, vous bondissez par-dessus les cadavres sanglants des dresseurs et vous disparaissiez en courant dans le passage qui sort de l'enclos. Rendez-vous au [304](#).

41

Dans un réflexe aussi audacieux que désespéré, vous tentez d'échapper au piège infernal qui roule à pleine vitesse droit sur vous et menace de vous empaler, en plongeant à travers ses pointes mortelles. Votre bond vous sauve la vie, mais l'une des terribles pointes de fer vous laboure cruellement la jambe,

laissant sur son passage un profond sillon sanglant : vous perdez 6 points d'ENDURANCE. N'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure* avant de vous rendre au [213](#).

42

A peine avez-vous regagné la salle qu'une seconde boule d'énergie frappe le sol du tunnel dans votre dos. Le souffle de l'explosion vous projette en avant, mais vous parvenez de justesse à retrouver votre équilibre et à rester sur vos pieds. Cependant, le fracas de l'explosion tire Banedon de son inconscience et, bien qu'encore trop faible pour être capable de parler ou de marcher, il réussit à ouvrir les yeux et à communiquer avec vous par télépathie. « Je connais cette chambre... » murmure-t-il avec peine dans votre esprit. « Je suis déjà venu ici. Regarde, là, la statue qui est en face. Tu trouveras un levier dissimulé dans son flanc. Vite... » Suivant les indications de Banedon, vous découvrez le levier qu'il vous a décrit. Vous l'actionnez et un panneau coulisse dans le mur de pierre, révélant une alcôve secrète et une volée de marches plongeant dans le sol. Entendant le bruit des bottes de vos ennemis qui se rapproche dans les deux passages menant à la salle, vous n'hésitez pas un instant de plus et, chargeant une nouvelle fois votre ami sur vos épaules, vous vous engouffrez dans l'alcôve. Rendez-vous au [220](#).

43

Après plusieurs tentatives infructueuses, vous renoncez à ouvrir cette maudite porte et quittez la pièce par un étroit escalier en colimaçon. Une envahissante puanteur nauséabonde emplit vos narines à mesure que vous descendez dans ce passage obscur, et vous devez vous agripper au mur pour ne pas vous rompre le cou sur ses marches inégales souillées de boue visqueuse. Après plusieurs minutes d'une descente aussi lente que pénible, vous trouvez votre chemin barré par un énorme amas de décombres. Dans un premier temps, vous maudissez le sort, croyant

l'obstacle infranchissable, puis vous finissez par remarquer un minuscule point de lumière filtrant à travers la masse des débris et vos sens vous indiquent qu'il y a une salle à quelques mètres. Mais pour l'atteindre, il vous faut d'abord dégager une partie des débris qui obstruent l'escalier. Utilisez la *Table de Hasard*, puis retirez 1 au chiffre tiré. Le résultat vous donne le nombre de points d'ENDURANCE que cette pénible tâche vous coûte. (Si vous avez tiré 0 ou 1, le résultat est égal à zéro.) Rendez-vous ensuite au [100](#).

44

Vous retraversez le corridor au pas de course, dévalez les marches et remontez aussi vite la ruelle avant de faire halte au coin de la rue. Dès que la voie est libre, vous la traversez en quelques enjambées et vous vous engouffrez dans un étroit passage orienté au sud qui vous conduit vers le centre de cette métropole infernale. Autour de vous, tout n'est que ruine et abandon. Là où se dressaient jadis de vastes bâtiments, il n'y a plus que des décombres épars et vous ne pouvez apercevoir un mètre carré de sol qui ne soit envahi d'une couche puante d'innommables immondices. Vous atteignez un carrefour jonché de plus d'une douzaine de cadavres de Gloks. Leurs postures et leurs blessures suffisent à vous indiquer que de violents combats de rue se sont déroulés ici même dans les dernières heures. Perchés sur les rebords des toits avoisinants, des groupes de grands charognards, sympathiques cousins des vautours, émettent des croassements ravis, la panse rebondie. Des cris lointains, mêlés à l'écho du fracas du fer contre le fer, vous signalent que la bataille est loin d'être achevée. Elle s'est seulement déplacée. Ces sons menaçants vous incitent à vous dissimuler dans l'obscurité d'un porche le temps de décider de votre prochain plan d'action. Scrutant la rue depuis votre cachette, vous remarquez, juste en face, une courte volée de marches descendant jusqu'à la porte d'une crypte. Vous concentrez vos sens sur cette porte et vous détectez qu'elle n'est ni verrouillée, ni gardée. Si vous désirez traverser la rue et

explorer cette crypte, rendez-vous au [228](#). Si vous estimez avoir mieux à faire, rendez-vous au [303](#).

45

L'assaut psychique balaie votre esprit comme une tornade de souffrance qui vous laisse pantelant : vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Toutes vos défenses psychiques Magnakaï se rassemblent pour contrer la vague d'énergie et la douleur reflue, mais l'attaque mentale n'est pas plus tôt repoussée que les deux Pseudo-Dragons élèvent leurs pattes squameuses et projettent devant eux deux fulgurants jets de feu fusant droit sur votre tête et votre corps ! Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [211](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [169](#).

46

Sans cesser de courir, vous rengainez votre arme et vous dégagez votre Arc de votre épaule. Parvenu au pied des marches, vous stoppez brutalement votre course et vous pivotez sur les talons pour mettre en joue la créature lancée à vos trousses. Freinant des quatre fers, elle s'immobilise en poussant un grondement de défi et, sous vos yeux incrédules, une stupéfiante métamorphose transforme en quelques secondes l'aspect de son poitrail velu. Ce qui n'était qu'une épaisse fourrure un instant plus tôt ressemble maintenant à s'y méprendre à une luisante carapace dure comme l'acier! Si vous choisissez de prendre cette carapace pour cible, rendez-vous au [11](#). Si vous préférez viser la tête de cette étrange créature, rendez-vous au [345](#). Si vous renoncez à tirer, vous pouvez remettre votre Arc à l'épaule en vous rendant au [125](#).

47

Le sol de la vaste salle qui s'étend sous vos yeux est occupé par de longues rangées de grossières couchettes de bois - vous en comptez plus de deux cents au total -et des râteliers garnis d'armures et d'armes en tout genre s'alignent le long des quatre murs. Vous avez pénétré dans un casernement de Drakkarims,

fort heureusement pour vous pour le moment vide de la plupart de ses occupants. En parcourant du regard les rangées de paillasses, vous comptez moins d'une douzaine de guerriers ennemis, la plupart endormis. Ils portent tous des vêtements et des armures dont la couleur prédominante est l'orangé, et le blason qui orne leurs boucliers représente une lame de faux ensanglantée. Vous avez envie de déguerpir au plus vite, mais vous êtes tout aussi curieux de trouver des indices qui vous permettraient de découvrir où Banedon est détenu. Kaag est une vaste cité et il faudrait une vie entière pour en fouiller toutes les cryptes, les salles et les caves. Si vous voulez rechercher des indices derrière la porte de chêne noir, rendez-vous au [315](#). Si vous préférez quitter ce bâtiment, rendez-vous au [80](#).

48

Tandis qu'il avance sur vous, le Monstre d'Enfer émet un étrange cri plaintif, projetant dans le même temps une vague d'énergie psychique à l'assaut de votre esprit. Vos défenses Magnakaï de base n'ont aucun mal à repousser cette attaque de faible puissance qui, à la grande déception de la féroce créature, vous laisse aussi indemne qu'impassible. Vexé, le Monstre d'Enfer darde sur vous deux yeux rougeoyant d'un feu satanique et fait jaillir de longues griffes tranchantes de ses doigts crochus avant de se ruer sur vous dans un hurlement inhumain... Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [162](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [12](#).

49

Terrassé par la fièvre, vous sombrez dans une profonde inconscience. Pendant un nombre d'heures indéterminé, votre corps livre bataille contre le virus. C'est un combat invisible et silencieux qui se déroule en vous, mais vos facultés originelles de guérison Kaï finissent par en sortir victorieuses. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez 3 au chiffre tiré. Le résultat vous donne le nombre de points d'ENDURANCE que cette infection vous a coûté. Une fois remis de cette pénible épreuve, vous prenez le

temps de vérifier votre équipement avant de gravir les marches conduisant hors de cette cave funeste. Rendez-vous au [172](#).

50

A l'instant où vous lui assénez le coup fatal, le corps du Dragon de Glace devient aussi transparent que le verre le plus pur, puis sa silhouette se fond lentement dans une fumée vaporeuse qui se dissout dans l'atmosphère, ne laissant pas la moindre trace de la redoutable créature. Un silence de mort retombe sur la salle, juste troublé par la respiration pénible de Banedon. Rempli d'inquiétude, vous escaladez l'escalier d'ivoire en quelques enjambées et vous vous précipitez à son côté. Mais le mur d'énergie qui l'emprisonne vous interdit de toucher votre ami. Vos sens détectent que ce faisceau qui le retient captif est produit par la sphère de cristal suspendue dans les airs juste au-dessus de son corps. En examinant cette sphère avec attention, il vous vient à l'idée que, si vous parveniez à la briser ou à la faire sauter hors de son logement, le mur d'énergie, privé de sa source de puissance, pourrait bien s'évanouir. Si vous possédez un Arc et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [245](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [69](#). Si vous maîtrisez la grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [108](#). Si vous n'avez pas d'Arc, ne maîtrisez aucune des deux Grandes Disciplines évoquées ci-dessus, ou n'avez pas encore atteint le rang de maîtrise Kaï requis, rendez-vous au [338](#).

51

Tout en tombant, vous lancez vos mains en avant et vous parvenez de justesse à agripper une grosse poutre coincée en travers du trou béant. Plusieurs éclats de bois s'enfoncent comme autant de vrilles dans la chair de vos paumes et de vos doigts, vous arrachant un cri de douleur (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), mais vous serrez les dents et ne lâchez pas prise. Ignorant la souffrance qui vous brûle les mains, vous vous

hissez hors de l'excavation d'une puissante traction et reprenez votre périlleuse progression en redoublant de précaution à chaque pas. Vous finissez, non sans un certain soulagement, par émerger de ce chaos de ruines traîtresses pour vous retrouver au milieu des décombres de ce qui fut un jour un grand bâtiment. Risquant un œil prudent à travers l'ouverture noircie d'une fenêtre fracassée, vous découvrez un carrefour jonché d'une douzaine de cadavres de Gloks. Leurs postures et leurs blessures suffisent à vous indiquer qu'un féroce combat de rue s'est déroulé dans ce secteur il y a à peine quelques heures. Perchés sur les toits alentour, une volée de sympathiques charognards, proches parents des vautours, dont les panses rebondies trahissent de récents festins, contemplant ce spectacle d'un œil réjoui. Une lointaine rumeur où l'écho de cris furieux se mêle au choc du fer contre le fer vous prévient que la bataille n'est pas achevée. Elle s'est seulement déplacée. Ces sons inquiétants vous incitent à rester dissimulé au milieu des ruines le temps de décider de votre prochain plan d'action. En surveillant la rue depuis votre cachette, vous remarquez, juste en face de vous, une courte volée de marches plongeant vers la porte d'une crypte. Concentrant vos pouvoirs sur cette porte obscure, vous percevez qu'elle n'est ni verrouillée, ni gardée. Si vous voulez traverser la rue et explorer cette crypte, rendez-vous au [228](#). Si vous préférez poursuivre votre route sans vous en préoccuper, rendez-vous au [303](#).

52

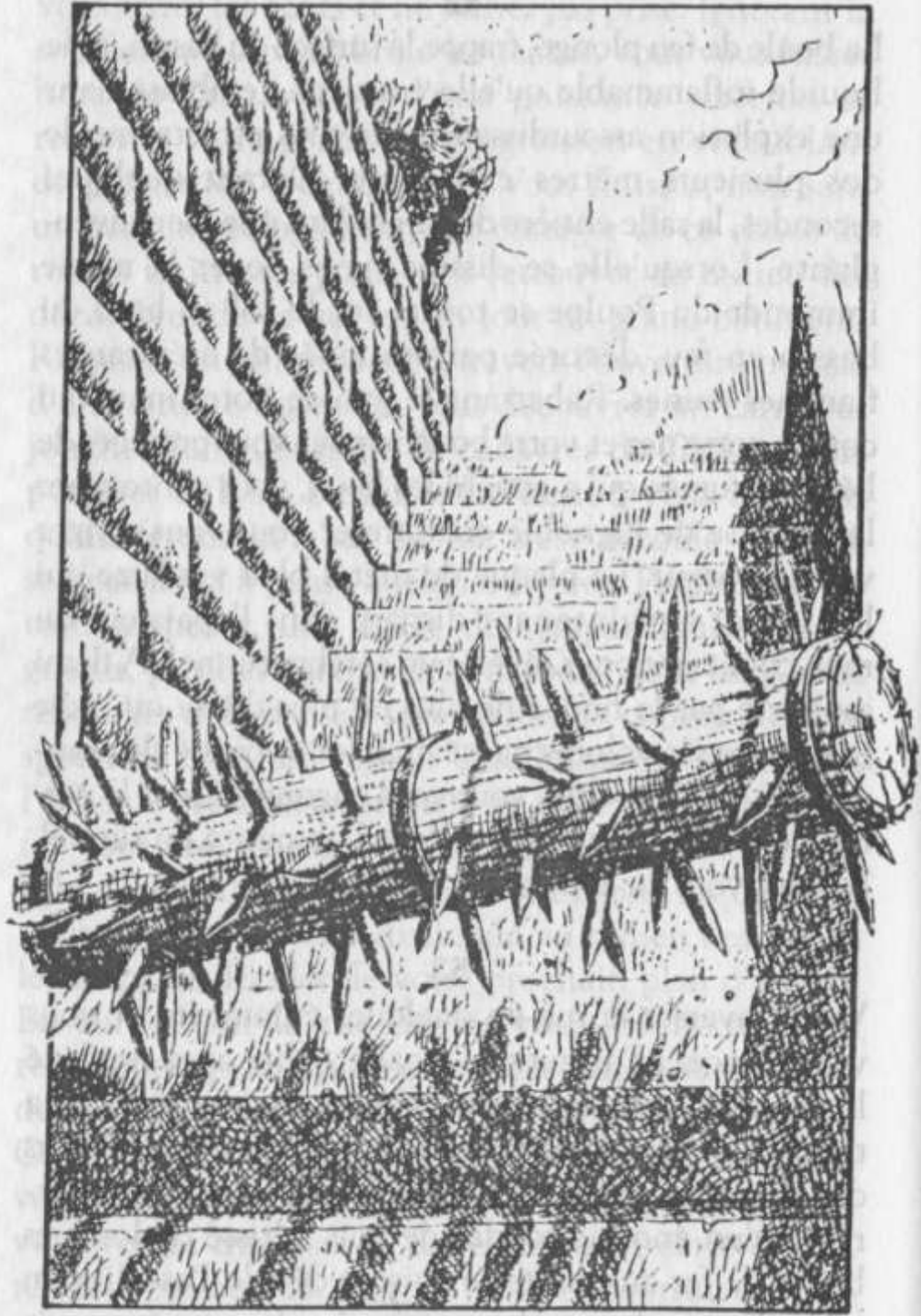
La boule de feu plonge, frappe la surface du bassin, et le liquide inflammable qu'elle contient s'embrase dans une explosion assourdissante qui vous projette sur le dos plusieurs mètres en arrière. Durant quelques secondes, la salle entière disparaît dans une lueur aveuglante. Lorsqu'elle se dissipe, vous voyez la masse immonde du Poulpe se tordre sur le sol au bord du bassin en feu, dévorée par une nuée de crépitantes flammes jaunes. Rabattant le pan de votre manteau contre votre nez et votre bouche pour vous protéger de l'épaisse fumée qui a envahi les lieux, vous contournez la carcasse de l'ignoble créature et vous vous dirigez

vers le portail. La plaque de métal bleu verdâtre qui l'obstruait a maintenant disparu dans l'épaisseur du mur, coulissant pour révéler un sombre tunnel. A demi asphyxié par la fumée de plus en plus dense qui noie la salle de ses volutes nauséabondes et pressé de poursuivre vos recherches, vous vous engouffrez sous le portail et plongez sans hésiter dans l'obscurité du tunnel. Rendez-vous au [200](#).

53

Vous traversez la rue en quelques enjambées et vous vous élancez à l'assaut de l'escalier. Vous avez escaladé la moitié des marches conduisant au sommet de la tour lorsqu'un claquement sonore retentit au-dessus de vous. Vous levez les yeux pour découvrir avec horreur qu'un énorme rondin de bois hérissé de longues barres de fer au pointes aiguisées dévale l'escalier en rebondissant de marche en marche dans un fracas de tonnerre, fonçant droit sur vous ! Paralysé par la peur, vous ne pouvez que fixer avec impuissance la trogne grimaçante d'un Drakkarim penché au-dessus du parapet de la tour. Chargée de la surveillance de ce poste de ravitaillement pour créatures aériennes, cette brute raffinée déguste avec plaisir le spectacle de son charmant jouet, le rondin garni de piques mortelles, roulant de plus en plus vite le long des marches à la rencontre de sa nouvelle victime... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [289](#). S'il est compris entre 4 et 9, rendez-vous au [41](#). S'il est supérieur ou égal à 10, rendez-vous au [348](#).





53 *Un énorme rondin de bois hérissé de barres de fer aux pointes aiguisées dévale l'escalier !*

« Ainsi, nous nous retrouvons, Loup Solitaire ! » Ces paroles, chargées d'une sourde haine, sortent de la bouche d'un vieillard de haute stature dont le visage décharné est auréolé d'une crinière argentée. Celui qui se tient devant vous n'est autre que le chef suprême des maléfiques Druides de Cener du Ruel, l'archidruide Cadak en personne ! « Quelle nouvelle ignominie manigances-tu dans ces lieux, Cadak ? » répliquez-vous froidement sans baisser la garde de votre arme, soucieux de conserver ses créatures à distance. « Vois-tu, je suis désormais le maître de cette cité. N'est-il pas juste, en vérité, que me revienne l'héritage des Seigneurs des Ténèbres ? » vous dit-il sans paraître affecté par vos propos peu amènes. Puis, l'humeur fantasque de ce personnage redoutable entre tous se modifie brutalement, un changement que trahit le ton de sa voix, désormais franchement venimeux : « En osant, avec l'impudence qui est la tienne, te mêler de mes récentes affaires, tu m'as causé de grands torts, Seigneur Kaï. Nous avons un compte à régler et j'ai bien l'intention de te réclamer mon dû. Je n'avais qu'un seul dessein : t'attirer jusqu'ici. Je me moque bien de la magie inférieure de cet imbécile que tu as la stupidité d'appeler ton ami, poursuit-il en désignant Banedon d'un coup de menton méprisant, mais je savais qu'il serait un appât assez convaincant pour te berner, pauvre naïf ! » Sur ces mots, il se retire lentement dans l'obscurité et vous bandez vos muscles, prêt à soutenir un assaut imminent. « Nous allons régler notre dette... » poursuit sa voix dans un murmure lourd de menace. « Et une fois pour toutes, Loup Solitaire ! » Puis il fait claquer ses doigts et vous entendez une lourde porte de fer s'ouvrir dans un lent grincement. Un sourd grondement commence alors à résonner à travers l'enclos, plongeant dans une indicible panique les Kraans et les Zlaans enfermés dans leurs cages. Vous vous figez en position de combat et balayez l'enclos d'un regard de moins en moins rassuré, cherchant avec angoisse la cause de leur soudaine agitation. Mais la chose en question ne tarde pas à apparaître en pleine lumière, et votre sang se glace dans vos veines lorsque vous découvrez son faciès. Rendez-vous au [226](#).

55

Vous découvrez un escalier qui s'élève derrière l'arche ouest. Vous vous y engagez avec précaution et gravissez plusieurs niveaux de la citadelle avant que les marches ne débouchent dans le froid polaire d'un hall immense festonné de stalactites de glace. Apercevant dans le lointain la vague lueur jaune d'une salle visiblement plus chaude, vous vous élancez dans sa direction avec autant de célérité que vous le permet la redoutable patinoire que forme le sol gelé. Vous approchez du centre de la salle quand la température, jusqu'alors tout juste supportable, chute avec brutalité, atteignant un seuil dramatique ! Si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline du Nexus, les gelures causées par ce froid extrême vous coûtent 5 points d'ENDURANCE. Rendez-vous en claquant des dents au [133](#).

56

Descendant avec prudence les marches poisseuses de crasse de l'étroit escalier, vous finissez par déboucher dans une chambre vide au sol couvert de paille pourrie et illuminée par les flammes dansantes de quelques torches. Sur votre droite, il y a une porte massive munie d'un gros verrou rouillé et, au fond de la pièce, vous pouvez apercevoir la sombre ouverture d'un passage suintant d'humidité qui, à en croire vos sens Magnakaï, se dirige droit vers le sud. Si vous désirez examiner de plus près cette porte, rendez-vous au [242](#). Si vous préférez explorer le passage, rendez-vous au [343](#).

57

Au bout de quelques minutes, le tunnel s'élève par un escalier jusqu'à une salle caverneuse aux parois suintantes d'humidité et couvertes de moisissure. Sur votre gauche, un passage pentu descend vers la lointaine bouche d'un puits qui dégage une écœurante odeur de pourriture et de vermine. Vous vous détournez de cette inquiétante issue et tournez votre attention sur une porte de fer encastrée dans le mur opposé. Il ne vous faut

pas plus de quelques secondes pour crocheter sa serrure et découvrir un corridor illuminé par des torches courant vers la droite et la gauche. Si vous voulez aller vers la droite, rendez-vous au [252](#). Si vous préférez vous diriger vers la gauche, rendez-vous au [170](#).

58

Oubliant la fatigue du combat que vous venez de livrer, vous parvenez à ériger en une fraction de seconde une barrière psychique capable de protéger votre esprit de l'assaut des Vordaks. Dans un premier temps, l'énergie destructrice de ces derniers est absorbée par ce rempart, puis elle est adroitement transformée et retournée à ses envoyeurs avec une intensité double. C'est avec un plaisir non dissimulé que vous voyez ces trois créatures tituber sous le choc de votre impitoyable contre-offensive. Sans leur laisser le temps de recouvrer leurs esprits, vous vous ruez à l'assaut, fermement décidé à les rayer de ce monde dans un sauvage corps à corps.

VORDAKS HABILETÉ: 28 ENDURANCE: 38

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [260](#).

59

Le corridor que vous avez emprunté vous mène dans une salle aux proportions gigantesques où chacun de vos pas résonne d'un écho sans fin. Ce lieu était jadis un temple voué au culte de Zagarna, le Seigneur des Ténèbres qui régnait sur Kaag. Mais, depuis que vous avez vaincu et annihilé ce redoutable ennemi au pied des murailles de Holmgard, ce temple a été maintes fois pillé et saccagé par ceux qui ont succédé à Zagarna au gouvernement de cette infâme cité. Au fond de tous les alcôves et renforcements creusés dans les hautes parois de cette salle, des statuettes à l'effigie du Seigneur des Ténèbres Slûtar remplacent maintenant celles de Zagarna. L'une de ces alcôves attire votre attention : derrière l'autel de son idole, vous pouvez en effet distinguer une colonne de lumière bleue qui, descendant d'une

ouverture circulaire découpée dans le plafond, plonge dans un trou semblable creusé dans le plancher. Tous vos sens s'électrisent à l'instant où votre regard se pose sur cette colonne lumineuse, car vous savez parfaitement quelle est son utilité. Son faisceau absorbe les effets de la gravité naturelle et permet à quiconque y pénètre de s'élever sans effort jusqu'aux plus hauts niveaux de la citadelle de Kaag. C'est à Helgedad, la plus formidable place forte du Royaume des Ténèbres, que vous avez pour la première fois découvert cet habile dispositif. Si vous désirez utiliser cet ascenseur lumineux, rendez-vous au [127](#). Si cela ne vous tente pas vraiment, vous pouvez quitter ce temple délabré par un corridor dont l'issue se trouve dans le mur nord. Dans ce cas, rendez-vous au [254](#).

60

Instinctivement, le Drakkarim se soumet à votre ordre brutal et s'écarte de la porte dans un réflexe d'obéissance militaire tout naturel chez un être qui a passé toute sa vie sous les armes. Puis son expression se modifie lorsque ses yeux découvrent la couleur et la coupe de votre tunique et de votre manteau Kaï. Il a un moment d'hésitation, puis empoigne sa lance et vous la pointe sur le cœur. « An okak oknar ? » éructe-t-il dans sa langue barbare, entendant par là qu'il est de la plus grande urgence que vous lui indiquiez le nom de votre chef. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [339](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [291](#).

61

Vous sortez l'objet de votre havresac et le présentez aux deux gardes. Dès qu'ils le voient, ils échangent un hochement de tête approbateur et retirent leurs lances du passage. Aussitôt, l'arc d'énergie pourpre qui crépitait entre leurs pointes s'évanouit. « Tu peux passer », déclarent-ils d'une voix atone en s'écartant, tandis que les lourds battants de la grande porte pivotent sans bruit sur leurs gonds. Prenant une discrète mais profonde inspiration, vous franchissez le seuil du temple et pénétrez d'un

pas hésitant dans un espace empli d'une flamboyante lueur pourpre. Rendez-vous au [186](#).

62

Avec une rapidité foudroyante, vous arrachez votre Arc de votre épaule, encochez une flèche et l'envoyez filer dans un gémissement strident droit vers le cœur du premier Xaghash. Mais la pointe acérée de votre trait s'écrase avec un bruit métallique sur les écailles qui protègent le cœur du monstre, lequel s'empresse de manifester le plaisir subtil que lui procure votre échec en laissant échapper un mugissement d'hilarité. Vous vous empressez de battre en retraite le temps de dégainer une arme de poing, avant de vous retourner face aux deux monstres qui se ruent sur vous, la mort dans les yeux. Vous êtes bien décidé à vendre chèrement votre peau.

XAGASHS HABILITÉ: 52 ENDURANCE: 60

Si vous possédez le Glaive de Sommer, multipliez par deux le nombre de points supplémentaires que son utilisation vous procure (uniquement pour la durée du combat). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [276](#).



63

Malgré la surface traîtresse du mur de la tour, votre agilité et vos dons de Seigneur Kai vous permettent de vous jouer avec aisance des difficultés de l'ascension. En moins d'une minute, vous arrivez à la hauteur du parapet qui protège le sommet de la tour. Rendez-vous au [10](#).

64

Vous pénétrez dans le passage et le suivez pendant plusieurs minutes avant de déboucher dans une pièce circulaire, entièrement vide à l'exception d'une échelle de fer rouillée qui, fixée au mur de façon fort précaire, s'élève vers un étage supérieur à travers une ouverture ménagée dans le plafond. Voyant que cette chambre ne comporte aucune autre issue, vous vous résignez à escalader avec une extrême prudence les barreaux rongés de cette échelle. Franchissant l'ouverture percée dans la voûte, vous émergez dans un sombre corridor jonché d'ossements humains. Nombre des crânes, fémurs et autres tibias appartenant aux dizaines de squelettes qui gisent sous vos yeux dans un enchevêtrement macabre ont été rongés avec appétit et portent les empreintes de dents voraces. Les ondes psychiques résiduelles de terreur et de souffrance de ces infortunées victimes envahissent vos sens, vous soulevant l'estomac et semant dans vos veines le poison atroce de la terreur claustrophobe. Essayant de toutes vos forces de calmer les battements précipités de votre cœur, vous vous engagez dans le corridor envahi de squelettes en vous efforçant de ne faire aucun bruit. Mais vous avez à peine accompli une douzaine de pas qu'une apparition inattendue vous fige sur place. Rendez-vous au [218](#).

65

Vous tournez dans une ruelle jonchée de décombres qui s'enfonce vers le cœur noir de Kaag. Un kilomètre plus loin, vous atteignez une artère plus large, en partie submergée sous une couche de limon saumâtre montant jusqu'à la cheville. Elle vous conduit jusqu'à une place déserte au milieu de laquelle se dresse un enchevêtrement de tuyaux de fer rouilles émergeant d'un puits circulaire ouvert dans le sol. D'innombrables jets de vapeur fusent en sifflant des multiples fêlures de ces conduits corrodés. L'éclat dansant d'un feu qui brûle dans les ruines alentour baigne les lieux d'une lueur fantomatique. Mais les ombres qui jouent sur les murs environnants ne sont pas uniquement projetées par

le feu, mais aussi par les grandes ailes des sinistres Kraans qui tournoient autour de la place, réchauffant leur corps reptilien en plongeant dans les jets de vapeur brûlante. Vous observez d'un œil prudent les évolutions acrobatiques de ces dangereux volatiles lorsque votre Intuition Magnakaï vous avertit d'un danger imminent. Vous pouvez sentir l'approche d'une créature hostile, une créature qui utilise un pouvoir psychique pour sonder les environs... Si vous voulez tenter d'échapper à son attention en vous dissimulant dans un des bâtiments en ruine qui entourent la place, rendez-vous au [349](#). Si vous préférez prendre le large sans attendre cette créature, rendez-vous au [4](#).

66

Poussant vers le bas la tête du Zlaan, vous le lancez dans un vertigineux plongeon qui vous permet d'échapper de justesse à la nuée de projectiles mortels dont vous êtes la cible. Sous vos yeux, les rues sordides de Kaag se rapprochent à une vitesse terrifiante, mais vous ne perdez pas le contrôle de votre monture ailée et, tirant comme une brute sur ses rênes, vous parvenez à la faire remonter dans les airs juste à temps pour franchir les remparts de la porte sud. A l'instant même où vous survolez cette porte, une vision merveilleuse s'offre à vos yeux. Rendez-vous au [350](#).

67

D'un coup bien ajusté, vous réglez son compte au dernier garde Drakkarim avant de détalier à travers le corridor. Tout au bout du sombre passage, vous trouvez une porte s'ouvrant sur une cour couverte. Chargeant tel un sanglier furieux, vous renversez comme un jeu de quilles un groupe de palefreniers Drakkarims qui ont eu la mauvaise idée de se trouver sur votre chemin et vous foncez du même élan vers un petit mur qui encercle la cour. Sans vous préoccuper de ce qui se passe derrière, vous franchissez le mur d'un bond et disparaissiez dans le champ de décombres qui s'étend autour du bâtiment. Pendant plus d'un kilomètre, vous vous frayez un chemin à travers les vestiges chaotiques d'édifices en ruine avant d'avoir la surprise de

découvrir une avenue vierge de tout débris, parfaitement dégagée. Elle l'est même un peu trop à votre goût, et n'offre aucun moyen de progresser à couvert des hauts bâtiments qui la bordent sur toute sa longueur jusqu'au centre de Kaag. Aussi décidez-vous de continuer d'avancer dans les ruines plutôt que de risquer de vous faire surprendre à découvert au beau milieu de cette voie trop facile pour être honnête. Mais, au bout de quelques minutes, vous vous retrouvez confronté à un nouveau danger. Le sol de cette partie de la cité est criblé de trous profonds et de caves effondrées, le plus souvent dissimulés sous l'enchevêtrement de poutres pourries et de fines plaques de plâtre qui jonchent les lieux. Alors que vous vous engagez dans un de ces passages hasardeux, vous sentez le sol se dérober sous vos pieds et vous êtes brutalement précipité dans un gouffre d'obscurité. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [32](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [51](#).



68

Abandonnant les cadavres des Drakkarims, vous vous engagez dans un tunnel sombre et poisseux d'humidité. Vous avez à peine fait une douzaine de pas que vos sens détectent la proximité d'une grossière chausse-trappe. Quelques mètres plus loin, toute la largeur du tunnel est barrée par une fosse garnie de pieux aux pointes effilées et empoisonnées, le tout dissimulé sous une large pièce de tissu grassex. Ce piège, qui aurait sans nul doute été fatal à un guerrier de moindre envergure, ne constitue qu'un obstacle anodin aux yeux du Grand Maître Magnakaï Loup Solitaire. D'un bond déconcertant d'aisance, vous franchissez la fosse avant de poursuivre votre route sans plus d'émotion. Le tunnel débouche dans une nouvelle salle, mais son accès est obstrué par la masse d'une énorme statue à l'image de Zagarna renversée sur le flanc. La statue s'est fracassée sous le choc, et un

amoncellement de blocs de pierre vous barre le passage. Avec une grimace de dépit, vous constatez que vous êtes obligé de dégager une partie de ces pesants débris pour pouvoir accéder à la salle. Utilisez la *Table de Hasard*, puis soustrayez 1 au chiffre tiré. Le résultat vous donne le nombre de points d'ENDURANCE que vous coûte ce pénible exercice. (Si vous avez tiré zéro ou 1, le résultat est égal à zéro.) Rendez-vous ensuite au [100](#).

69

Vous reculez de quelques pas et levez la main droite, pointant votre index sur la sphère rougeoyante.

Oui, vous murmurez les mots de pouvoir que vous a enseigné l'homme que vous tentez de délivrer et, à l'instant même, une crépitante boule de flammes bleuâtres enveloppe votre main tout entière. Vous sentez une violente décharge déferler le long de votre bras et une fulgurante boule d'énergie pure jaillit de votre index pour aller frapper la sphère. Si votre total d'ENDURANCE actuel est inférieur ou égal à 14, rendez-vous au [320](#). S'il est supérieur ou égal à 15, rendez-vous au [120](#).

70

L'ample veste de combat Drakkarim et les jambières de cuir s'ajustent sans problème par-dessus votre tunique. La veste est complétée d'un vaste capuchon pourvu de fentes à la hauteur des yeux et de la bouche, formant un masque que vous rabattez sur votre visage. Vous fourrez votre Sac à Dos dans un havresac de toile que vous passez en bandoulière avant d'ouvrir la porte et de vous engager dans le long corridor. Vous vous dirigez vers les deux gardes d'une démarche aussi rapide qu'assurée, espérant qu'ils vous laisseront passer sans encombre. Mais lorsque vous arrivez devant eux, ils croisent d'un geste ferme leurs lances incrustées de bijoux pour vous barrer le passage. Un arc d'énergie brute jaillit du point de contact entre les deux fers, les enrobant comme un serpent pourpre crépitant de fureur et vous indiquant que ces deux maudits gardes ne disposent pas d'armes

ordinaires. « Que viens-tu faire ici ? » aboie le Drakkarim de gauche d'une voix grasseyante et chargée de suspicion en vous toisant avec mépris. « Pourquoi veux-tu entrer dans le Temple du Culte de l'Occulte ? » Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et la Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï, rendez-vous au [314](#). Si vous ne maîtrisez pas ces deux Grandes Disciplines, rendez-vous au [26](#).

71

Une flèche vous laboure le talon et une douleur fulgurante vous paralyse brièvement la jambe, vous faisant trébucher. Vous faites un effort désespéré pour rester sur vos pieds, mais le poids de votre ami inconscient finit par vous faire perdre l'équilibre et vous allez vous écraser l'un sur l'autre sur les marches. Les Drakkarims lancés à votre poursuite laissent échapper un hurlement de triomphe et, alors que vous achevez de vous dégager du corps de Banedon, ils lâchent une ultime volée de flèches. Un éclair rouge envahit votre esprit de sa teinte sanglante et une douleur atroce déchire votre corps avant de laisser place à une sensation d'opacité absolue. Vous avez l'impression de plonger dans un vide infini, comme si vous veniez de vous précipiter dans un gouffre sans fond. Vous vous abandonnez à cette affreuse sensation de chute. C'est ainsi que votre mission et votre vie trouvent leur triste fin.

72

Vous vous relevez en titubant et en secouant la tête pour tenter en vain de chasser l'obsédant son de cloches qui assourdit vos tympanes. A travers l'écran de fumée et de poussière soulevé par l'explosion, vous apercevez l'inquiétante silhouette de la créature encapuchonnée qui se glisse vers vous. Elle tient devant elle un bâton irradiant une fantomatique lueur verte. Empoignant votre arme, vous vous préparez à livrer bataille tandis que votre ennemi s'empresse de brandir son bâton de pouvoir pour vous terrasser. Vous entendez alors un furieux crépitement d'énergie



72 Tandis que le bâton file en sifflant droit vers
votre poitrine, son extrémité se change
en boule de feu.

et, tandis que le bâton file en sifflant droit vers votre poitrine, son extrémité se change en boule de feu.

LIGANIM HABILITÉ: 44 ENDURANCE: 32

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [298](#).

73

Le point faible de la créature semble se situer près de sa gorge, à l'endroit où les écailles de sa carapace thora-cique viennent buter contre le cartilage osseux qui protège sa trachée artère. Bandant votre Arc de toutes vos forces, vous murmurez quelques mots pour prier le dieu Kaï de guider votre flèche avant de la laisser filer vers son but dans un chuintement strident. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes et que vous maîtrisez le maniement de l'Arc, ajoutez 5 au chiffre que vous avez obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à 8, rendez-vous au [251](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [231](#).

74

Vous murmurez les paroles magiques du sortilège du Bouclier Invisible ainsi que vous les a enseignées le Maître de Guilde Banedon et, aussitôt, un violent frisson vous parcourt tandis que vous sentez une partie de la chaleur de votre corps jaillir de votre abdomen pour rejoindre votre main tendue. Vous vous hâtez de balayer l'espace qui s'étend devant vous en décrivant un large cercle de votre paume ouverte quelques secondes avant que les Chevaliers de la Mort ne lâchent sur vous une salve de projectiles mortels. Utilisez la *Table de Hasard*. (Dans le cas présent, 0 égale 10.) Si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [178](#). S'il est compris entre 3 et 5, rendez-vous au [28](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [344](#).



75

Sans vous laisser impressionner par le sortilège qui a été jeté sur cette porte, vous vous baissez et regardez le trou de cette maudite serrure avant d'entreprendre de la crocheter dans les règles de l'art. Mais la bougresse ne se laisse pas faire, et, jurant entre vos dents contre son évidente mauvaise volonté, vous vous prenez une fois de plus à regretter que ce pauvre Banedon ne soit pas conscient et en pleine possession de ses moyens, car il est certain que cette stupide porte ne lui aurait pas résisté longtemps... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 2. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition, ajoutez 3. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [161](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [302](#).

76

Dans la seconde où vous lui assénez le coup fatal, le corps du Nadziran se désintègre. Rengainant votre arme, vous franchissez le seuil de la porte et pénétrez dans une chambre emplies d'une profusion de tables et de rayonnages bondés de flacons, bouteilles et autres récipients de même nature. Sur votre gauche, vous remarquez une étagère de chêne fléchissant sous le poids de trois gros livres aux épaisses reliures et, sur votre droite, un établi disparaissant sous un prodigieux bric-à-brac d'ustensiles magiques. Une fouille rapide mais néanmoins attentive de cette salle vous permet de recenser un certain nombre d'objets susceptibles de vous être utiles.

Un briquet à silex

De la potion de Laumspur (un flacon de 3 doses, chacune permettant de reprendre 4 points d'ENDURANCE à l'issue d'un combat)

Une fiole de poussière d'or

Une conque

Une fiasque d'argent

Une clef verte

Une clef de cuivre jaune

Une clef de cuivre rouge

Une corde Un peigne

Tous ces objets doivent être transportés dans votre Sac à Dos. Si vous désirez en emporter, n'oubliez pas d'apporter les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure* avant de vous rendre au **331**.

77

Reoulant votre terreur, vous levez votre arme et concentrez vos sens sur l'essaim grouillant qui s'apprête à vous submerger. Vous êtes sur le point de frapper quand un signal de vos facultés psychiques arrête soudain votre bras. Les répugnantes bestioles qui rampent vers vous ne sont pas des insectes ordinaires ; à dire vrai, ce ne sont pas des insectes. Votre sixième sens Kaiï vous indique que ce n'est rien de plus qu'une habile illusion. Fort de cette certitude, vous laissez leur flot crissant submerger vos pieds sans bouger d'un pouce et, en quelques secondes, les silhouettes des insectes s'estompent et disparaissent comme par enchantement, dissipées par votre refus de croire en leur existence. Rendez-vous au **281**.



78

Frappé à mort, le Poulpe Sulfureux laisse échapper un mugissement d'outre-tombe et se désintègre sous vos yeux. En quelques secondes, il ne reste plus guère de l'effroyable monstre qu'un amas informe de petits carreaux de mosaïque grisâtre et de verre brisé. Couvrant votre nez et votre bouche d'un pan de votre manteau pour pouvoir supporter leur abominable odeur, vous contournez ces étranges restes pour vous approcher du portail. La vaste plaque de métal qui l'obstruait a maintenant disparu dans l'épaisseur du mur, coulissant pour révéler la noire ouverture d'un sombre tunnel. Pressé de fuir la puanteur insoutenable qui règne dans cette salle et de pousser plus loin vos recherches, vous franchissez sans hésiter l'ouverture du tunnel et plongez dans l'obscurité. Rendez-vous au [200](#).

79

D'un dernier coup bien ajusté, vous fendez de haut en bas la tête immonde du Vordak, et l'abominable créature s'écroule à vos pieds avant de se dissoudre rapidement en laissant échapper un gaz vert nauséabond. Conscient que d'autres abominations de son espèce, alertées par les échos de votre furieux combat, risquent de surgir à tout instant, vous vous hâtez de déguerpir. Parvenu au bout de la rue, vous tombez sur deux avenues : l'une va vers le sud, et la seconde, obstruée par un amas de débris, conduit vers l'ouest. Si vous désirez suivre l'avenue qui se dirige vers le sud, rendez-vous au [142](#). Si vous préférez escalader la barricade de débris qui bloque l'entrée de l'avenue qui mène vers l'ouest, rendez-vous au [35](#).

80

Déguerpissant avec autant de discrétion que de célérité de la caserne des Drakkarims, vous descendez jusque la ruelle qui court en contrebas. Après vous être assuré qu'il n'y a personne alentour, vous la traversez en quelques enjambées et vous vous engagez dans un passage orienté au sud qui vous conduit vers le centre de l'inférieure métropole. Autour de vous, tout n'est que ruine et abandon. Là où se dressaient jadis de vastes bâtiments, ne subsistent plus que des amas de décombres, et vous ne pouvez apercevoir un mètre carré de sol qui ne soit recouvert d'une couche puante d'immondices. Vous atteignez une place jonchée de plus d'une douzaine de cadavres de Gloks. La position des corps et la nature de leurs blessures vous indiquent qu'un sauvage combat de rue s'est déroulé ici même il y a tout au plus quelques heures. Perchés au sommet des murs et des toits environnants, des grappes de grands oiseaux au plumage sombre - aimables charognards proches parents des vautours - croassent de satisfaction en exhibant des panses bien rebondies, lestées de copieux festins. Des cris lointains, mêlés à l'écho du choc du fer contre le fer vous avertissent que la bataille est loin d'être achevée. Elle s'est seulement déplacée. Cette inquiétante rumeur vous incite à vous dissimuler sans délai dans l'ombre d'un porche le temps d'établir votre prochain plan d'action. Tapi dans votre cachette, vous scrutez la rue sans hâte et vous remarquez, juste en face de vous, une étroite volée de marches descendant jusqu'à la porte d'une crypte. Vous vous concentrez sur cette porte, et vos sens vous indiquent qu'elle n'est ni verrouillée, ni gardée. Si vous désirez traverser la rue pour inspecter cette crypte, rendez-vous au [228](#). Si vous ne voulez pas vous y intéresser, rendez-vous au [303](#).

81

Vous murmurez la formule du sortilège de la Main Foudroyante et pointez votre index droit sur la tête hideuse de la créature. Aussitôt, vous sentez un furieux picotement naître dans votre épaule et descendre tout le long de votre bras, puis une masse

crépitante d'énergie prend forme à l'extrémité de votre doigt. Dans un fracas assourdissant, elle fuse droit vers la bête qui s'avance et la frappe en pleine face dans une violente explosion qui la fait vaciller et lui arrache un hurlement de douleur stupéfait. Mais elle ne l'arrête pas longtemps. Pour votre malheur, ses paupières écailleuses ont préservé ses yeux et elle ne tarde pas à recouvrer ses moyens pour repartir à l'attaque, à présent encore plus haineuse et avide d'exécuter l'ordre de l'infâme Cadak. Essayant à grand-peine de conserver votre sang-froid, vous vous hâtez de dégainer une arme de poing tandis que l'ombre menaçante du monstre s'étend sur vous. Rendez-vous au [128](#).

82

Dans une succession de rampes et de volées de marches, le tunnel s'enfonce dans les entrailles de la citadelle. Vous finissez par apercevoir dans le lointain la lueur dansante d'une salle éclairée par des torches, tandis que vous parvient aux oreilles l'écho de hurlements d'agonie de Gloks. A mesure que vous approchez de cette nouvelle pièce, vos soupçons se confirment : vous êtes tombé sur une chambre de torture ! Les bourreaux Drakkarims qui sont en train d'y officier sont si absorbés par leur besogne qu'aucun ne vous voit vous glisser comme une ombre à travers leur effroyable salle et disparaître dans le tunnel qui s'ouvre à son autre extrémité et conduit jusqu'à une vaste cage d'escalier donnant accès à de nombreux niveaux supérieurs et inférieurs. Si vous décidez de monter cet escalier, rendez-vous au [145](#). Si vous préférez le descendre, rendez-vous au [106](#).

83

Au bout d'une centaine de mètres, le passage décrit une courbe sur la gauche, puis se prolonge en ligne droite jusqu'au niveau d'une petite chambre latérale aux murs de pierre. Un grossier bas-flanc de bois, une chaise bancale, un coffre délabré et une table à trois pieds bricolée à partir d'un bouclier de guerre des Royaumes Libres composent la totalité de son maigre mobilier.

Vous vous y arrêtez pour prendre quelques minutes de repos et, après avoir déposé Banedon sur la couchette, vous décidez, à tout hasard et sans grand espoir, de fouiller le coffre. Mais votre curiosité se trouve récompensée, puisque vous y découvrez une demi-bouteille d'un excellent cru de vin Slovien et une gourde pleine de Potion de Laumspur ! Vous avalez leurs contenus jusque la dernière goutte sans façon ni remords (et récupérez au passage 6 points d'**ENDURANCE**), puis, convenablement rafraîchi et revigoré, vous chargez à nouveau votre ami sur votre épaule et vous vous remettez en marche le long du corridor en espérant découvrir bientôt une issue pour vous échapper de cette citadelle. Rendez-vous au [290](#).



84

Vous utilisez toute votre maîtrise Kaï et votre longue expérience pour camoufler votre présence dans les ruines. Le Vordak, faisant appel à ses facultés psychiques, sonde les bâtiments alentour avec la concentration aiguë d'un oiseau de proie, mais il s'avère incapable de vous détecter. Laissant échapper un affreux glapissement de dépit et de frustration, l'immonde créature finit par faire demi-tour et s'éloigne de la place, suivie comme son ombre par la bande de Gloks clopinant sur leurs jambes torses. Si vous désirez regagner la rue pour continuer votre exploration de Kaag, rendez-vous au [142](#). Si vous préférez rester dans les ruines et emprunter un autre chemin, rendez-vous au [35](#).

85

A moins de vingt mètres, la rue décrit un coude. Vous ralentissez pour négocier le virage, et vous vous arrêtez pile après l'avoir franchi en découvrant que cette maudite rue ne va pas plus loin ! Vous vous êtes engagé dans un cul-de-sac : un solide mur de marbre noir haut de dix bons mètres vous barre la retraite. Jurant entre vos dents, vous faites volte-face pour affronter vos

poursuivants. En pénétrant dans l'impasse presque sur vos talons, ces derniers ont vite compris que vous étiez pris au piège. Les Chevaliers de la Mort se sont alors déployés sur une seule ligne occupant toute la largeur de la rue, et s'avancent lentement vers vous. Tout en marchant, ils se saisissent sans hâte des arbalètes qu'ils portent en bandoulière et commencent à les armer, savourant à l'avance le distrayant exercice de tir sur cible vivante auquel ils vont se livrer... Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï de L'Invisibilité et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [324](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous désirez y faire appel pour tenter de vous tirer de ce mauvais pas, rendez-vous au [74](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines ou que vous ne voulez pas en faire usage, rendez-vous au [153](#).

86

Pressé de regagner le temps perdu, vous tournez le dos à l'autel et vous vous élancez vers l'entrée qui s'ouvre dans le mur opposé. Elle donne sur un long corridor glacé dont les parois et la voûte sont couverts d'étranges motifs astrologiques gravés dans la pierre. Tandis que vous vous enfoncez dans ce curieux passage, vous constatez que les thèmes de ces sculptures changent progressivement, les allégories de planètes et d'étoiles laissent la place à des scènes de volcans en éruption zébrés de crevasses bouillonnantes de lave. Comme pour refléter cette modification, la température se met elle aussi à changer, passant au fil de votre progression d'un froid polaire à une chaleur de plus en plus sèche et intense, au point que vous avez l'impression de marcher au cœur d'une véritable fournaise lorsque vous commencez enfin à entrevoir l'extrémité du corridor. Dégoulinant de sueur et respirant avec peine, vous parvenez à distinguer dans les tremblements de l'air surchauffé la silhouette d'une grande porte de fer au bout du passage. A moins de maîtriser conjointement les Grandes Disciplines de l'Art de la Chasse et du Nexus, vous devez sans délai consommer un Repas pour pallier la perte

d'énergie causée par cette chaleur excessive, ou vous résigner à perdre 3 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous ensuite au [300](#).

87

Les flammes finissent par diminuer et, sentant que la chaleur s'atténue, vous laissez retomber le pan de votre manteau pour fixer avec anxiété le porche scellé. « Celui qui n'est pas un serviteur des Ténèbres..., gronde la voix d'un ton lourd de menaces, ne mérite pas de vivre ! » A la seconde même, un effroyable craquement vous fracasse les tympans. De gros blocs de mortier se détachent du mur tout autour du poulpe de mosaïque et, saisi d'une indicible terreur, vous voyez une sinistre lueur verte commencer à palpiter au fond des yeux de la créature ! Tel un géant qui s'éveille, la mosaïque tout entière s'anime lentement. Cloué sur place par son regard hypnotique, c'est à peine si vous avez le réflexe de bondir en arrière pour échapper d'extrême justesse à ses tentacules carrelés qui jaillissent du mur comme des fouets pour cingler votre visage. Retrouvant toute votre ardeur de guerrier Kaiï, vous frappez sauvagement les membres du monstre qui sont à votre portée, mais votre arme s'avère incapable de transpercer la carapace de mosaïque qui lui sert de peau, parvenant tout juste à la marquer d'estafilades bénignes. La créature surnaturelle rétracte néanmoins ses tentacules, révélant à nouveau l'horrible lueur verte de ses énormes yeux. C'est alors une furieuse vague d'énergie qui déferle dans votre esprit, cherchant à subjuguier votre volonté pour s'emparer de votre âme. Mais cette nouvelle attaque se brise contre vos défenses mentales Magnakaïï. Vos sens vous indiquent que la créature est déconcertée par votre résistance naturelle et, sans lui laisser le temps de rassembler son énergie pour lancer contre vous un deuxième assaut bien plus puissant, vous vous ruez en avant pour tenter de l'atteindre entre ses deux maléfiques yeux verts. La tête bulbeuse du monstre est presque à la portée de votre arme lorsqu'un liquide incolore jaillit de son horrible bec droit vers votre visage ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaïï du Nexus, rendez-vous au [139](#). Sinon, rendez-vous au [258](#).

88

Re foulant la frayeur que vous inspire la vue de la noire forteresse, vous descendez dans la plaine et vous vous approchez des vastes et menaçantes fortifications de Kaag. Vous parvenez à distinguer à travers les tourbillons de poussière une large route conduisant à la porte nord, et vous découvrez qu'elle est jonchée de cadavres de Gloks, d'ossements blanchis et d'armes rouillées. Des hordes de petits crabes nécrophages grouillent sur les corps, se disputant avec férocité chaque lambeau de chair putréfiée avant de le rapporter à leurs petits, nichés dans des milliers de crânes vides en partie enfouis dans le sol. Protégés des regards et de tout autre moyen de détection par la tempête et vos pouvoirs Kaiï, vous atteignez la brèche du mur d'enceinte sans avoir été repéré. Silencieux comme une couleuvre et agile comme un singe, vous escaladez en deux temps et trois mouvements l'imposant monticule de gravats et de blocs de maçonnerie qui constitue l'unique vestige de cette partie des remparts et vous vous retrouvez dans une rue bordée de taudis crasseux et de tours laides et trapues. Un nuage sale de fumée brune plane sur cette artère sinistre et l'air empeste le fer et le soufre. Tout au bout de la rue, vous voyez émerger d'une ruelle un groupe de Gloks déguenillés dirigés par deux guerriers Drakkarims. Ils font une brève halte, comme pour reprendre leur souffle, puis l'un des Drakkarims aboie un ordre et toute la troupe repart d'un pas lourd en direction du sud. Vous remarquez que les uniformes loqueteux de ces lamentables créatures sont orangés et portent l'emblème d'une faux à la lame ensanglantée. Si vous voulez suivre cette unité de Gloks, rendez-vous au [123](#). Si vous préférez au contraire vous en tenir aussi éloigné que possible en prenant la direction opposée, rendez-vous au [327](#).

89

Vous dégainez votre arme et bandez vos muscles pour affronter la charge de la bête furieuse lancée contre vous. L'espèce de sanglier déboule en galopant sur la passerelle, sa gueule rouge grande ouverte et ses longues défenses recourbées luisant de



89 *Le Phacocharg déboule en galopant sur la passerelle.*

l'éclat sinistre des flammes du fossé. D'une voix pleine de défi, vous lancez votre cri de guerre et avancez à la rencontre du monstre.

PHACO-CHARGH HABILITÉ: 41 ENDURANCE: 45

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [247](#).

90

Vous concentrez tout le pouvoir que vous confère votre Grande Maîtrise Kaï sur l'un des cinq Kraans, choisissant le seul qui soit déjà sellé et harnaché. Ses quatre congénères abandonnent leur pitance et prennent peureusement l'air dès qu'ils vous voient approcher, mais l'objet de votre convoitise reste immobile et vous attend comme un chien bien dressé, totalement soumis à votre volonté. Vous vous approchez d'un pas assuré de la créature reptilienne et vous sautez en selle. Puis, il prend son essor avec docilité dès que vous lui en intimez l'ordre d'une simple pression des talons. Dans le battement puissant de ses larges ailes, vous vous élevez vers les plates-formes d'atterrissage qui dominent d'une hauteur vertigineuse la grande porte nord, et, arrivant à proximité de votre but, vous remarquez que les portes d'accès de deux d'entre elles sont ouvertes et ne paraissent pas gardées. L'issue de la première est un portail voûté, la seconde offre un passage plus large et de forme oblongue. Si vous désirez atterrir sur la plate-forme à l'entrée voûtée, rendez-vous au [121](#). Si vous préférez vous poser sur la plate-forme pourvue d'un portail oblong, rendez-vous au [282](#).

91

La flèche enflammée frappe la créature en pleine poitrine, mais la pointe se brise dans un craquement sec contre sa carapace et le trait ricoche au loin sans lui causer le moindre mal. La bête est maintenant trop près pour vous laisser le temps de tirer une deuxième flèche, aussi vous hâtez-vous de remettre votre Arc à l'épaule et de dégainer une arme de poing. Sentant la victoire à sa portée, le redoutable petit monstre laisse échapper un répugnant

gargouillis en guise de cri de guerre et repart de plus belle à l'attaque. Vous vous tenez prêt à le recevoir comme il le mérite mais, alors qu'il n'est plus qu'à trois mètres de vous, il ouvre sa gueule toute grande et vous projette en plein visage un jet bouillonnant de feu liquide ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï du Nexus, rendez-vous au [333](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [287](#).

92

Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de l'ouverture du passage qui permet de sortir du chenil lorsque les chiens se mettent à aboyer furieusement. « Un espion ! » braille un des dresseurs en pointant sur votre dos un doigt accusateur. Aussitôt, vous faites jaillir votre arme du fourreau et pivotez sur les talons, prêt au combat. Tous les dresseurs bondissent alors sur leurs pieds et se précipitent vers vous en dégainant leurs armes. « Pour le Sommerlund ! » rugissez-vous lorsqu'ils ne sont plus qu'à quelques mètres, et vous lancez une sauvage contre-attaque.

DRESSEURS DRAKKARIMS HABILITÉ: 35 ENDURANCE: 39

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [40](#).

93

Vos prodigieux pouvoirs Magnakaï vous indiquent que la tapisserie élimée dissimule l'entrée d'une chambre secrète. Vos sens vous préviennent en outre que cette pièce cachée abrite une créature surnaturelle qui, pour l'instant, ignore encore que vous avez pénétré dans la crypte. Ainsi mis en garde, vous vous glissez derrière la chaire et, dégainant calmement votre arme, vous l'utilisez pour écarter la tapisserie du mur et dévoiler une porte dérobée que vous savez n'être pas verrouillée. Votre ouïe aiguisée vous permet de percevoir derrière elle l'écho d'une voix marmonnant une incantation maléfique. Si vous voulez profiter de l'effet de surprise pour faire irruption dans la chambre secrète et lancer une attaque foudroyante contre la créature inconnue qui s'y trouve, rendez-vous au [176](#). Si vous estimez plus prudent

d'éviter une telle confrontation, vous pouvez ressortir de la crypte en vous rendant au [7](#).

94

Un éclair de lucidité balaie soudain le vent de panique qui commence à monter en vous quand vos sens Kaï vous révèlent que, si cette abominable créature est insensible aux projectiles usuels, elle est en revanche particulièrement vulnérable au feu. Sans perdre une seconde, vous replacez votre flèche dans votre carquois pour chercher un objet susceptible de donner une flamme. Si vous possédez une lanterne, une torche ou un briquet à silex, rendez-vous au [223](#). Si vous n'avez aucun de ces objets, rendez-vous au [14](#).

95

Dégainant votre arme d'une main et soutenant votre ami de l'autre, vous lui révélez que, s'il faut en croire vos sens infailibles, vous risquez fort de tomber tête baissée dans un traquenard en pénétrant dans l'enclos. Mais il se range néanmoins à votre avis : en fonçant vers la plate-forme d'envol, vous avez une bonne chance de prendre l'ennemi par surprise et de parvenir à passer en force. D'un hochement de tête, vous désignez alors à Banedon le Zlaan perché sur la plateforme, et vous lui murmurez que c'est ce charmant volatile qui va se faire le plaisir de vous emporter loin de la noire Kaag.

Esquissant un faible sourire, il hoche la tête à son tour en signe d'approbation et vous vous préparez à pénétrer dans l'enclos. Vous vous élancez aussi vite que vos jambes vous le permettent vers la plate-forme, mais vous n'avez pas fait trois mètres qu'un bruit imprévu vous fait lever les yeux. Un vaste filet plombé s'abat sur vous ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, ajoutez 3 au nombre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [27](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [262](#).

96

Vous faites appel à toute l'énergie et l'habileté psychiques que vous confère votre Grande Maîtrise Magnakaï pour persuader le gigantesque Loup Maudit de se désintéresser de votre personne et d'aller gentiment terminer son somme. Dans un premier temps, le redoutable fauve tente de résister et se met à gronder de plus belle, mais il ne tarde pas à succomber à la puissance de vos ordres mentaux et, regagnant son infâme couche de paille pourrie, il tourne trois fois sur lui-même en humant avec délice sa puanteur avant de s'y vautrer comme une masse en sombrant dans un profond sommeil. Ce danger désormais écarté, vous préférez vous intéresser à l'unique fenêtre de la pièce plutôt que de tenter d'en forcer la porte. Elle semble, à première vue, défendue par un solide croisillon de barres de fer, mais, lorsque vous examinez ces dernières de plus près, vous constatez qu'elles sont à moitié descellées et rongées de rouille. Il vous suffit de leur asséner un habile petit coup de la paume de la main pour les faire sauter de leur logement et vous ouvrir la voie de la liberté. Rendez-vous au [329](#).

97

Votre arme frappe la sphère de cristal, mais se contente d'érafler sa surface avant de retomber à vos pieds... Laissant échapper un juron de dépit, vous la ramassez avant de faire une nouvelle tentative. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [216](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [259](#).

98

Au bout d'un moment qui vous semble une éternité, les gardes retirent leurs lances et l'arc d'énergie pourpre qui crépitait entre les lames s'évanouit sur-le-champ. «Tu peux passer», vous déclarent-ils d'une voix dénuée de toute émotion et, tandis qu'ils s'écartent pour vous livrer passage, les deux lourds battants de la

grande porte pivotent sans un bruit sur leurs gonds. Vous pénétrez d'un pas hésitant dans un espace empli d'une flamboyante lueur pourpre. Rendez-vous au [186](#).

99

Vous saisissez vivement votre Arc et vous encochez une flèche, mais vous ne l'avez pas encore tirée que l'Aka-taz parvient à déchirer la tenture. Soudain libéré, le fauve vous saute à la gorge. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï de l'Exploration, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [334](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [135](#).

100

Derrière les débris de l'idole, vous découvrez une vaste salle constituée d'énormes blocs de pierre polie d'un étrange vert bleuté. Au centre de cette salle s'étend un bassin ovale dont la surface liquide laisse échapper des myriades de minces flammèches vert pâle. Leur lueur se reflète sur les parois de la chambre mais, curieusement, elles ne dégagent aucune chaleur. La partie supérieure du mur opposé est presque entièrement occupée par une mosaïque aux carreaux scintillants. Elle a la silhouette d'une sorte de poulpe géant aux gros yeux globuleux, pourvu d'un inquiétant bec corné et de douze tentacules longs comme des boas. Juste sous la mosaïque, il y a un portail voûté fermé par une solide plaque de métal lisse du même vert bleuté que la pierre des murs. Vous ressentez dans tout votre être Magnakaï les inquiétantes vibrations de l'aura magique qui plane dans ce lieu étrange. Vous ignorez encore ce qu'il recèle mais, certain qu'il s'agit d'une force redoutable, vous dégainez votre arme et la brandissez devant vous en position de combat, prêt à toute éventualité. Les flammèches qui recouvrent le bassin vacillent et ondulent comme si une main invisible balayait lentement sa surface. Puis, jaillissant du grand portail scellé, une voix caverneuse retentit : « Quel Seigneur des Ténèbres de Kaag est ton maître ? tonne-t-elle. Zagarna ou Slûtar ? » Si vous

désirez répondre : «Zagarna», rendez-vous au [157](#). Si vous choisissez de répondre : « Slûtar», rendez-vous au [204](#). Si vous préférez ne pas répondre du tout, rendez-vous au [193](#).

101

Mortellement touché, le Crânosauve s'écrase sur le sol dans un atroce fracas d'os brisés. Dans sa chute, une de ses grandes ailes désarticulées heurte un brasero et le renverse, éparpillant les braises ardentes sur toute la longueur de la salle. Une de ces braises enflamme une manche de la robe de Banedon, vous obligeant à agir au plus vite avant qu'il ne soit gravement brûlé. Après avoir étouffé les flammes naissantes, vous chargez une fois de plus le corps inerte de votre ami sur votre épaule et sortez au plus vite de la salle pour vous engager dans le tunnel. Vous le suivez pendant près d'un kilomètre avant de déboucher dans un nouveau hall à partir duquel huit passages plus étroits s'éparpillent dans toutes les directions. Considérant les huit ouvertures d'un œil incertain, vous êtes envahi par une angoisse maintenant familière, celle de ne jamais pouvoir trouver la sortie de cette citadelle... C'est alors que vous revient en mémoire une troublante démonstration qu'avait réalisée devant vous Banedon un jour qu'il était venu au monastère Kaï pour vous instruire dans son art magique. Il avait fait naître sous vos yeux une vision fidèle du monastère et de ses environs, et vous aviez pu vous voir vous-même à l'intérieur de ses salles, miniature animée évoluant dans une maison de poupée. Si votre ami pouvait rééditer son sortilège ici même, vous auriez une bonne chance de parvenir à déterminer votre position et de trouver le chemin de la liberté. Rassemblant vos pouvoirs de guérison, vous posez vos mains à plat sur sa poitrine et lui insufflez votre énergie directement dans le cœur. (Retranchez 3 points de votre total d'ENDURANCE.) Grâce à vos efforts, il revient peu à peu à la conscience et recouvre bientôt assez de force pour tenter d'accomplir ce que vous lui demandez. Il se concentre un bref instant, et vous voyez apparaître sur le sol de la chambre une vision animée en trois dimensions de la citadelle de Kaag. L'image grossit jusqu'à ce que vous puissiez reconnaître vos deux petites silhouettes,

agenouillées sur le sol d'une salle des niveaux supérieurs de la citadelle. La vision se brouille et s'évanouit, mais vous en avez vu assez pour être capable de sortir de ce labyrinthe par le plus court chemin ! Le passage qui file plein sud au sortir de cette chambre mène tout droit aux enclos des Zlaans et à leurs plates-formes d'envol qui saillent de la paroi extérieure de la citadelle et surplombent de quelque trois mille mètres la porte sud. Vous tenez là le plus rapide des chemins d'évasion, celui-là même que vous avez emprunté pour pénétrer dans cette citadelle maudite : la voie des airs ! Ragaillard à la pensée que le succès de votre folle mission est désormais à portée de main, vous aidez Banedon à se relever et vous vous engagez en le soutenant dans le corridor orienté au sud. Rendez-vous au [267](#).

102

Pour votre malheur, la flèche ricoche sur l'une des défenses de la bête et va se perdre dans les airs sans lui causer le moindre mal. Poussant un juron de dépit, vous lâchez votre Arc pour dégainer en hâte une arme de poing, car la créature, lancée à pleine vitesse, n'est plus qu'à quelques mètres de vous. Mais l'Arc rebondit sur le plancher de la passerelle et disparaît dans les flammes du fossé (rayez-le de la liste de vos Armes), et c'est en accablant le sort d'une nouvelle bordée d'insultes que vous vous apprêtez à combattre jusqu'à la mort.

PHACO-CHARGH HABILITÉ: 41 ENDURANCE: 45

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [247](#).

103

Le jet de feu vous atteint en pleine face et vous allez rouler à terre sous le choc. Pour comble d'infortune, votre maîtrise Kaï du Nexus ne se révèle pas assez efficace pour vous préserver totalement de la brûlure de ce terrible jet de flammes et vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [39](#).

104

Restant plus que jamais sur vos gardes, vous tournez dans une ruelle jonchée d'ordures et de décombres qui s'enfonce vers le cœur noir de l'infâme Kaag. Un kilomètre plus loin, vous débouchez dans une voie plus large, en partie submergée sous une couche visqueuse de limon saumâtre qui vous monte jusqu'à la cheville. Elle conduit à une place déserte au centre de laquelle se dresse un étrange enchevêtrement de tuyaux de métal rouillé émergeant d'un sombre puits foré dans le sol. Des myriades de jets de vapeur fusent vers le ciel, s'échappant en sifflant des innombrables fêlures de ces vieux conduits rongés par la corrosion. Un grand feu crépitant dans une ruine proche baigne les lieux d'une fantomatique lueur jaune. Mais les ombres qui dansent sur les murs alentour ne sont pas uniquement projetées par les flammes, mais aussi par les silhouettes inquiétantes des grands Kraans ailés qui tournoient au-dessus de la place, plongeant dans les jets de vapeur brûlante pour réchauffer les écailles de leur corps reptilien. Vous contemplez avec un mélange d'horreur et de fascination les évolutions acrobatiques de ces dangereux volatiles des ténèbres, lorsque votre Intuition Magnakaï vous avertit d'un danger imminent. Vous pouvez sentir l'approche d'un être hostile, une créature qui utilise un pouvoir psychique pour sonder ce qui l'entoure... Si vous désirez échapper à cette créature en vous dissimulant dans un des bâtiments en ruine qui bordent la place, rendez-vous au [349](#). Si vous jugez préférable de déguerpir au plus vite de ces parages, rendez-vous au [4](#).

105

Épuisé par les efforts du combat et la souffrance que vous causent vos blessures, vous vacillez et tombez à genoux devant le terrible Tétrafalgar. L'ignoble Cadak laisse échapper un rire dément et hurle à sa créature de vous mettre en pièces sans faire durer le plaisir plus longtemps. Le monstre se dresse sur ses membres postérieurs pour s'abattre sur vous, mais, alors même qu'il s'élève de toute sa hauteur, prêt à frapper, vous voyez son

torse se raidir d'une façon bizarre tandis que d'étranges saccades agitent ses membres. « Tue-le, Loup Solitaire ! » implore dans votre esprit une faible voix qui appartient à Banedon. « Je ne pourrai pas le retenir longtemps... » Tournant vos yeux vers l'endroit où gît votre ami, vous découvrez que sa main droite, agitée de profonds tremblements, est pointée sur l'épouvantable Tétrafalgar. Stimulé par le courage de votre compagnon, vous puisez dans les tréfonds de votre âme assez de force pour bondir en avant et plonger votre arme jusqu'à la garde dans les entrailles de la créature de cauchemar, lui infligeant une blessure mortelle une fraction de seconde avant que Banedon, à bout de forces, ne relâche son sortilège paralysant. Rendez-vous au [248](#).

106

La chaleur croît à mesure que vous descendez les interminables volées de marches qui plongent vers les entrailles de la cité infernale, une chaleur qui devient si ardente que vous ne tardez pas à remercier en votre for intérieur votre maîtrise de la Discipline Magnakaï du Nexus pour toute la sueur et la douleur qu'elle vous épargne ! Les marches finissent par déboucher dans une chambre dont les murs de pierre irradient une lueur pourpre. L'ensemble des tables, chaises, tapis et tentures qui composent son mobilier sont de la même couleur. Vous traversez la pièce pour rejoindre un tunnel qui s'ouvre à son autre extrémité lorsqu'un panneau secret coulisse dans le mur, livrant passage à deux horribles créatures à peau cornée que vous identifiez aussitôt. Ces êtres bestiaux sont des Xaghashs, Seigneurs des Ténèbres d'essence inférieure, implacables serviteurs du maléfique dieu Naar ! Les deux monstres sont plongés dans une discussion animée lorsqu'ils pénètrent dans la chambre, si bien qu'aucun d'eux ne remarque immédiatement votre présence. Mais après quelques secondes, leurs sens détectent les émanations bénéfiques de votre âme pure et cette soudaine révélation déchaîne en eux un ouragan de fureur animale. Ils se ruent sur vous avec une sauvagerie inouïe, projetant aux quatre coins de la pièce avec une terrifiante facilité les meubles massifs qui encombrant leur passage... Si vous

possédez un Arc et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au **62**. Sinon, rendez-vous au [263](#).

107

Vos facultés Magnakaï vous préviennent que la voie de gauche débouche sur un cul-de-sac. Sans hésiter, vous tournez dans la rue de droite en forçant l'allure. Bien que les Chevaliers de la Mort lancés à vos trousses s'y engouffrent sur vos talons, vous n'éprouvez aucune inquiétude, sachant bien que vous n'aurez aucun mal à distancer ces lourdauds empêtrés dans leur armure. Mais, dans les secondes qui suivent, votre belle confiance se trouve ébranlée lorsque vos yeux découvrent l'énorme monticule de débris formé par l'éboulement d'une tour de guet qui barre la rue dans toute sa largeur... Si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire et que vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [22](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [232](#).

108

Vous vous écartez de quelques pas de la barrière d'énergie, puis levez les yeux et concentrez votre regard sur la sphère. Vous prononcez mentalement la formule du sortilège Fracasseur de la Magie des Anciens et, d'un bref mouvement de paupières, vous projetez toute sa puissance contre le globe transparent. Si votre total d'ENDURANCE actuel est inférieur ou égal à 14, rendez-vous au [23](#). S'il est supérieur ou égal à 15, rendez-vous au [296](#).

109

Vos facultés Magnakaï vous permettent de traverser l'enclos des Akataz sans éveiller l'odorat ni l'attention de ces sales bêtes et de leurs maîtres. Vous vous glissez sans bruit dans le corridor désert et vous vous hâtez de poursuivre vos recherches. Rendez-vous au [304](#).

Alors que vous foncez tête baissée vers la fraîcheur salvatrice de l'extrémité du tunnel, vous faites un faux pas et vous vous étalez de tout votre long sur le sol de métal chauffé au rouge. Cette chute malencontreuse vous cause de cruelles brûlures aux mains et aux genoux : vous perdez 3 points ENDURANCE. Aiguillonné par la douleur, vous vous relevez encore plus vite que vous n'êtes tombé et atteignez en un temps record la partie du tunnel où règne une température plus humaine. Reprenant votre souffle et un pas plus modéré, vous ne tardez pas à découvrir dans la paroi de droite l'ouverture d'un escalier abrupt grimpant vers l'étage supérieur. Ses marches vous conduisent jusqu'à une pièce voûtée encombrée d'une sinistre profusion d'ustensiles macabres suspendus le long des murs et rangés dans des vitrines. Faisant rapidement le tour de la salle, vous passez en revue les formes bizarres de dizaines de crânes de créatures inconnues, de dépouilles tannées aux origines non moins obscures et d'ossements variés incrustés de pierres précieuses, quand un objet attire votre attention : une statuette sculptée à l'effigie du Seigneur des Ténèbres Zagarna. Si vous désirez prendre cette statuette, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des objets que vous transportez dans votre Sac à Dos. Bien entendu, si vous possédez déjà le nombre maximum d'objets qu'il peut contenir, il vous faut vous séparer de l'un d'eux au profit de la statuette. Après quoi, rendez-vous au [209](#).

Le Drakkarim s'écrase sur les pavés la tête la première dans un choc sourd qui laisse cette brute passablement étourdie, mais lui laisse une parcelle de conscience. Grognant comme une bête blessée, le soudard parvient à se hisser à quatre pattes et tente de saisir un sifflet pendu à son cou au bout d'une chaîne. Vous vous rendez compte que vous devez tout tenter pour l'en empêcher : malgré son état, il ne va pas lui falloir plus de quelques secondes pour attraper ce maudit sifflet et donner l'alarme ! Si vous

possédez un Arc et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [159](#). Sinon, rendez-vous au [25](#).

112

Vous luttez avec l'énergie du désespoir pour retrouver votre équilibre quand retentit derrière vous la vibration métallique d'une corde d'arbalète. Une fraction de seconde plus tard, vous ressentez un choc violent au niveau de la colonne vertébrale, et vous vous rendez compte que votre Sac à Dos vient de vous sauver la vie. Aiguillonné par la peur, vous parvenez à reprendre pied et vous vous hissez avec une rapidité stupéfiante jusqu'au sommet du monticule. Ce n'est qu'après avoir franchi la crête de l'obstacle et dévalé la pente opposée que vous pouvez prendre le temps d'examiner les dégâts : le carreau d'arbalète a mis hors d'usage un des objets contenus dans votre Sac à Dos. Rayez de la liste des objets que vous transportez dans votre Sac à Dos celui qui y est inscrit en troisième position. Après quoi, rendez-vous au [337](#).

113

A peine avez-vous remis les pieds dans la salle aux statues qu'une seconde boule de feu explose dans l'entrée du tunnel. Le souffle de la déflagration vous projette comme un fétu sur le sol tandis que Banedon retombe de tout son poids sur votre dos, manquant de vous briser les côtes : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Alors que vous vous relevez en reprenant péniblement votre souffle, vous vous rendez compte que le choc a ranimé votre ami. Bien qu'il soit encore trop faible pour marcher ou même parler, il réussit à ouvrir les yeux et un message télépathique résonne bientôt dans votre esprit : « Je connais cette chambre, dit-il. Je suis déjà passé par là. Regarde... là, la statue qui est juste en face. Tu trouveras un levier dissimulé dans son flanc. Il ouvre une porte dérobée. Fais vite... » Suivant les indications de Banedon, vous vous précipitez sur la statue et découvrez sans mal le levier qu'il a décrit. Vous l'actionnez, et un panneau de pierre coulisse sans bruit dans le mur, révélant une alcôve secrète au fond de

laquelle s'enfonce une volée de marches. L'écho grandissant de lourds bruits de bottes vous signale que l'ennemi approche maintenant par les deux issues de la salle, et, sans perdre une seconde, vous chargez une nouvelle fois votre ami sur votre épaule avant de vous engouffrer dans l'alcôve pour échapper à vos poursuivants. Rendez-vous au [220](#).

114

Vous retirez le bondon d'un des tonneaux et reniflez avec précaution son contenu. Dès la première inhalation, les vapeurs nauséabondes de l'atroce liqueur qu'il contient vous prennent à la gorge et vous font monter les larmes aux yeux. Vous ne trouvez rien de plus intéressant dans les diverses caisses et sacs qui jonchent la pièce, mais en ouvrant un coffre, vous mettez la main sur un certain nombre d'objets susceptibles de vous être utiles.

Une corde

Une lanterne

Une boule d'argent

Un sifflet

Une clef de cuivre jaune

Une clef noire

Un marteau

De la nourriture pour 2 Repas

Si vous désirez emporter un ou plusieurs de ces articles, n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des objets transportés dans votre Sac à Dos. Rendez-vous ensuite au [224](#).

115

De spirale en spirale, l'escalier ne cesse de s'élever vers le faite de la citadelle. Votre ascension est si longue que vous finissez par perdre le compte des niveaux que vous gravissez et, au bout d'une heure, vos forces déclinantes vous imposent de faire une petite halte pour vous restaurer. Si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez maintenant

consommer un Repas pour ne pas perdre 3 points d'ENDURANCE. Quelques centaines de marches plus haut, l'escalier finit par déboucher dans un corridor menant à une nouvelle salle. Malheureusement, une imposante statue a été renversée sur le flanc devant l'entrée et s'est fracassée dans sa chute, obstruant l'extrémité du corridor d'un amas de gros blocs de pierre. La perspective de rebrousser chemin pour redescendre l'escalier après tous les efforts que vous a coûtés son interminable ascension vous est intolérable, mais si vous voulez pénétrer dans cette salle, il va vous falloir dégager une partie des pesants débris qui en interdisent l'accès. Utilisez la *Table de Hasard*, puis, retranchez 1 au nombre que vous avez tiré. Le résultat est égal au nombre de points d'ENDURANCE que vous coûte ce pénible labeur (si vous avez tiré zéro ou 1, le résultat est égal à zéro). Rendez-vous ensuite au [100](#).

116

Vous reconnaissez le globe vitreux qui repose sur l'autel. Il est en tout point identique à la sphère que vous avez pu voir à Mogaruith, dans les appartements de l'infâme archidruide Cadak, la sphère diabolique qui lui permettait de communiquer avec le maître absolu du mal, l'innommable dieu Naar... Maîtrisant votre effroi, vous laissez votre regard effleurer la surface de l'objet diabolique et votre sang se glace dans vos veines, comme si l'œil maléfique du dieu noir lui-même se posait sur vous ! Si vous voulez tenter de détruire cette sphère, rendez-vous au [208](#). Si vous jugez plus sage de décamper de ce temple aussi vite que vous le pouvez, rendez-vous au [86](#).

117

Avec une souplesse féline, vous esquiviez le cube au dernier instant et il rase votre épaule avant d'aller s'écraser contre le mur qui se dresse derrière vous. Il explose sous le choc dans un aveuglant éclair accompagné d'une bouffée de flammes rouges. Une nuée de petits éclats de pierre acérés arrachés au mur par la terrible déflagration vous criblent le dos, mais la rapidité de vos

réflexes vous a épargné des blessures bien plus graves et douloureuses. Vous perdez cependant 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [72](#).

118

Tel un tigre fondant sur sa proie, vous avez vite rejoint le Vordak en fuite et, sans ralentir votre course, vous dégainez votre arme pour le réduire à jamais au silence. Mais, à l'instant où elle va s'abattre sur son crâne squelettique, la créature de cauchemar jette un regard pardessus son épaule et, faisant une brusque volte-face, brandit une lourde masse d'armes pour tenter de parer votre coup. Elle y parvient de justesse, mais il ne vous faut pas plus d'une seconde pour relever votre arme et vous apprêter à lui asséner un nouveau coup.

VORDAK HABILITÉ: 22 ENDURANCE: 28

Si vous sortez vainqueur de ce combat en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au [79](#). S'il vous faut 4 Assauts, ou plus, pour venir à bout de cette créature des Ténèbres, rendez-vous au [284](#).

119

Alors même qu'il s'effondre sous vos coups imparables, le dernier des quatre Drakkarims referme sa main sur un pan de votre tunique dans un ultime spasme d'agonie. La prise de cette main morte est si forte qu'il vous faut, malgré la menace pressante de l'escadron de guerriers Drakkarims qui s'apprête à vous tomber dessus, prendre le temps de déplier chacun de ses doigts crispés pour vous en défaire. A l'instant où vous parvenez à vous libérer de ses deux derniers doigts, vous remarquez l'éclat jaune d'une clef de cuivre suspendue à une chaîne passée autour du poignet du cadavre de votre victime. (Si vous désirez emporter cette clef de cuivre jaune, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets que vous transportez dans votre Sac à Dos.) Rendez-vous au [304](#).

120

Touchée de plein fouet par votre sortilège, la sphère est secouée de violentes vibrations. De fines lézardes apparaissent sur toute la surface du cristal, puis, dans une formidable gerbe d'étincelles, elle se casse en deux. Aussitôt, la barrière lumineuse qui emprisonne Banedon se met à trembloter, puis s'évanouit. Rendez-vous au [188](#).

121

Alors que le Kraan descend en planant vers la plateforme en demi-cercle, vous passez la jambe droite par-dessus son encolure, prêt à sauter de la selle dès que votre monture ailée se sera posée. Agile comme un chat, vous bondissez sur la plateforme avant même que les pattes du Kraan aient touché le sol et vous vous engouffrez dans le portail grand ouvert. Deux Drakkarims palefreniers de Kraans surgissent devant vous, mais votre rapidité et vos facultés de camouflage Kaï vous permettent d'échapper à leurs regards. Tandis que les palefreniers sortent sur la plate-forme et se dirigent vers votre monture, vous vous élancez vers le fond de l'enclos des Kraans où vous pouvez apercevoir un escalier en colimaçon donnant accès aux niveaux supérieurs et inférieurs de la citadelle. Si vous voulez monter, rendez-vous au [31](#). Si vous préférez descendre, rendez-vous au [217](#).

122

Vous réintégrez votre enveloppe charnelle quelques secondes avant que la furieuse créature ne l'atteigne, mais la soudaineté de l'opération vous cause un terrible choc psychique : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. D'une main tremblante, vous dégainez votre arme pour affronter la charge du monstrueux sanglier qui fonce sur vous, ses terribles défenses luisant de l'éclat rouge des flammes du fossé.

PHACO-CHARGH HABILITÉ: 41 ENDURANCE: 45

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [325](#).

123

Silencieux comme une couleuvre, vous suivez la colonne ennemie à travers un dédale de rues et de venelles en vous glissant dans l'ombre des porches et des décombres. Vous finissez par atteindre une large avenue qui traverse un fleuve putride d'eau acide et saumâtre. Après avoir franchi le pont qui enjambe son flot nauséabond, la colonne pénètre dans un bâtiment de deux étages à toit plat gardé par d'autres Gloks portant le même uniforme orangé. Vous pouvez entendre, dans le lointain, la rumeur d'une bataille. Tapi derrière le pont, vous prenez le temps d'examiner avec soin l'édifice et ses sentinelles Gloks. La porte principale semble bien défendue, mais vous remarquez, à l'extrémité d'une ruelle qui longe le bâtiment, un escalier de fer donnant accès à une autre entrée, apparemment non gardée, au premier étage. Si vous voulez inspecter cette seconde entrée, rendez-vous au [273](#). Si vous jugez préférable de ne pas approcher de ce bâtiment, vous pouvez quitter ce faubourg de Kaag en vous rendant au [171](#).

124

Juste de l'autre côté de la rue dans laquelle vous vous dissimulez, se dresse la silhouette trapue d'une des nombreuses tours carrées au toit plat qui entourent l'esplanade. Sur son toit, une volée de Kraans croasse en dévorant gloutonnement des quartiers de viande grouillant d'asticots déposés à leur intention par les gardes Drakkarims. Une fois leur vilaine panse bien lestée de son immonde pitance, les affreux volatiles prennent leur envol pour regagner leurs enclos, de vastes alvéoles taillées comme des grottes dans la partie supérieure des murs de la citadelle. Certains des Kraans qui retournent ainsi à l'écurie sont chevauchés par des Drakkarims ou d'autres gardes jusqu'aux plates-formes d'envol qui se dressent à proximité des sombres entrées des enclos. En observant ce manège, une idée lumineuse vous vient à l'esprit : si vous parveniez à maîtriser l'un des

Kraans qui s'empiffrent au sommet de la tour, vous pourriez tenter de pénétrer dans la citadelle par le même chemin ! Emballé par l'audace et la simplicité de ce plan, vous décidez de le mettre en pratique. Après avoir observé d'un œil méticuleux la tour qui vous fait face, vous concluez qu'il y a deux moyens d'atteindre le toit: vous pouvez emprunter un escalier qui y mène directement depuis la rue, ou tenter d'escalader sa paroi. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [237](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [149](#).

125

Sans perdre une seconde, vous remplacez votre flèche dans son carquois et vous repassez votre Arc sur l'épaule. Sentant sa victoire toute proche, la créature laisse échapper un jappement de jubilation enrobé d'immondes gargouillis et bondit en avant. Dégainant votre arme, vous vous tenez prêt à l'accueillir dignement, mais, arrivé à quelques mètres, l'infâme petit monstre ouvre toute grande sa gueule infecte et vous crache en pleine face un terrible jet de feu liquide ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï du Nexus, rendez-vous au [333](#). Sinon, rendez-vous au [287](#).

126

Plus vous vous enfoncez dans ce tunnel, plus vous éprouvez la sensation diffuse d'une menace imminente. Bien que la surface lisse et grise du sol et des parois ne semble receler aucun piège, un brusque accroissement de ce pressentiment de danger vous incite à vous immobiliser. D'un geste instinctif, vous empoignez votre arme, mais vous n'avez pas eu le temps de la dégainer qu'un écoeurant petit bruit de ventouse attire votre regard vers la voûte qui vous surplombe. Votre sang se glace dans vos veines lorsque vous voyez trois petits disques gélatineux se détacher du plafond et plonger droit sur votre tête. Chacun de ces disques caoutchouteux est pourvu de deux paires de crocs de serpent d'où suintent de visqueuses traînées jaunâtres de venin. Il ne vous en faut pas plus pour reconnaître sur-le-champ ces

créatures mortelles : ce sont des Splaakhs, vivantes armes de meurtre qu'affectionnent les Nadziranim ! Tentant avec l'énergie du désespoir d'échapper à leurs crocs, vous vous jetez en arrière et vous vous écrasez lourdement sur le sol. Le souffle coupé, vous trouvez la force de dégainer votre arme tandis que les effroyables Splaakhs rebondissent comme des balles sur le sol et vous sautent à la gorge.

SPLAAKHS HABILETÉ: 39 ENDURANCE: 20

Sachant que ces immondes bestioles sont insensibles à toutes les formes d'attaque psychique, vous pouvez fuir ce combat au bout de 3 Assauts en vous rendant au [138](#). Si vous livrez bataille jusqu'à la victoire, rendez-vous au [285](#).

127

Après un instant d'hésitation, vous pénétrez avec circonspection dans la colonne de lumière et sentez votre corps, soudain délivré des lois de la pesanteur, s'élever en douceur. Des bandes d'obscurité horizontales défilent de plus en plus vite sous vos yeux, marquant chaque étage de la colossale citadelle. Puis, vous sentez votre vitesse ascensionnelle décroître progressivement jusqu'à l'arrêt et la colonne s'évanouit, vous laissant sur une estrade métallique érigée au centre d'une salle coiffée d'un vaste dôme hémisphérique. Face à vous, se dresse une imposante porte de Kagonite, près de laquelle vous pouvez voir le puits d'un escalier en colimaçon plongeant vers les niveaux inférieurs. En vous approchant de la porte, vous remarquez qu'elle comporte une serrure d'un aspect peu commun : c'est une plaque de métal lisse gravée d'une succession de chiffres dans laquelle vous reconnaissez sur-le-champ une combinaison d'ouverture. Mais, bien entendu, un des chiffres de la combinaison est absent, et vos sens Magnakaï vous indiquent qu'en frappant le nombre de coups correspondant à ce chiffre manquant sur l'espace vierge qu'il devrait occuper, vous débloquentez la serrure. Examinez avec soin la combinaison. Lorsque vous penserez avoir deviné quel est le chiffre manquant, rendez-vous au paragraphe correspondant.



Si votre réponse s'avère incorrecte ou que vous êtes incapable de répondre, cessez de vous torturer les méninges et rendez-vous sans plus tarder au [43](#).

128

La créature vous saute au visage, cherchant à broyer votre tête dans ses crocs monstrueux. Esquivant avec sang-froid, vous contre-attaquez en la frappant à la gorge. Mais vous ne parvenez qu'à lui infliger une blessure superficielle qui ne l'empêche pas de repartir à l'assaut dans la seconde qui suit.

TÉTRAFALGAR HABILITÉ: 52 ENDURANCE: 60

Si, au cours du combat, votre total d'ENDURANCE vient à tomber au-dessous de 12, cessez sur-le-champ de vous battre pour vous rendre au [105](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [248](#).

129

Vous vous hâtez de dresser un Écran Psychique pour dissimuler votre présence aux sens aiguisés du Vordak, mais l'infecte créature ne tarde pas à s'étonner de découvrir une résistance mentale là même où elle ne devrait s'en trouver aucune. Le Vordak pousse un cri épouvantable auquel les Gloks de son escorte répondent sans tarder en dégainant leurs épées et en se ruant vers l'endroit où vous vous dissimulez. Guère inquiet quant à l'issue du combat qui vous attend, vous vous dressez de toute votre taille au-dessus des ruines qui vous cachaient, et abreuvez d'une bordée d'insultes l'ennemi qui vous assaille - à savoir six Gloks et leur lieutenant Vordak - en les défiant de vous affronter en terrain découvert dans la rue qui jouxte la place.

VORDAK et PATROUILLE GLOK HABILITÉ: 37 ENDURANCE:
40

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [79](#).

130

Terrassé par une épouvantable nausée, vous vous effondrez sur les genoux, vous rendant compte que l'immonde goule vous a inoculé un redoutable virus en vous griffant le visage ! Vous faites appel à la Discipline Magnakaï de la Science Médicale pour contrer cette menace insidieuse, mais le virus a déjà infecté votre système sanguin. Le corps secoué de violents frissons, trempé de sueur, vous basculez en arrière et vous tombez sur le dos sous l'assaut d'une deuxième vague de nausée, désormais trop faible pour tenter de résister au mal. Si vous possédez de l'herbe d'GEde, rendez-vous au [306](#). Sinon, rendez-vous au [49](#).

131

La flèche frappe la sphère de plein fouet, mais elle ricoche sur sa surface lisse sans parvenir à la déloger. Le mur d'énergie qui emprisonne Banedon demeure intact et vous êtes contraint de chercher un autre moyen de le libérer. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [69](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [108](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous n'avez pas encore atteint le niveau requis de maîtrise Kaï, rendez-vous au [338](#).

132

D'un air de défi, vous faites face au Monstre d'Enfer, l'arme au côté. L'innommable créature vous toise en tordant sa face dans un rictus méprisant qui révèle les courbes inquiétantes de deux crocs effilés saillant de sa mâchoire inférieure. Elle laisse échapper un ricanement glacial chargé de haine et de dédain et

accélère son allure, les yeux luisant comme des charbons ardents. Gardant votre sang-froid, vous puisez dans vos forces pour rassembler une terrible masse d'énergie offensive. Votre attaque mentale prend la forme d'une invisible balle de puissance pure qui traverse la salle à une vitesse fulgurante pour aller frapper en pleine face le Monstre d'Enfer. Sous la violence du choc, la créature est soulevée dans les airs comme une poupée de chiffon et projetée dans la fournaise de la fosse. Tandis que le dernier hurlement du monstre se répercute sous la haute voûte de la salle, les deux Drakkarims s'immobilisent, fixant avec incrédulité les flammes qui l'ont englouti. Ils échangent un regard inquiet, à l'évidence peu enthousiastes à l'idée de subir le même sort, mais les longues années de discipline que ces deux vieux soudards ont derrière eux ont tôt fait de balayer leurs craintes et leurs hésitations. Tels deux automates, ils lèvent leurs épées et montent à l'attaque.

VÉTÉRANS DRAKKARIMS HABILITÉ: 30 ENDURANCE: 35

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [340](#).

133

Vous finissez par atteindre une chambre circulaire dont le plancher et la voûte sont percés en leur milieu d'un trou béant. Vous vous avancez avec précaution jusqu'au bord de l'excavation et plongez votre regard dans les profondeurs vertigineuses d'un puits ténébreux traversant un nombre incalculable de niveaux de la citadelle, vers le haut comme vers le bas. Vous remarquez que les parois du puits sont recouvertes d'une variété de lierre, et qu'un enchevêtrement de rameaux épineux pend de l'orifice du plafond, venant des étages supérieurs. Si vous voulez escalader ces rameaux pour gagner un niveau plus élevé de la citadelle, rendez-vous au [288](#). Si vous préférez vous détourner de ce puits et quitter la salle par un tunnel adjacent, rendez-vous au [59](#).

134

Vous murmurez la formule du contre-sortilège et, instantanément, le mur d'énergie crépitante vole en éclats. Dans les secondes qui suivent, les bâtons des Liganims explosent, tuant leurs porteurs sur le coup. Malheureusement pour eux, votre contre-sortilège a inversé le potentiel d'énergie de leurs bâtons, provoquant leur surcharge et leur autodestruction. Le vacarme de la double explosion cloue sur place le Liganim qui tentait de fuir. Il fait volte-face dans l'entrée du passage, et sa face se change en masque de terreur lorsqu'il vous voit vous ruer vers lui l'arme haute, prêt à frapper. C'en est trop pour le faible cœur de cette créature, qui cesse de battre avant même que vous l'ayez touchée. Rendez-vous au [207](#).

135

Votre flèche se fiche avec un bruit sec dans l'épaule du Chien de Guerre, mais elle ne ralentit pas son attaque. Ignorant la douleur, le fauve achève son bond et vous envoie rouler à terre, refermant ses crocs mortels à quelques millimètres de votre gorge.

AKATAZ HABILITÉ: 20 ENDURANCE: 22

Ce Chien de Guerre est particulièrement sensible aux attaques psychiques. Si vous lui assénez un assaut psychique au cours de ce combat, multipliez par 2 tous les points supplémentaires dont vous pouvez bénéficier. Si vous sortez vainqueur de ce combat en 4 Assauts ou moins, rendez-vous au [13](#). S'il vous faut 5 Assauts ou plus pour envoyer ce dogue rejoindre ses ancêtres, rendez-vous au [264](#).

136

Vous remarquez qu'un seul des Kraans est équipé de sa selle et de ses rênes. Vous concentrez toute votre attention sur cette bête et utilisez votre maîtrise du Contrôle Animal pour tenter de la soumettre à votre volonté. Les quatre autres volatiles abandonnent lâchement leur festin et s'envolent à votre

approche, mais l'objet de votre convoitise reste sur le toit, vous fixant d'un œil craintif. Votre main n'est plus qu'à quelques centimètres de ses rênes quand le Kraan prend peur. Il se met à battre des ailes avec frénésie pour vous repousser, puis s'élance dans les airs. Vous faites un bond désespéré pour tenter d'atteindre la selle de la monture ailée qui prend son essor à une quinzaine de mètres au-dessus des dalles de l'esplanade. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total d'ENDURANCE est supérieur ou égal à 20, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si votre total d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 10, retranchez 2 du chiffre tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, augmentez ce chiffre de 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [16](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [249](#).

137

Le garde finit par perdre patience. Brandissant son poignard, il tente de déchirer votre havresac d'un coup brutal qui vous contraint à vous dégager d'un bond en arrière et à dégainer votre propre instrument de mort. Le soudard se rend compte que ce que vous tenez dans la main n'a rien d'une arme Drakkarim et s'empresse de hurler : « Alerte ! Alerte ! C'est un espion ! » Les deux guerriers aux armures d'argent lèvent leurs lances d'un même mouvement et un arc de flammes ensorcelées jaillit entre leurs pointes scintillantes. Il se transforme dans l'instant en un jet de feu pourpre qui transperce votre poitrine et vous envoie rouler à terre, hurlant de douleur. Surmontant l'atroce souffrance qui déchire votre corps, vous parvenez à vous relever en titubant pour repousser les gardes qui tentent de vous achever sans pitié. Mais les cris d'alarme de vos adversaires ont été entendus, et, dans les minutes qui suivent, vous vous retrouvez encerclé par des hordes de Gloks et de Drakkarims. Vous les affrontez avec votre légendaire bravoure et réussissez l'exploit d'en expédier plus de la moitié en enfer, mais vos forces finissent néanmoins par fléchir et vous tombez sous les coups des ignobles créatures de Kaag la Noire... C'est ici que votre glorieuse existence et votre mission trouvent leur fin tragique.

138

Rompant le combat, vous détalez le long du tunnel sans jeter un regard en arrière. Les Splaakhs, s'ils peuvent effectuer des bonds, ou plutôt des rebonds prodigieux, sont incapables de rivaliser de vitesse avec vous et, en quelques minutes, vous parvenez à les semer. Vous parcourez encore plusieurs centaines de mètres à une allure plus calme avant que le tunnel débouche dans une salle circulaire. Elle est entièrement vide, à l'exception d'une échelle rouillée précairement fixée au mur qui traverse une ouverture ménagée dans la voûte pour rejoindre l'étage supérieur. Constatant que la chambre ne comporte aucune autre issue, vous vous engagez avec la plus grande prudence sur ses barreaux rongés de rouille. Émergeant de l'ouverture supérieure, vous vous retrouvez dans un corridor jonché d'ossements humains. De macabres amas de squelettes enchevêtrés gisent sur le sol, et vous remarquez que de nombreux os et crânes semblent avoir été rongés. Les résidus psychiques de douleur et de terreur de ces infortunées victimes saturent vos sens Magnakaï, vous rendant presque claustrophobe et malade d'horreur. Le cœur battant sourdement, vous vous frayez un chemin à travers les sinistres ossements en prenant garde de ne faire aucun bruit. Mais à peine avez-vous accompli une douzaine de pas le long de ce passage, que quelque chose d'inattendu vous fige sur place ! Rendez-vous au [218](#).

139

Plongeant sur le côté, vous esquivez de justesse le jet de liquide qui frôle votre épaule et va se répandre sur le sol dans un grésillement sifflant. Quelques gouttelettes du fluide éclaboussent votre visage et votre manteau, mais votre maîtrise de la Grande Discipline du Nexus vous préservent de la brûlure de cet acide, qui aurait à coup sûr scellé le destin d'un mortel de moindre valeur ! Impressionné, mais nullement découragé, vous bondissez sur vos pieds et faites de nouveau face au Poulpe Géant, déterminé à renvoyer cette horreur ambulante dans l'enfer qu'elle n'aurait jamais dû quitter. Si vous avez un arc et

que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [243](#). Sinon, rendez-vous au [192](#).

140

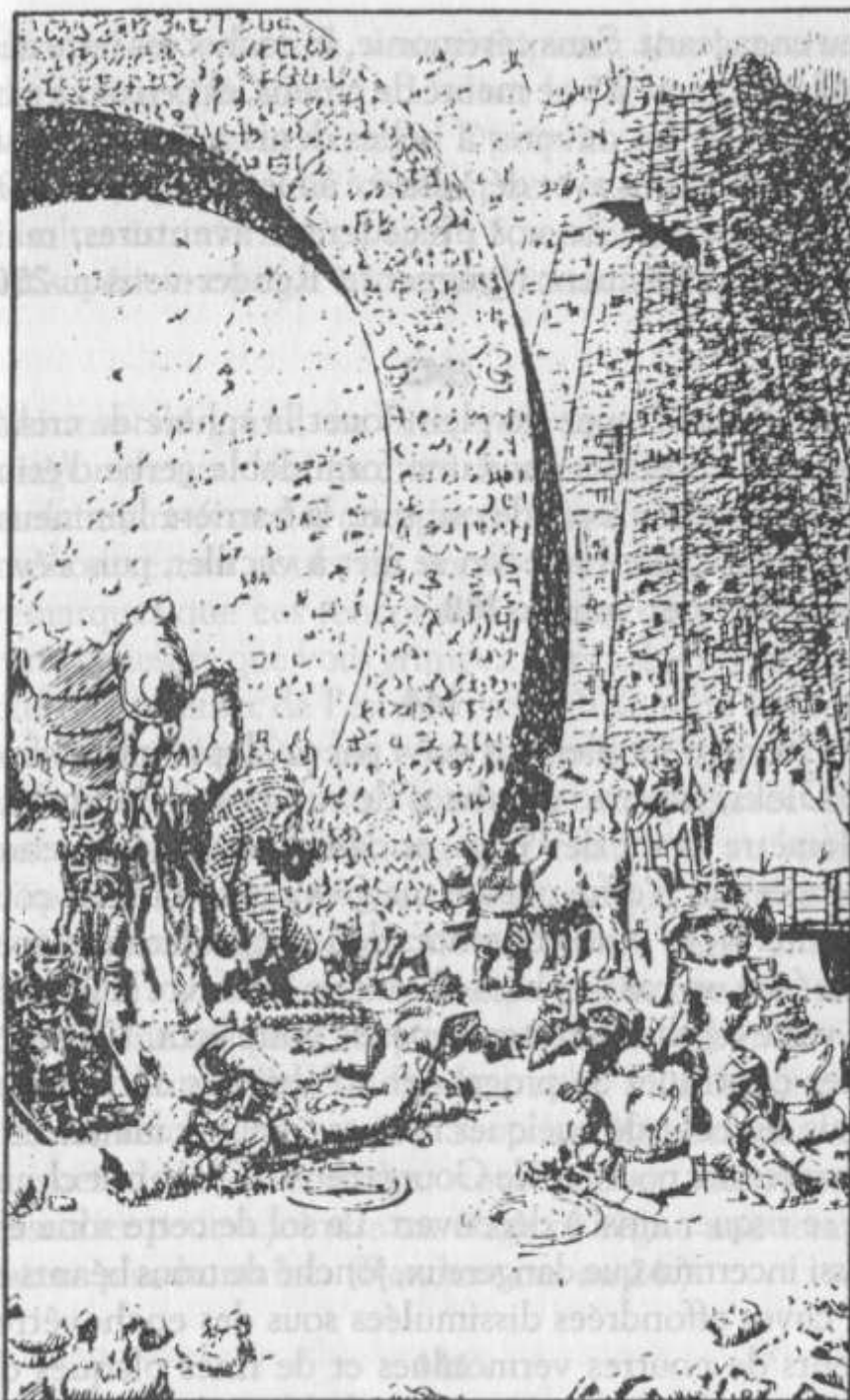
Saisissant la lance, vous remarquez trois encoches taillées le long de sa hampe pour indiquer le nombre de vies que le garde a prises au moyen de cette arme de facture grossière. (Si vous voulez emporter cette lance, n'oubliez pas de l'inscrire dans la liste des Armes de votre *Feuille d'Aventure*.) Vous poussez avec précaution la lourde porte et vous voyez le garde s'éloigner à grands pas le long du corridor, puis s'engager dans un escalier descendant au rez-de-chaussée. Vous pénétrez à votre tour dans le corridor et vous vous dirigez sans bruit vers l'escalier. Parvenu aux deux tiers du passage, vous découvrez sur votre gauche une galerie surplombant le vaste niveau inférieur et, sur votre droite, une porte de chêne noir encastrée dans le mur. Vous vous approchez avec prudence du garde-fou de la galerie et, vous penchant au-dessus du vide, vous découvrez un spectacle pour le moins inquiétant. Rendez-vous au [47](#).

141

Vos sens vous indiquent que vous possédez la clef qui ouvre cette porte avant même de vous en être approché. Vous extirpez cette clef providentielle de votre Sac à Dos, vous la glissez dans le trou de la serrure et vous la tournez avec assurance. Comme prévu, le verrou émet un déclic libérateur et il ne vous reste qu'à pousser la porte pour pénétrer dans la salle suivante. Rendez-vous au [328](#).

142

L'avenue conduit à une place dominée par la silhouette massive d'une arche en fer à cheval façonnée dans un terne métal bleu gravé de runes et d'insignes maléfiques. Une vingtaine de Gloks épuisés par les combats, quelques Drakkarims et un Gourgaz se reposent près du monument. Aucune sentinelle n'a été postée autour de leur campement de fortune et nul ne remarque votre



142 Une vingtaine de Gloks, quelques Drakkarims et un Gourgaz se reposent près de l'arche de métal bleuté.

arrivée. Derrière eux, vous pouvez apercevoir à quelque distance la masse sombre de la grande citadelle. En dépit de votre bravoure et de votre expérience, vous sentez votre cœur se glacer d'effroi à la vue de cette formidable pyramide de pierre d'un noir de jais dont la pointe effilée comme une immense dague défie le ciel à plus de trois mille mètres au-dessus des rues de la cité ! Bientôt, un chariot bringuebalant tiré par deux pesantes créatures aux allures de bœufs contrefaits arrive sur la place. Il s'immobilise en grinçant au milieu du campement et son cocher Glok retire la bâche qui recouvre son chargement, révélant un vaste tas de quartiers de viande d'un gris verdâtre peu engageant. Sans cérémonie, le cocher les jette aux soldats comme à une meute de chiens, et ceux-ci s'empressent de les dévorer à belles dents avec un plaisir manifeste. Vous avez déjà assisté à bien des scènes horribles au cours de vos précédentes aventures, mais celle-là est vraiment répugnante. Rendez-vous au [250](#).

143

Votre flèche frappe de plein fouet la sphère de cristal qui vole en éclats dans une formidable gerbe d'étincelles. Dans la seconde qui suit, la barrière lumineuse qui emprisonne Banedon se met à vaciller, puis s'évanouit. Rendez-vous au [188](#).

144

Le Gourgaz, servilement suivi par sa clopinante troupe de Gloks, traverse un chaos de ruines large d'un bon kilomètre avant de s'engager dans une grande avenue dégagée qui n'offre que de maigres possibilités de couverture. Vous vous contentez de les regarder s'éloigner sans faire un pas de plus, refusant de les suivre le long de ce vaste espace bien trop exposé à votre goût. Vous préférez continuer de progresser à l'abri des décombres. Mais, au bout de quelques minutes, vous commencez à comprendre pourquoi le Gourgaz et ses Gloks ont choisi de se risquer ainsi à découvert. Le sol de cette zone est aussi incertain que dangereux, jonché de trous béants et de caves effondrées dissimulées sous des enchevêtrements de poutres vermoulues et

de fines plaques de plâtre prêtes à céder sous vos pieds. Vous avez à peine eu le temps de vous rendre compte du danger que le sol se dérobe sous vos pieds, vous précipitant tête la première dans un gouffre obscur... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [32](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [51](#).

145

Montant le grand escalier, vous franchissez plus de vingt niveaux. Vos facultés de camouflage vous dissimulent aux yeux des occupants de la citadelle que vous rencontrez au cours de votre ascension, mais vous remarquez que ces rencontres se font de plus en plus rares à mesure que vous grimpez. Lorsque vous atteignez enfin le sommet de l'escalier, une chaleur de fournaise s'abat sur vous. Devant vous, un corridor désert s'étire dans le lointain, et vous vous rendez compte avec effroi que ses parois métalliques sont chauffées au rouge ! Cependant, vos sens vous indiquent que seule la première partie du passage est soumise à cette chaleur infernale : au-delà, elle se dissipe rapidement, laissant place à une température parfaitement tolérable. Si vous voulez tenter d'atteindre la partie plus fraîche du tunnel, rendez-vous au [313](#). Si vous préférez ne pas vous risquer dans ce corridor, vous pouvez redescendre l'escalier pour rejoindre un étage où règne une température plus humaine. (Rendez-vous au [24](#).)

146

Dès que l'extrémité de la lourde passerelle métallique est abaissée au-dessus du fossé dans un grand bruit de ferraille, vous vous élancez vers l'estrade. Mais alors que vous atteignez le milieu de la passerelle, une barrière crépitante de flammes magiques jaillit à chacune de ses extrémités, vous barrant le passage dans un sens comme dans l'autre. En désespoir de cause, vous appelez Banedon par télépathie pour tenter de lui faire

reprendre conscience, mais, en dépit de tous vos efforts, vous ne parvenez pas à établir le contact avec l'esprit de votre ami. Et soudain, à votre stupéfaction, un hurlement d'outre-monde répond à votre appel psychique. Vous sentez votre cœur se glacer d'horreur en vous rendant compte que l'être qui repose sur l'estrade n'est pas le Maître de Guilde Banedon, mais un Monstre d'Enfer ! Tandis que l'effroyable créature se relève et que sa silhouette se brouille pour retrouver son aspect monstrueux, regardant derrière vous en direction de la grande porte, vous voyez avec une angoisse grandissante deux imposants Drakkarims faire irruption dans la salle, retenant au bout d'une solide laisse une sorte d'énorme sanglier bavant de fureur, visiblement avide d'en découdre. Soudain, les flammes magiques s'évanouissent comme elles sont apparues et, avec de gros rires sonores, les soudards libèrent leur bête féroce et la lâchent sur vous. Si vous possédez un Arc et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [335](#). Sinon, rendez-vous au [89](#).

147

Vous n'avez pas accompli plus de quelques pas en rebroussant chemin dans le passage que vous voyez une escouade de Drakkarims surgir à son extrémité, vous coupant la retraite. Hurlant comme une horde de démons, ils se ruent sur vous en empoignant leurs arcs... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez tiré un zéro, rendez-vous au [275](#). Si le résultat est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [283](#). S'il est compris entre 4 et 9, rendez-vous au [36](#).

148

A l'instant où vous mettez le pied à l'intérieur du bâtiment, une puanteur abominable vous saisit à la gorge. Vous devez déployer des efforts surhumains pour éviter de rendre tripes et boyaux et trouver le courage de vous engager dans un couloir sombre et tortueux qui s'enfonce vers le cœur de cet édifice nauséabond. Mais cette odeur, si atroce soit-elle, ne vous est pas tout à fait inconnue et, lorsque vous atteignez enfin l'extrémité du corridor,

vous obtenez la confirmation de vos soupçons : cette puanteur qui vous torture les narines est celle du sang de Glok ! Devant vous s'étend une vaste salle emplie de carcasses pendues à des crocs de boucher fixés aux poutres d'un plafond bas. Une douzaine de Gloks manient avec ardeur le tranchoir, débitant sans relâche des quartiers de viande gris-verdâtre. Votre estomac en révolte vous incite à déguerpir au plus vite de cet abattoir en vous engouffrant dans un autre corridor. Juste avant que ce dernier ne s'achève sur une abrupte volée de marches, vous remarquez sur le côté une porte fermée par un gros verrou de bois. Si vous voulez descendre les marches, rendez-vous au [38](#). Si vous décidez d'aller voir ce qui se trouve derrière cette porte, rendez-vous au [279](#).

149

Silencieux comme une ombre, vous gagnez une nouvelle position, juste en face de la tour, et vous attendez que s'interrompent les allées et venues des Gloks et des Drakkarims. La rue est bientôt déserte et vous vous préparez à passer à l'action. Si vous avez l'intention de gravir l'escalier qui mène directement au toit de la tour, rendez-vous au [53](#). Si vous préférez escalader sa paroi, rendez-vous au [277](#).

150

Une sombre vapeur délétère s'échappe lentement du cadavre de la créature et se met à planer au-dessus de lui. Ressentant d'une façon presque palpable la puissante aura de magie qui émane de cette ombre sinistre, vous vous en écarterez avec prudence quand un tourbillon d'étincelles scintillantes surgit en son centre. A cet instant, le faible écho de la voix de Banedon résonne soudain dans votre esprit, vous appelant à l'aide. Pivotant sur les talons, vous voyez votre ami s'effondrer inconscient sur la plate-forme. Votre cœur se glace d'effroi, un effroi qui ne fait que s'accroître lorsque le nuage de vapeur se met à planer au ras du sol et



150 Une grouillante marée de noirs insectes émerge de la chape de vapeur.

qu'émerge de sa chape sombre une grouillante marée de noirs insectes, certains gros comme le poing... Si votre total d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 12, rendez-vous au [30](#). S'il est supérieur ou égal à 13, rendez-vous au [77](#).

151

La féroce créature vous cloue au sol de tout son poids et vous sentez ses doigts d'acier se refermer comme un étau mortel sur votre gorge. Dans un effort désespéré, vous vous tortillez et gigotez avec la fureur d'un serpent pour tenter de vous libérer de son étreinte mortelle. Vous parvenez ainsi à lui faire relâcher sa prise un bref instant, et vous vous empressez de saisir cette ultime chance. Repliant d'un mouvement brusque vos genoux sur votre poitrine, vous lui expédiez une formidable ruade en plein estomac tout en agrippant fermement le col de sa robe. Pris au dépourvu, le Monstre d'Enfer est projeté par-dessus vos épaules et décrit un gracieux vol plané qui l'envoie la tête la première dans la fournaise du fossé. Bouche bée, les deux Drakkarims se figent sur place, fixant d'un œil incrédule la masse sombre de la créature qui se dissout dans les flammes. Ils échangent un regard soudain chargé d'effroi et, ne souhaitant visiblement pas partager le sort du monstre, tournent les talons vers la porte dont les lourds battants sont restés grands ouverts. Bien décidé à ne pas les laisser s'enfuir, vous vous ruez à leur poursuite et parvenez à les rattraper à quelques mètres du seuil de la grande porte.

DRAKKARIMS HABILITÉ : 25 ENDURANCE : 35

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [340](#).

152

Dans la lueur dansante des torches, vous descendez une longue volée de marches en spirale jusqu'aux abords d'un vaste hall bourdonnant d'activité vers lequel convergent de nombreux tunnels et escaliers.

Dissimulé dans l'ombre, vous observez le va-et-vient des nombreuses créatures, pour la plupart des Gloks et des Drakkarims, qui traversent ce carrefour pour se rendre d'un passage à l'autre. Vous remarquez qu'elles sont toutes, sans exception, vêtues d'uniformes du même orangé terreux. Au bout de quelques minutes, vous profitez d'une brève interruption dans le flot de la circulation pour traverser le hall momentanément vide, courant vers un tunnel qui s'ouvre à son autre extrémité. Vous avez observé que c'était la seule issue qui restait ignorée du flux des créatures des Ténèbres, ce qui vous laisse supposer que vous avez moins de chances d'y rencontrer des gardes. Après avoir suivi le tunnel sur quelques centaines de mètres, vous remarquez sur votre droite une arche qui s'ouvre sur une chambre dont le sol est recouvert d'une couche de fine poussière gris verdâtre. Tandis que vous examinez les abondantes touffes de lichen phosphorescent qui tapissent la pierre grossièrement taillée des murs, vous sentez dans votre nuque un frisson annonciateur de danger. La lueur spectrale du lichen vous révèle plusieurs lourds pilastres soutenant une voûte en ogive ainsi que l'arche d'un portail ouvert à l'extrémité de la salle. Vous remarquez aussi que la surface de la couche de poussière qui recouvre le sol est parfaitement lisse et uniforme, exempte de la moindre trace de pas. Si vous voulez traverser cette chambre pour gagner le portail opposé, rendez-vous au [301](#). Si vous préférez ne pas vous aventurer dans cette salle et poursuivre votre route le long du tunnel, rendez-vous au [82](#).

153

Refusant de céder à la panique, vous faites hardiment face à la ligne des Chevaliers de la Mort qui s'avance sur vous d'un pas inexorable. Vous n'avez aucune possibilité de fuite, et vos ennemis sont trop nombreux pour vous laisser le moindre espoir d'échapper à leurs mortels carreaux d'arbalète, mais vous tenez au moins à leur montrer comment sait mourir un seigneur Kaï. Au commandement de leur chef, les Chevaliers de la Mort vous mettent en joue et, dans la seconde qui suit, un essaim noir de douze traits aux pointes d'acier file dans un sifflement strident

droit vers votre poitrine. Dans un réflexe désespéré, vous plongez sur le côté mais, en dépit de votre foudroyant réflexe, deux projectiles vous frappent en plein cœur, vous tuant sur le coup et mettant un terme tragique à votre mission.

154

A l'instant où vous cessez de taper sur la serrure, une puissante décharge d'énergie jaillit du panneau de la porte et vous frappe la main avec une violence terrible qui vous projette en arrière, vous envoyant atterrir sur l'estomac de Banedon : vous perdez 5 points d'ENDU-RANCE. Reprenant péniblement son souffle, Banedon vous déclare avec une grimace que, sans vouloir vous vexer ni mettre en doute vos spectaculaires capacités de calcul mental, il vous serait néanmoins reconnaissant de le laisser jeter lui-même un petit coup d'œil sur cette serrure. Un peu penaud, vous le hissez une nouvelle fois sur vos épaules et vous le portez jusqu'à la porte. En dépit de son état de faiblesse, il lui faut moins de deux secondes pour découvrir une solution et vous annoncer par télépathie qu'il s'agit du chiffre 8. Rouge de confusion, vous tapotez 8 fois sur la serrure, non sans prier pour qu'il ne se soit pas trompé, n'ayant pas la moindre envie de subir une seconde décharge. Rendez-vous au [8](#).

155

Une sourde prémonition de danger vous envahit. Vous pouvez sentir la présence hostile d'une créature magique qui, si elle ne se trouve pas dans cette chambre même, n'en est pas moins toute proche. N'ayant pas la moindre intention de vous laisser piéger dans cette infecte crypte enfumée, vous dégainez votre arme et vous reculez à pas lents vers la porte en scrutant la pénombre à la recherche du moindre mouvement suspect. Soudain, la lourde porte claque derrière vous dans un fracas de tonnerre et, dans la seconde qui suit, un autre son, le crissement de la pierre sur la pierre, attire votre attention vers la chaire noircie par le feu. Rendez-vous au [167](#).

Le tunnel monte en pente douce, et, à mesure qu'il s'élève, vous remarquez que la température s'abaisse. Il finit par déboucher dans la pénombre d'une vaste salle dont le sol est jonché de copeaux de bois souillés d'excréments puants et de sang séché. Vous y avez à peine pénétré qu'une sorte de long hennissement jaillit de l'enchevêtrement des puissants piliers qui soutiennent la voûte. Dès que ce cri bestial atteint vos oreilles, vous dégainez votre arme, car vous avez déjà eu l'occasion de l'entendre et, bien que cela se soit déroulé il y a maintenant plusieurs années, vous n'avez jamais oublié la créature qui l'avait émis. Vous voyez bientôt émerger de l'obscurité trois lourdes bêtes aux membres colos-saux dont les yeux jaunes et obliques vous fixent d'un regard luisant de férocité. Comme vous le redoutiez, ce sont bien des Ehorghs, sauvages créatures velues natives des côtes désolées et battues par les tempêtes du nord du Royaume des Ténèbres. Alléchés par la perspective d'un joyeux festin de viande fraîche, les trois monstres s'approchent en grondant sourdement, prêts à vous déchiqueter entre leurs énormes crocs et leurs longues griffes tranchantes comme des poignards. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [233](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [318](#).

« Fort bien, serviteur de Zagarna, gronde la formidable voix. Montre-moi une preuve de ton allégeance à ton maître et je te laisserai passer. » L'écho de ces paroles achève à peine de résonner sous la haute voûte de la salle que les petites flammèches qui dansent à la surface du bassin se changent en cent jets rugissants de flammes blanches. La chaleur insoutenable qu'elles dégagent vous oblige à reculer précipitamment du bord du bassin et, tandis que vous vous efforcez de vous protéger en vous couvrant de votre manteau, vous réfléchissez à toute vitesse pour essayer de trouver un moyen de satisfaire la volonté de la voix menaçante. Si vous

possédez une Statuette de Zagarna, rendez-vous au [336](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [87](#).

158

La flèche enflammée frappe la créature en pleine poitrine et traverse sans effort sa dure carapace. Son faciès repoussant déformé par un rictus de surprise et de douleur, la bête pousse un glapissement strident et tente d'arracher avec ses griffes le trait fiché dans son thorax. Puis, ses féroces yeux écarlates se révulsent dans leurs orbites et elle s'écroule comme une masse sur le sol. Rendez-vous au [150](#).

159

Vif comme l'éclair, vous ajustez le garde Drakkarim et décochez votre flèche avec une précision mortelle. A si faible distance, elle transperce sans difficulté son armure d'acier et l'occit sur le coup. Sans perdre une seconde, vous dévalez l'escalier de fer et vous vous hâtez de cacher son cadavre dans un recoin sombre de crainte qu'une patrouille ne le découvre en passant. En le déplaçant, vous remarquez qu'il porte deux chaînes autour du cou. A l'une est attaché un sifflet, à l'autre une clef de cuivre jaune (si vous désirez emporter l'un ou l'autre de ces Objets à ranger dans votre Sac à Dos, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*). Après avoir soigneusement dissimulé le corps de votre victime, vous gravissez à nouveau l'escalier et poussez avec précaution la lourde porte. Elle s'ouvre sur un petit corridor au bout duquel une galerie surplombe sur votre gauche le vaste rez-de-chaussée de la bâtisse. Tout au fond du couloir, un escalier descend vers le niveau inférieur, et, sur votre droite, une porte de chêne noir est encastrée dans le mur. Vous vous approchez lentement du garde-fou de fer de la galerie et vous vous penchez avec précaution pour découvrir un spectacle pour le moins inquiétant. Rendez-vous au [47](#).

Vous pénétrez dans la bâtisse la plus proche en poussant une lourde porte à double battant dans son mur nord. Vous n'avez pas fait plus de quelques pas à l'intérieur que vous manquez de peu vous cogner dans un gros Drakkarim transportant un seau d'eau dans chaque main. Fort heureusement, l'action combinée de vos foudroyants réflexes et de vos prodigieuses facultés Kai de camouflage vous permettent d'éviter de justesse la collision, tout comme elle empêche le fâcheux soudard de remarquer votre intrusion. Silencieux comme une ombre, vous le suivez à distance et ne tardez pas à vous retrouver dans une salle caverneuse divisée en une multitude de petites stalles fermées par de solides grilles de fer où des Loups Maudits sont parqués. A la vue de ces monstres, vous vous hâtez de faire appel à la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal pour masquer votre odeur, mais, en dépit de cette sage précaution, vous remarquez avec inquiétude que certains des plus énormes Loups Maudits commencent à s'agiter sur votre passage. Vous quittez cet impressionnant chenil en vous glissant sous une petite arche donnant accès à l'étroit boyau d'un long corridor. Vous n'avez pas fait plus de douze pas dans ce passage que vous apercevez au loin un groupe de guerriers Drakkarims venant dans votre direction. Le corridor est très sombre, mais vous le jugez trop étroit pour prendre le risque de vous y dissimuler : même en vous plaquant contre le mur, les Drakkarims vous frôleraient presque en passant. Jetant un rapide coup d'œil alentour, vous découvrez deux portes, placées de part et d'autre du couloir. Si vous voulez pousser la porte de gauche, rendez-vous au [272](#). Si vous préférez ouvrir celle de droite, rendez-vous au [244](#).

Vous vous escrimez en vain sur la serrure depuis près de vingt minutes lorsque retentit l'écho strident d'une cloche d'alarme. Quelques secondes plus tard, une meute de Drakkarims en armure et de soldats Gloks déboule au pas de charge dans la salle et se déploie de façon à vous encercler tous deux. Dégainant

vous arme, vous affrontez l'ennemi avec votre bravoure légendaire et vous parvenez à envoyer plus de cinquante assaillants mordre la poussière. Mais ceux-ci ne cessent de recevoir de nouveaux renforts et, vos forces venant à décliner, vous finissez par être submergé par la horde furieuse des féroces créatures de Kaag la Noire. Votre vie et votre quête rencontrent ici leur tragique destin.

162

Dégainant la scintillante Epée du Soleil d'un geste majestueux, vous l'élevez devant votre visage. Aussitôt, un éblouissant halo de flammes dorées enveloppe sa longue lame tranchante, et le Monstre d'Enfer, reconnaissant son formidable pouvoir, se fige sur place en laissant échapper un hurlement de terreur. Puis, cédant à la panique, il se met à reculer d'un pas maladroit vers la passerelle dans le fol espoir d'échapper à son divin châtiment. Implacable, vous vous élancez à la poursuite de cet être maudit et le rejoignez à l'instant où il s'engage sur la passerelle. « Meurs, infecte engeance ! » rugissez-vous en lui assénant sur l'échiné un foudroyant coup de taille qui tranche en deux la démoniaque créature. Voyant les deux moitiés du Monstre d'Enfer se séparer et tomber de part et d'autre de la passerelle dans la fournaise vorace du fossé, les deux Drakkarims s'immobilisent en pleine course. Roulant des yeux incrédules, ils fixent un moment les flammes ronflantes qui viennent d'engloutir le monstre. Puis, après avoir échangé un bref regard chargé d'effroi, ils tournent prestement les talons et détalent vers la porte ouverte, visiblement peu désireux de partager le même sort. Bien décidé à ne pas les laisser s'enfuir, vous vous ruez à leur poursuite et leur tombez dessus à quelques mètres de la porte.

DRAKKARIMS HABILETÉ: 26 ENDURANCE: 35

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [340](#).

163

N'osant pas remuer un cil, vous regardez le Drakkarim continuer de s'expliquer avec son briquet. A sa sixième tentative, la mèche daigne enfin émettre un rougeoiement de bon augure et l'ébauche d'un rictus de satisfaction vient éclairer son sombre faciès de brute. Mais pas pour longtemps car, à quelques mètres de là, vous faites appel à la Discipline Magnakaï du Nexus pour étouffer la petite braise naissante par la seule force de votre volonté. Laissant échapper une bordée d'abominables jurons, le Drakkarim jette son briquet sur le sol et le pulvérise d'un pied vengeur en maudissant l'escroc qui a osé lui refileur une pareille camelote. Puis, tournant les talons en bougonnant, il pousse la lourde porte de fer pour aller chercher du feu, oubliant sa lance derrière lui dans sa hâte. L'arme au poing, vous escaladez sans bruit les dernières marches de l'escalier et vous vous approchez de la porte. Si vous désirez vous emparer de la lance du Drakkarim, rendez-vous au [140](#). Si elle ne vous intéresse pas, rendez-vous au [194](#).

164

Silencieux comme une ombre, vous vous glissez jusqu'à une nouvelle cachette, placée juste en face de la tour, et attendez que les allées et venues des Gloks et des Drakkarims diminuent. La rue se trouvant bientôt déserte, vous vous préparez à passer à l'action. En quelques bonds, vous la traversez pour aller vous aplatir au pied de la tour. Tâtant d'une main experte la couche de ciment friable qui recouvre les briques de sa paroi et considérant les quelque sept mètres qui vous séparent de son sommet, vous bandez vos muscles pour entamer une ascension qui pourrait bien s'avérer des plus délicates... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez une corde, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [253](#). S'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [198](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [63](#).

165

Sans céder à la panique, vous prononcez la formule du sortilège de Lévitiation de la Confrérie de l'Étoile de Cristal et, cessant de vous enfoncer dans la poussière, vous commencez à vous élever lentement hors de ce piège mortel. Dès que vous voyez vos pieds émerger du mouvant flot gris, vous agrippez l'arc du porche d'entrée pour vous tirer en arrière et regagner la sécurité du tunnel. Votre immersion vous coûte votre Bourse et l'un des objets rangés dans votre Sac à Dos, qui ont été engloutis lors de votre malencontreuse chute dans le bassin de poussière. Il vous faut donc rayer de votre *Feuille d'Aventure* la totalité de vos Pièces d'Or et le premier Objet inscrit sur la liste du contenu de votre Sac à Dos. Les effets du sortilège achevant de se dissiper, vous reprenez votre route le long du tunnel en redoublant de vigilance. Rendez-vous au [82](#).

166

La boule de feu rase votre dos avant d'aller s'écraser loin derrière, contre un mur. Votre réflexe fulgurant vous a épargné une grave blessure, mais vous gisez maintenant à plat ventre au beau milieu de l'horrible masse grouillante des insectes, et vous ne tardez pas à vous demander si vous avez réellement gagné au change... Sentant avec horreur leurs innombrables petites pattes griffues se répandre sur votre visage et envahir chaque pouce de votre peau en s'insinuant sous vos vêtements, vous êtes sur le point de vous laisser emporter par une irrésistible vague de terreur hystérique, quand vos sens Magnakaï découvrent la réalité. Ces insectes ne sont pas des insectes ordinaires. A dire vrai, ce ne sont pas des insectes. Comme vous l'affirme votre sixième sens, il ne s'agit que d'une illusion destinée à vous abuser ! Fort de cette rassurante certitude, vous vous relevez sans plus vous soucier des sombres grappes de bestioles répugnantes qui s'agglutinent sur votre corps. Dans les secondes qui suivent, ces affreux insectes s'estompent et s'évanouissent, dissipés par votre refus de croire en leur existence. Rendez-vous au [281](#).

167

Derrière la chaire, la tapisserie se déchire de haut en bas, révélant une inquiétante créature enveloppée dans une longue robe orangée, le visage masqué sous un ample capuchon. Elle contourne la chaire et, pointant sur vous un doigt griffu et verruqueux, vous défie en proférant d'une voix crissante une hideuse malédiction. Dans l'instant qui suit, d'un geste reptilien, elle tire des pans de sa robe un luisant cube de pierre noire et vous le lance en plein visage. Si vous voulez tenter d'esquiver ce projectile, rendez-vous au [117](#). Si vous préférez utiliser votre arme pour le dévier de sa course, rendez-vous au [322](#).

168

Dégainant votre arme d'une main et soutenant votre ami de l'autre, vous lui indiquez d'un hochement de tête le grand Zlaan perché sur la plate-forme d'envol et lui chuchotez que ce charmant volatile va se faire un plaisir de vous emporter loin de Kaag. Banedon vous adresse un signe de tête en guise d'approbation et vous pénétrez dans l'enclos. Mais à peine êtes-vous entré qu'un bruit inattendu vous fait lever les yeux, et vous voyez avec horreur un lourd filet plombé tomber de la voûte droit sur vos têtes ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [27](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [262](#).

169

Vous vous plaquez sur le sol avec une agilité féline, esquivant de justesse les jets de feu croisés qui fusent en crépitant à quelques centimètres au-dessus de votre crâne. Poursuivant leur course fulgurante, ils vont frapper l'un des puissants piliers qui supportent la voûte du tunnel et le sectionnent dans un craquement terrifiant. Dans l'instant qui suit, un grondement de tonnerre vous déchire les tympanes et un pan entier de la voûte



169 Vous voyez une épée de feu jaillir dans la patte griffue du Dragon.

s'effondre brutalement, ensevelissant l'un des Dragons sous des tonnes de pierre et d'acier. Pendant quelques secondes, vous fixez d'un œil hébété la silhouette du monstre rescapé à travers un suffocant nuage de poussière. Puis la poussière retombe et, comme mus par le même ressort invisible, vous passez tous deux à l'action. Bondissant sur vos pieds, en position de combat, vous voyez une épée de feu jaillir dans la patte griffue du Dragon. Avec une rapidité stupéfiante, le monstre bondit en avant et, faisant virevolter sa lame ardente, vous assène une botte furieuse.

NADZIRANIM HABILITÉ : 46 ENDURANCE : 40

Cette créature possède de redoutables pouvoirs psychiques. Si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, retranchez 2 points de votre total d'ENDURANCE à chaque Assaut en raison de ses incessantes attaques psychiques. Si vous sortez vainqueur de ce terrible combat, rendez-vous au [76](#).

170

Suivant un parcours tortueux, le corridor traverse une longue succession de salles cavernueuses et de chambres de toutes tailles. Certaines sont occupées par des esclaves Gloks occupés à de basses besognes, mais aucun ne remarque votre passage furtif. Au bout d'une heure de marche, vous arrivez au seuil d'un vaste hall rempli de tables graisseuses montées sur des tréteaux et flanquées de bancs de bois. Au milieu de la salle, la plus grande de ces tables est occupée par un escadron de trente Drakkarims qui s'empiffrent à grands bruits d'une montagne de quartiers de viande grisâtre arrosés d'une immonde piquette aux relents saumâtres. Vous vous dissimulez dans la pénombre complice d'une alcôve pour écouter leurs bavardages dans l'espoir de glaner quelques précieux renseignements sur l'emplacement de la salle d'audience de Zagama, mais la chance refuse de vous sourire et votre patience ne se trouve guère récompensée. Ces stupides soudards semblent en effet se soucier uniquement de rivaliser de mauvaise foi et de vantardise en exagérant les

sanglants succès des dernières embuscades qu'ils ont tendues à leurs ennemis dans les ruelles entourant la citadelle. Cette lamentable discussion de corps de garde vous apporte toutefois deux informations intéressantes sur le conflit qui embrase Kaag. Les deux factions adverses s'affrontent avant tout pour s'assurer le contrôle des cuves de fécondation des Gloks qui sont enfouies dans les profonds souterrains de la citadelle. Ces cuves représentent la clef du pouvoir, car elles constituent une source inépuisable de troupes et de chair fraîches pour quiconque en est le maître... Pressé de poursuivre vos recherches, vous décidez de quitter ce réfectoire par un passage voûté qui s'ouvre à son extrémité. Bien que vous soyez à peu près certain de pouvoir la traverser sans être aperçu des Drakkarims grâce à vos pouvoirs Kaï de Dissimulation, la vive lumière qui baigne la salle laisse à l'ennemi une petite chance de vous repérer. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [210](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [256](#).

171

Laissant derrière vous le cours d'eau fétide, vous vous engagez dans un passage orienté au sud qui plonge droit vers le cœur de la cité diabolique. Partout où se pose votre regard, il ne rencontre que ruine et abandon. Là où se dressaient d'orgueilleux édifices, il ne subsiste plus que des amas de décombres, et il n'est pas un mètre carré du sol qui ne soit recouvert d'une couche d'immondices. Vous arrivez en vue d'une place jonchée de plus d'une douzaine de cadavres de Gloks. Les postures et les positions des corps de ces pitoyables créatures témoignent de la sauvagerie du combat de rue qui s'y est déroulé il y a tout au plus quelques heures. Levant les yeux, vous remarquez que des dizaines d'affreux charognards, proches cousins des vautours, décorent les toits environnants de leurs lugubres silhouettes et contemplent d'un œil gourmand ce macabre spectacle en exhibant leurs grasses panses lourdes de maints festins. Le lointain écho de cris féroces mêlés au tintement du fer contre

l'acier vous signale que la bataille, loin d'être achevée, s'est seulement déplacée. Cette rumeur inquiétante vous incite à vous dissimuler dans l'ombre du porche le plus proche, le temps de mettre au point votre prochain plan d'action sans être dérangé. Observant la rue depuis votre cachette, vous remarquez juste en face de votre cachette une étroite volée de marches descendant vers la porte d'une crypte. Vous vous concentrez un bref instant sur cette sombre porte, et découvrez qu'elle n'est pas plus verrouillée que gardée. Si vous voulez traverser la rue pour inspecter cette crypte, rendez-vous au [228](#). Si vous jugez préférable de ne pas vous y intéresser, rendez-vous au [303](#).

172

Progressant avec prudence, vous finissez par sortir de ce dangereux secteur pour vous retrouver au beau milieu des ruines de ce qui fut jadis un vaste édifice. En risquant un œil circonspect à travers une fenêtre cassée, vous découvrez une place jonchée des cadavres de plus d'une douzaine de Gloks. Les postures et les positions des corps de ces pitoyables créatures témoignent de la sauvagerie du combat de rue qui s'est déroulé ici même il y a tout au plus quelques heures. Levant les yeux, vous remarquez que des dizaines de charognards, proches cousins des vautours, décorent les toits environnants de leurs lugubres silhouettes et contemplent ce macabre spectacle d'un œil gourmand en exhibant leurs grasses panses lourdes de maints festins de viande Glok. L'écho lointain de cris féroces mêlés au tintement du fer contre l'acier vous signale que la bataille, loin d'être achevée, s'est seulement déplacée. Cette inquiétante rumeur vous incite à vous dissimuler sans délai dans l'ombre du porche le plus proche, le temps de mettre au point votre prochain plan d'action sans crainte d'être dérangé. En observant la rue depuis votre cachette, vous remarquez une étroite volée de marches plongeant vers la porte d'une crypte. Vous vous concentrez sur cette sombre porte, et découvrez qu'elle n'est ni gardée, ni verrouillée. Si vous désirez traverser la rue pour inspecter cette crypte, rendez-vous au [228](#). Si vous

jugez préférable de ne pas vous y intéresser, rendez-vous au [303](#).

173

La créature est à moins de cinq mètres de vous lorsqu'elle ouvre toute grande sa gueule et vous crache un jet de feu liquide en plein visage... Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï du Nexus, rendez-vous au [333](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [287](#).

174

Vos défenses mentales repoussent sans difficulté l'agression et la douleur s'évanouit. Mais dans l'instant qui suit, les deux Dragons lèvent leurs pattes et projettent deux fulgurants jets de feu droit sur vous. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [211](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [169](#).

175

Dès qu'ils aperçoivent le nuage de fumée qui se répand dans le corridor, les gardes arrivent en courant. Vous vous écartez de la porte, persuadé qu'ils vont l'ouvrir d'un grand coup de botte et s'engouffrer dans la remise, mais, contrairement à ce que vous escomptiez, ils s'immobilisent sur le seuil et se hâtent de refermer la porte pour étouffer le feu et empêcher la fumée de se propager dans le corridor. Puis ils restent quelques minutes sur place, le temps de s'assurer que tout danger est écarté avant de regagner leur poste. Il vous faut bien constater que votre ruse a tourné court, et encore vous estimez-vous heureux d'avoir pu, en faisant appel à la Discipline Kaï du Nexus, circonscrire l'incendie avant qu'il n'échappe à tout contrôle. Fort dépité, mais pas découragé pour autant, vous retournez coller votre œil au judas et essayez d'élaborer un plan plus efficace. Rendez-vous au [278](#).

Ouvrant la porte d'un coup de pied, vous découvrez une créature enveloppée dans une longue robe orangée à capuchon priant à genoux devant un autel de pierre noire supportant une statuette dorée posée sur un carré de tissu défraîchi, entre deux longs cierges qui brûlent en dégageant une odeur amère et douceâtre. La créature se retourne à demi et laisse échapper un couinement en vous voyant fondre sur elle. Dans un geste de défense désespéré, elle élève devant son visage ses affreuses mains crochues et verruqueuses, obstacles dérisoires que vous tranchez net en même temps que sa tête d'un coup précis. Rengainant votre arme, vous vous penchez pour examiner les restes de la créature. Vous reconnaissez un Liganim, un de ces êtres néfastes qui secondent les sorciers Nadziranim dans leurs entreprises diaboliques. Quant à la statuette, elle est à l'effigie de Slûtar, un Seigneur des Ténèbres qui régnait jadis sur Kaag, et la robe orangée de la créature la désigne comme l'un de ses serviteurs qui, selon toute apparence, continuait de vénérer son maître même après sa chute. Une épaisse vapeur nauséabonde commence à s'élever du cadavre, vous obligeant à quitter en hâte la chambre secrète en vous masquant le nez et la bouche pour ne pas suffoquer. Alors que vous passez devant l'autel, le scintillement de l'idole dorée attire votre regard. Si vous désirez emporter cette Statuette de Slûtar, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux que vous transportez dans votre Sac à Dos. Si ce dernier est déjà plein, n'oubliez de vous débarrasser d'un Objet en sa faveur. Rendez-vous ensuite au [7](#).

Pressant le pas, vous vous enfoncez dans le passage, mais vous n'avez pas parcouru plus de quinze mètres que vous vous figez sur place. Vous venez de voir surgir à l'autre extrémité du corridor plusieurs silhouettes enveloppées de robes orangées qui avancent vers vous. Celle qui marche en tête du petit groupe porte des bracelets d'argent aux poignets et tient à la main un

bâton du même métal qu'il pointe sur vous dès qu'il vous aperçoit avec Banedon. Vous plongez sur le côté dans un réflexe instinctif qui sauve vos deux vies, car, sans avertissement, une fulgurante boule d'énergie jaillit de la pointe du bâton d'argent et traverse le tunnel dans un gémissement strident avant d'exploser avec fracas dans la chambre que vous venez de quitter. Sans perdre une seconde, vous bondissez sur vos pieds et déalez tandis que la créature s'apprête à lancer une seconde balle de feu. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez tiré un chiffre pair, rendez-vous au [113](#). Si c'est un chiffre impair, rendez-vous au [42](#).

178

Trop hâtivement érigé, votre bouclier invisible ne parvient pas à repousser tous les carreaux d'arbalète. Deux d'entre eux parviennent à transpercer ses rebords mal consolidés dans de fulgurantes gerbes d'étincelles et, poursuivant leur course meurtrière, vont se ficher dans votre cuisse et votre épaule : vous perdez 7 points d'ENDURANCE. Réprimant un hurlement de douleur, vous arrachez les traits de votre chair et vous vous élancez en clopinant vers la ligne des Chevaliers de la Mort sans leur laisser le temps de recharger leurs armes. En vous voyant réagir ainsi malgré la gravité de vos blessures, la plupart d'entre eux restent figés sur place, se contentant de vous fixer avec des yeux exorbités, stupéfaits de tant de bravoure. Vous parvenez sans difficulté à vous glisser entre les rangs de ces lourdauds et, lorsqu'ils se rendent enfin compte que vous venez de leur échapper et qu'ils se lancent à votre poursuite, vous avez déjà franchi l'intersection et recouvré assez de forces pour détalier comme un lièvre le long de la rue opposée. Rendez-vous au [266](#).

179

Vous vous remémorez la formule du sortilège de la Confrérie de l'Etoile de Cristal répondant au nom poétique de Main Foudroyante et vous pointez votre index sur le trou de la serrure récalcitrante. Vous récitez avec soin les paroles magiques du

charme et sentez un torrent d'énergie déferler le long de votre bras, puis s'échapper de votre index dans un fulgurant jet de flammes qui va frapper de plein fouet la platine de la serrure. De petits éclats de métal arrachés à la serrure pulvérisée vous criblent douloureusement le visage (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), mais le sortilège a rempli son office : la porte est désormais ouverte. Rendez-vous au [328](#).

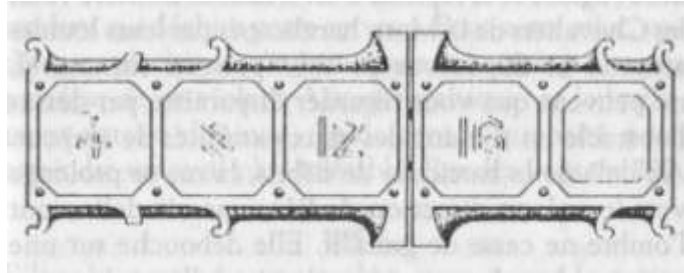
180

Vous faites appel à toute votre maîtrise Kai pour calmer et amadouer l'Akataz qui s'agite derrière la tenture. Il cesse bientôt de gronder et, lorsque vous vous risquez à écarter l'écran de tissu, vous découvrez la redoutable créature au cuir tanné couchée sur le sol couvert de sciure, aussi sage et docile que l'agneau qui vient de naître. La chambre puante qui sert de niche à cet aimable animal est jonchée d'os de Gloks et d'infects quartiers de viande à demi dévorés. Au milieu de toutes ces saletés, vous remarquez un objet de métal luisant d'un éclat terne. C'est une statuette de bronze, façonnée à l'effigie du Seigneur des Ténèbres Zagarna. Si vous désirez emporter cette Statuette de Zagarna, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux que vous transportez dans votre Sac à Dos. Si vous possédez déjà le nombre maximum d'Objets qu'il peut contenir, n'oubliez pas d'en rayer un en sa faveur. Sur votre droite, vous remarquez une autre ouverture voûtée masquée par une tenture. Vous pouvez voir à travers son tissu élimé un escalier de pierre en spirale qui s'enfonce dans les ténèbres. Si vous voulez explorer cet escalier, rendez-vous au [56](#). Si vous préférez revenir sur vos pas et quitter le casernement, rendez-vous au [44](#).

181

Franchissant l'arche sud, vous pénétrez dans un court passage menant à une massive porte blindée à deux battants. Sur la platine de la serrure qui les verrouille est incrustée une succession de chiffres composant de toute évidence une

combinaison d'ouverture. Mais la combinaison est incomplète : une des cases entourant les chiffres ne comporte aucune inscription. Vous devinez qu'il suffit de frapper sur cette case vierge un nombre de coups égal au chiffre manquant pour débloquer la serrure. Examinez avec soin la combinaison ci-dessous. Lorsque vous penserez avoir trouvé le chiffre absent, rendez-vous au paragraphe qui correspond à votre réponse.



Si votre réponse est erronée ou que vous ne parvenez pas à résoudre cette énigme, rendez-vous au [297](#).

182

Vous vous hâtez de pousser Banedon derrière vous pour lui faire un rempart de votre corps et vous vous préparez à recevoir dignement les Drakkarims qui traversent l'enclos au pas de charge en brandissant leurs redoutables tridents d'acier. « Taag ! » brailent-ils en chœur de leurs voix féroces à l'instant où ils s'abattent sur vous.

DRAKKARIMS HABILITÉ: 34 ENDURANCE: 36

Étant contraint d'assurer dans le même temps votre défense et celle de votre ami, vous devez diminuer de 3 points votre total d'HABILITÉ pour la durée de ce combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [321](#).

183

Aiguillonné par le danger, vous parvenez à récupérer votre équilibre et rejoignez le sommet du monticule avec l'agilité et la rapidité d'un chamois. Derrière vous, les Chevaliers de la Mort,

handicapés par leurs lourdes armures et dépourvus de tout pouvoir surnaturel, ne peuvent que vous regarder disparaître par-dessus l'obstacle en roulant des yeux exorbités de stupeur. Au-delà de la barricade de débris, la rue se prolonge vers le sud, en direction de l'énorme citadelle dont l'ombre ne cesse de grandir. Elle débouche sur une vaste esplanade encerclant la citadelle et donnant accès à sa grande porte nord. La porte est taillée dans une seule gigantesque masse d'acier noir strié de longues traînées de rouille. Elle est flanquée de hautes tourelles au sommet desquelles pointent les gueules menaçantes de gigantesques bouches à feu semblables à celles que vous avez déjà pu voir à l'œuvre à bord des cuirassés de la flotte de guerre des Seigneurs des Ténèbres. Dissimulé dans une bâtisse en ruine, vous épiez les allées et venues des groupes de Gloks et de Drakkarims qui, revêtus du même uniforme orangé frappé d'une faux ensanglantée, ne cessent d'entrer et sortir par la grande porte. Plus vous observez la citadelle, plus vous êtes certain que c'est là que Banedon est emprisonné. Mais vous êtes tout aussi sûr qu'il vous serait impossible d'y pénétrer sans être immédiatement repéré, à moins, bien entendu, de pouvoir profiter de quelque opportun hasard. Rendez-vous au [124](#).

184

Une impalpable vapeur spectrale s'échappe en lentes volutes de la gueule béante du lion de pierre. Vous reculez du trône en brandissant votre arme devant vous, mais celle-ci ne vous est d'aucun secours contre le cri strident qui déchire votre cerveau. Pour votre salut, vos défenses psychiques s'avèrent assez puissantes pour vous protéger de ce violent Assaut Psychique, et le hurlement atroce diminue rapidement d'intensité pour atteindre un seuil plus tolérable. Rendez-vous au [293](#).

185

Silencieux comme une ombre, vous suivez la petite troupe à travers le dédale des ruelles tortueuses et des rues jonchées de décombres de ce faubourg dévasté. Elle ne tarde pas à rejoindre

un complexe de bâtiments grossiers aux allures d'écuries, dépourvus du moindre ornement ou décoration, hormis une généreuse couche de crasse d'un noir de suie. Arrivée là, la troupe se sépare en deux groupes. Une partie des Gloks pénètre dans le complexe tandis que les autres, menés par le Gourgaz, poursuivent leur chemin vers le sud, en direction des échos de la lointaine bataille de rue. Si vous désirez suivre le Gourgaz et sa troupe de soldats Gloks, rendez-vous au [144](#). Si vous choisissez d'explorer le complexe de bâtiments, rendez-vous au [160](#). Si vous préférez ne suivre aucun de ces groupes, vous pouvez vous diriger vers le centre de Kaag en vous rendant au [65](#).

186

L'inquiétante lueur pourpre qui vous entoure est engendrée par une sphère en suspension au-dessus des portes. Elle déverse un aveuglant rideau de lumière sur l'entrée du temple, mais le phénomène se dissipe dès que vous passez dans la chambre qui s'étend au-delà. A mesure que vos yeux s'accoutument à l'obscurité, vous découvrez que vous vous trouvez dans un petit temple dominé par un massif autel de pierre lisse autour duquel vingt cierges noirs sont disposés en cercle. Ils sont fixés sur de hauts chandeliers minutieusement façonnés à l'effigie des vingt Seigneurs des Ténèbres que Naar, l'infâme Souverain des Ténèbres, envoya jadis conquérir le Magnamund. Les flammes de ces sinistres chandelles votives brillent d'un éclat sanglant, et elles dégagent une infecte odeur rance et huileuse qui ne tarde pas à vous donner la nausée et le tournis. Vous vous hâtez de vous débarrasser de votre uniforme Drakkarim et de déguerpir de cet horrible temple en filant vers un passage voûté situé à son extrémité opposée, car les émanations diaboliques qui saturent ce lieu voué au culte du mal sont si puissantes que vos réserves d'énergie physique et mentale fondent comme neige au soleil. (Si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Écran Psychique, les insidieux effets de ces forces ténébreuses vous coûtent 3 points d'ENDURANCE.) Alors que vous passez d'un pas rapide devant l'autel placé au milieu du temple, vous remarquez un étrange objet dans un creux ménagé en son centre. S'il vous est

arrivé de vous rendre à Mogaruith dans une précédente aventure du Loup Solitaire, rendez-vous au [116](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [86](#).

187

Hélas, votre tentative n'est guère couronnée de succès ! Vos pieds dérapent sur leur étroit support et vos mouvements ne font qu'accélérer votre descente dans cette poussière diabolique. En moins de deux minutes, votre tête disparaît sous la surface traîtresse de la fosse. Et, en dépit de tous vos efforts, il ne vous faut guère plus de dix autres minutes pour succomber à l'asphyxie, englouti dans un flot mouvant de poussière impalpable. C'est ici que votre glorieuse existence et votre quête héroïque trouvent leur fin tragique.

188

Vous vous précipitez auprès de Banedon et tentez de le ranimer, mais il est plongé dans une profonde inconscience et ne réagit pas. Saisissant votre ami par les bras, vous le hissez sur vos épaules et redescendez avec précaution de la plate-forme. Une fois parvenu en sécurité au pied des marches, vous parcourez la salle du regard à la recherche d'une issue. Vous n'en apercevez que deux : derrière un rideau lumineux, la grande porte par laquelle vous êtes entré, et un tunnel qui s'ouvre dans le mur nord. Si vous voulez quitter la salle par la porte, rendez-vous au [203](#). Si vous préférez emprunter le tunnel, rendez-vous au [310](#).

189

Au terme d'une brève poursuite, vous, rattrapez les Gloks et, tombant sur eux comme la foudre, vous les taillez en pièces sans leur laisser une chance d'esquisser la moindre riposte. Reprenant votre souffle, vous êtes sur le point de rengainer votre arme lorsque le Vordak surgit au bout de la rue. Cette fois, il n'est plus seul, mais flanqué de deux autres représentants de son odieuse espèce. Dans un concert de hurlements démoniaques, les trois infects Morts Vivants élèvent leurs mains squelettiques et,

combinant leurs pouvoirs, déchaînent contre vous une terrible attaque psychique... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [317](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [58](#).

190

Le corps meurtri et couvert de sang, vous vous efforcez de vous dégager du poids des cadavres disloqués des Kraans. Levant les yeux au ciel, vous constatez avec soulagement que la correction magistrale que vous leur avez infligée semble avoir suscité quelque émoi chez leurs nombreux congénères, qui s'enfuient maintenant à tire-d'aile de ce quartier de la cité en poussant des glapissements aigus de terreur. Une fois libre, vous quittez la rue en titubant pour vous réfugier dans la relative sécurité des ruines, dans lesquelles vous découvrez une cachette idéale dans les décombres d'une bâtisse en partie éventrée. Il s'agit d'une pièce du rez-de-chaussée protégée du ciel par un plafond encore intact et vous offrant une vue dégagée sur une place déserte qui constitue sa seule voie d'accès. Vous vous y installez pour prendre un peu de repos et échafauder votre prochain plan d'action. Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. Toutefois, si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez profiter de ce moment de répit pour prendre un Repas, ou vous résigner à perdre 3 points d'ENDURANCE. Après quoi, rendez-vous au [201](#).

191

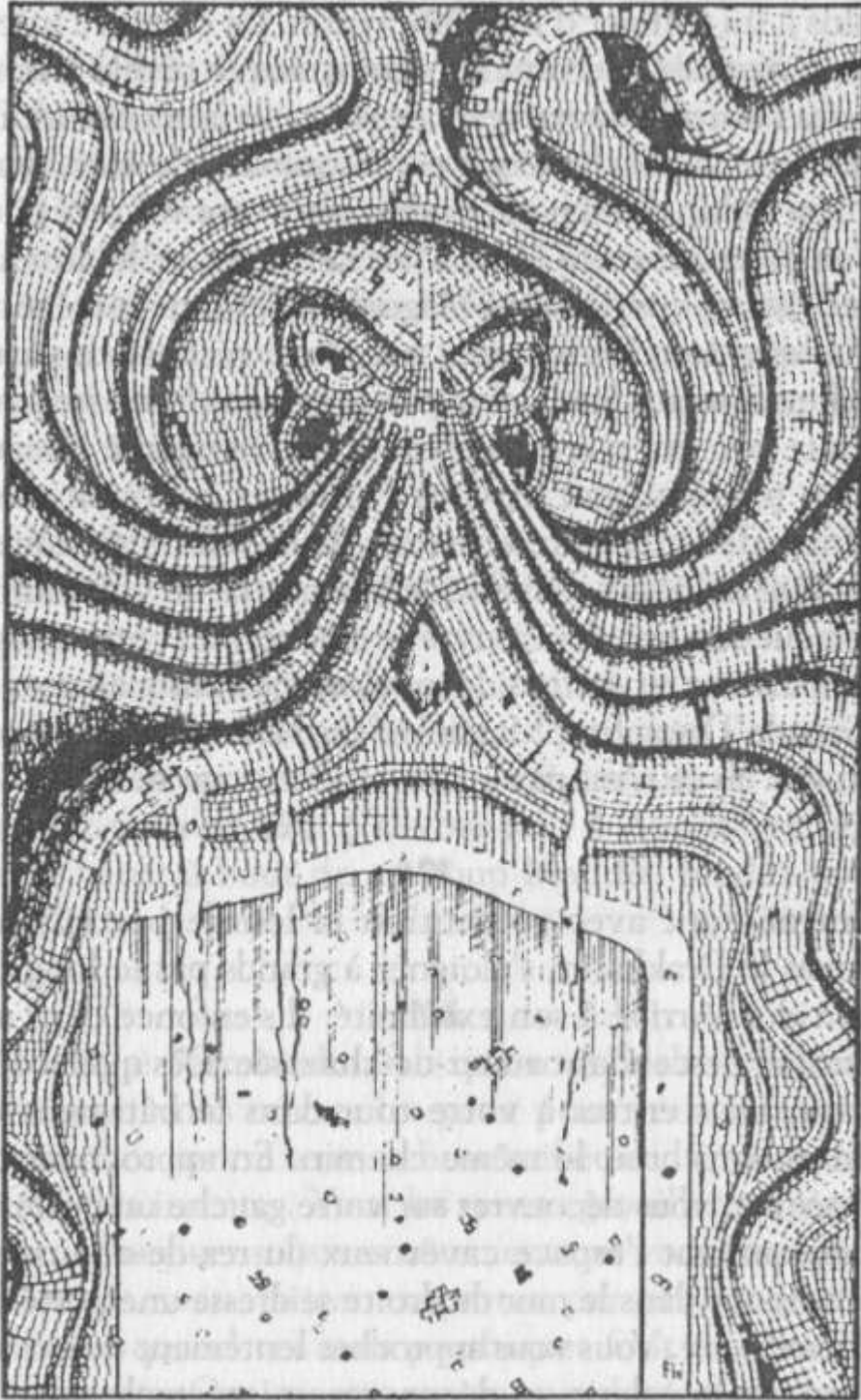
Une fulgurante vague d'énergie négative frappe de plein fouet votre esprit, vous prenant par surprise. Vous titubez sous la violence et la soudaineté de cet assaut qui vous laisse hébété et sans force : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si cette attaque psychique ne vous a pas occis, rendez-vous au [229](#).

192

Vous élevez votre arme pour frapper, mais avant d'avoir pu achever votre geste, vous êtes contraint de battre en retraite vers le bassin sous l'assaut d'une grappe ondulante de tentacules dont les pointes effilées comme des rasoirs fouettent l'air avec des sifflements sinistres. Avec lenteur, mais inexorablement, le Grand Poulpe avance, vous repoussant vers les débris de statue qui obstruent l'entrée de la salle. Alors qu'il arrive à la hauteur du bassin central, vous êtes frappé par un détail qui avait échappé à vos sens lorsque vous avez pénétré dans la chambre. Le bassin en question n'est pas rempli d'eau, mais d'un liquide incolore huileux... huileux et inflammable ! Presque en même temps, vos sens Kaï font une seconde découverte non moins digne d'intérêt : cette créature est vulnérable au feu. Vous rengainez votre arme pour chercher à la place quelque objet susceptible d'allumer du feu. Si vous avez une lanterne, une torche ou un briquet à silex, rendez-vous au [223](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [14](#).

193

L'écho mourant de la sinistre voix laisse place à un sourd grondement qui semble émaner de quelque part derrière le passage scellé. Le grondement persiste pendant une longue minute, quand un formidable craquement vous fracasse tout à coup les tympans. De gros blocs de mortier se détachent du mur tout autour du poulpe de mosaïque et, saisi d'une indicible terreur, vous voyez une sinistre lueur verte commencer à palpiter au fond des yeux du monstre. Tel un géant qui s'éveille, la mosaïque tout entière s'anime avec lenteur. Cloué sur place par le battement hypnotique de ses gigantesques yeux phosphorescents, c'est à peine si vous trouvez le réflexe de bondir en arrière pour échapper d'extrême justesse à une grappe de tentacules carrelés qui s'arrachent du mur pour cingler votre tête. Retrouvant vos esprits et toute votre ardeur de guerrier Kaï, vous frappez avec une force sauvage les membres du monstre qui sont à votre portée, mais votre arme s'avère incapable de



193 *Tel un géant qui s'éveille, la mosaïque
tout entière s'anime avec lenteur.*

transpercer la carapace de mosaïque qui lui sert de peau, parvenant tout au plus à lui infliger d'infimes rayures. La créature infernale rétracte pourtant ses tentacules et révèle à nouveau l'horrible lueur verte de ses yeux immenses. Une violente vague d'énergie psychique déferle alors dans votre esprit, cherchant à subjuguier votre volonté pour s'emparer de votre âme. Mais cette nouvelle attaque se brise sur vos défenses Magnakaï. Sentant la créature quelque peu déconcertée par votre résistance naturelle, vous ne lui laissez pas le temps de rassembler toute son énergie pour lancer un deuxième Assaut bien plus puissant et vous vous ruez en avant pour tenter de l'atteindre entre ses deux yeux maléfiques. Sa tête bulbeuse est presque à la portée de votre arme lorsque son bec s'entrouvre et crache vers votre visage un puissant jet de liquide incolore. Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï du Nexus, rendez-vous au [139](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [258](#).

194

Entrouvrant avec précaution la lourde porte, vous voyez le Drakkarim s'éloigner à grands pas le long du corridor. Arrivé à son extrémité, il s'enfonce dans un escalier descendant au rez-de-chaussée. Dès qu'il a disparu, vous entrez à votre tour dans le bâtiment et suivez sans bruit le même chemin. En approchant de l'escalier, vous découvrez sur votre gauche une galerie surplombant l'espace caverneux du rez-de-chaussée, tandis que dans le mur de droite se dresse une porte de chêne noire. Vous vous approchez lentement du garde-corps de la galerie, et découvrez un spectacle pour le moins inquiétant ! Rendez-vous au [47](#).

195

Vous faites appel à votre maîtrise Magnakaï du Contrôle Animal, et tentez de persuader le fauve de se rendormir. Malheureusement, ce Loup Maudit Géant a l'estomac aussi vide qu'une cervelle de Glok et il a déjà détecté votre odeur. Tiré de son sommeil par la faim qui la tenaille et rendue furieuse par la

proximité d'un ennemi naturel, l'énorme bête rompt avec une facilité terrifiante la grosse corde qui l'attachait et vous bondit à la gorge !

LOUP MAUDIT GÉANT HABILITÉ: 39 ENDURANCE: 49

Vous ne pouvez rompre ce combat et vous devez affronter ce monstre jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si vous en sortez vainqueur en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au [295](#). S'il vous faut 4 Assauts ou plus pour venir à bout de ce Loup Maudit, rendez-vous au [206](#).

196

Alors que l'atroce douleur qui vous déchire l'épaule diminue, vous ouvrez les yeux pour vous retrouver gisant face contre terre au beau milieu de la masse crissante des insectes. Vous les sentez grouiller sur votre peau, s'insinuer sous vos vêtements, et vous êtes sur le point de vous laisser emporter par une vague de panique quand vos sens psychiques font une brutale découverte. Ces insectes ne sont pas des insectes ordinaires : en fait, ce ne sont pas des insectes du tout.

Votre sixième sens vous indique qu'ils ne sont qu'une habile illusion suscitée dans le seul but de vous abuser. Fort de cette certitude, vous vous relevez sans plus vous soucier des noires grappes d'insectes qui s'accrochent comme des ventouses à votre corps et, en quelques secondes, leur multitude s'estompe puis s'évanouit, dissipée par votre refus de croire en leur existence. Rendez-vous au [281](#).

197

Son horrible gueule grande ouverte sur des crocs luisants comme des couperets, la créature fait un formidable bond en avant et vous saute à la gorge en faisant jaillir de longues griffes tranchantes de ses pattes avant.

FURAX SÉCATOR HABILITÉ: 44 ENDURANCE: 52

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [150](#).

198

Grimpant le long du mur tel un lézard, vous n'êtes plus qu'à un mètre du sommet de la tour quand un pan du revêtement de ciment cède soudain sous vos doigts. Vous vous sentez déjà glisser dans le vide quand, écartant les bras dans un réflexe désespéré, vous parvenez à saisir une prise salvatrice qui interrompt votre chute. Vous êtes sain et sauf, mais vos pauvres mains, toutes écorchées et sanguinolentes, ont quelque peu souffert dans l'incident : vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Serrant les dents, vous vous hissez dans un dernier effort jusqu'au parapet qui encercle le sommet de la tour. Rendez-vous au [10](#).

199

Bandant votre Arc de toutes vos forces, vous décochez votre flèche en visant les yeux de la créature diabolique, mais cette dernière tord son puissant cou de telle sorte que le trait vient se ficher entre ses crocs sans lui causer le moindre mal. Ses énormes mâchoires broient ensuite la flèche avant d'en recracher les débris à vos pieds. Quant à vous, vous lâchez votre Arc sans perdre une seconde et vous vous hâtez de dégainer une arme de poing tandis que l'ombre de la bête s'étend sur vous. Rendez-vous au [128](#).

200

Le ténébreux boyau s'enfonce dans une descente interminable vers le cœur de la noire citadelle avant d'aboutir à une salle circulaire illuminée par le rougeoiement d'un cratère de lave ardente ouvert en son centre. Des myriades d'autres tunnels s'échappent de cette gigantesque chambre dans toutes les directions, tels les rayons d'une roue infernale dont les lointaines extrémités luisent comme de minuscules braises ardentes. L'air y est lourd, écœurant, chargé de soufre et des puantes émanations

de bruyantes machines qui grondent au plus profond des entrailles de la citadelle. Pour ajouter au charme de ce lieu sans nom, vous constatez non sans surprise que la pression de son atmosphère délétère subit d'incessantes variations d'une amplitude telle que vous perdez un court moment votre équilibre et titubez sur quelques mètres lorsque vous pénétrez dans la salle géante. Devant vous, enjambant le cratère de lave, l'effrayante silhouette d'une colossale idole se découpe dans la lumière écarlate, tel un géant d'outre-monde forgé dans la pierre et l'acier. Vous passez avec circonspection à quelques mètres des monstrueuses griffes de ses pieds gigantesques en vous attendant presque à les voir soudain s'animer pour vous écraser comme un misérable insecte. Fort heureusement, l'idole demeure immobile, vous laissant poursuivre votre chemin jusqu'à l'entrée d'un tunnel triangulaire, le plus vaste de tous ceux qui convergent vers la salle. A mesure que vous avancez, vous remarquez qu'à intervalles réguliers, tous les cent pas, d'autres passages bifurquent du tunnel principal. Vous détectez de l'activité dans nombre de ces boyaux secondaires et quand, cédant à votre curiosité naturelle, vous finissez par vous arrêter devant l'un d'eux pour observer ce qui s'y passe en faisant appel à vos pouvoirs Magnakaï pour amplifier votre vision, vous découvrez qu'il est occupé par des Nadziranim. Ces mystérieux et redoutables sorciers sont versés dans l'art ignoble de la Magie Noire, et ils ont prêté leur servile concours aux entreprises diaboliques des Seigneurs des Ténèbres avant leur chute. Quant à ceux que vous épiez actuellement, ils s'affairent autour d'énormes cuves emplies d'une sombre pâte visqueuse, procédant à la fécondation et au façonnage de nouvelles générations de Gloks. Vous contemplez un moment cet incroyable spectacle avec une certaine fascination, puis avec une répulsion de plus en plus insoutenable, et vous ne tardez pas à déguerpir à grands pas en direction d'une lointaine bifurcation formée par un passage de moindre diamètre traversant le tunnel de gauche à droite. En approchant de cet embranchement, vous sentez les poils de vos bras et de votre nuque se hérissier. Cette désagréable sensation s'estompe, mais vous sentez grandir en vous la diffuse certitude qu'un danger encore plus effroyable est

tapi non loin. Si vous voulez suivre le passage qui bifurque sur la gauche, rendez-vous au [156](#). Si vous préférez tourner à droite, rendez-vous au [126](#).

201

Votre repos est troublé par l'arrivée sur la place d'une vingtaine de Gloks fourbus par les combats, de quelques Drakkarims et d'un Gourgaz au bras en écharpe. Vous les regardez installer leur camp et vous notez qu'ils sont si épuisés qu'ils en négligent de poster des sentinelles. Le voile de fumée qui recouvrait ce faubourg commence à se dissiper et vous pouvez voir se dessiner la silhouette inquiétante de la grande citadelle. Votre cœur se glace d'effroi à la vue de cette formidable pyramide d'un noir de jais dont la pointe effilée défie le ciel, telle une immense dague à plus de trois mille cinq cents mètres au-dessus des rues de Kaag ! Bientôt, un chariot bringuebalant tiré par deux pesantes créatures aux allures de bœufs contrefaits entre sur la place. Il s'immobilise en grinçant au milieu du campement de fortune et son cocher, retirant la bâche qui recouvre son chargement, révèle un gros tas de quartiers de viande d'un gris verdâtre des moins engageants. Sans cérémonie, le cocher se met à les jeter aux soldats fourbus comme à une meute de chiens, et ceux-ci s'empressent de les dévorer à belles dents. Au cours de votre aventureuse existence, vous avez déjà assisté à bien des scènes horribles, mais celle-là est vraiment répugnante. Rendez-vous au [250](#).

202

Incapable de soutenir votre regard de braise, le garde baisse les yeux. Il bredouille quelques sons inaudibles en guise d'excuse et s'écarte de la porte pour vous laisser passer. Plein d'une feinte assurance, vous poussez son lourd battant et vous vous engagez d'un pas décidé dans le corridor dont elle commande l'entrée. Derrière vous, la porte se referme avec un bruit sourd. Approchant du bout du couloir, vous découvrez qu'il s'élargit sur la gauche pour former une galerie surplombant l'espace

caverneux du rez-de-chaussée, tandis qu'au fond un escalier descend vers ce dernier, et qu'une porte de chêne se dresse dans le mur de droite. Vous vous approchez prudemment du garde-fou de la galerie, et découvrez un spectacle pour le moins inquiétant. Rendez-vous au [47](#).

203

Alors que vous gravissez les gradins montant vers le rideau de lumière qui s'élève devant l'entrée principale, vos sens Kaiï détectent un danger devant vous. Gardant votre sang-froid, vous faites halte et tendez l'oreille. Vous n'entendez d'abord aucun bruit suspect, puis vous percevez un bruit de pas. Le bruit cesse et, un instant plus tard, le rideau de lumière se met à miroiter, changeant de teinte au gré d'une lente ondulation trahissant l'ouverture de la grande porte de la salle. Laissant échapper une bordée de jurons, vous faites volte-face et vous vous élancez vers le tunnel tandis que les premiers soldats d'une patrouille Drakkarim pénètrent dans la salle en traversant le rideau lumineux. Ils vous ordonnent de vous arrêter, mais vous les vouez à tous les diables et poursuivez votre course, bondissant d'un gradin à l'autre aussi vite que vos jambes vous le permettent. Mais, alourdi par le poids de votre compagnon, vous ne pouvez courir aussi vite que vous le voudriez et vous n'avez pas encore atteint la bouche du tunnel que, derrière vous, les Drakkarims bandent leurs arcs et vous mettent en joue. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [2](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline ou si vous n'avez pas encore atteint ce rang de maîtrise Kaiï, rendez-vous au [269](#).

204

« Fort bien, serviteur de Slûtar, tonne la terrible voix. Montre-moi une preuve de ton allégeance à ton maître, et tu pourras franchir cette chambre. » L'écho de ces paroles s'est à peine évanoui que les minces flammèches qui ondulent à la surface du bassin deviennent cent jets furieux de rugissantes flammes

blanches ! La brusque bouffée de chaleur brûlante qu'elles dégagent vous oblige à reculer en toute hâte du rebord du bassin en vous protégeant tant bien que mal de la fournaise du pan de votre manteau, non sans réfléchir à un moyen de satisfaire l'exigence de la voix menaçante. Si vous avez une Statuette de Slûtar, rendez-vous au [336](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [87](#).

205

Dans un sursaut désespéré, vous parvenez à dégainer l'Épée du Soleil. Dès qu'elle jaillit de son fourreau, un aveuglant halo de flammes d'or enveloppe sa lame scintillante et le Monstre d'Enfer laisse échapper un hennissement d'horreur en reconnaissant sa puissance divine. Désarmé, il relâche suffisamment son étreinte pour vous permettre de lui expédier le pommeau de votre arme magique droit dans l'estomac et de l'envoyer bouler en arrière. Roulant des yeux affolés, la créature pousse un glapissement strident et vous sentez une vague d'énergie psychique assaillir votre esprit. Mais cette attaque dérisoire se brise contre la formidable muraille de vos défenses Magnakaï et, d'un fulgurant coup de taille asséné de haut en bas, vous fendez comme une bûche la démoniaque créature. S'abattant de part et d'autre de la passerelle, les deux moitiés de son corps plongent dans le fossé et disparaissent dans la fournaise. Bouche bée, les deux Drakkarims s'immobilisent, fixant les flammes avec des yeux ronds de stupeur. Puis, ils échangent un bref regard chargé d'effroi et, à l'évidence peu désireux de partager le sort du monstre, ils tournent prestement les talons et détalent vers la porte. Bien décidé à ne pas les laisser s'enfuir, vous vous élancez à leur poursuite et, les rejoignant à quelques mètres du seuil de la porte, vous vous abattez sur eux comme la foudre

DRAKKARIMS HABILITÉ: 26 ENDURANCE: 35

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [340](#)

206

Alors que le Loup Maudit, mortellement touché, s'abat sur le sol en poussant son dernier hurlement, vous entendez un déclic sonore indiquant que quelqu'un déverrouille la porte. Le battant s'ouvre à la volée sous l'impulsion d'une lourde botte ferrée et un groupe de gardes Drakkarims grimaçants de haine font irruption dans la cellule. Vous expédiez les deux premiers d'une botte bien ajustée, mais ils sont remplacés par ceux qui les suivent, et vous devez battre en retraite vers le fond de la cellule pour ne pas vous laisser submerger sous leur nombre.

GARDES DRAKKARIMS HABILITÉ: 32 ENDURANCE: 40

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [67](#).

207

Vous allez récupérer Banedon puis, l'ayant à nouveau chargé sur votre épaule, vous gravissez l'escalier de la bibliothèque et franchissez l'arche. Vous vous retrouvez dans un corridor bordé de riches panneaux de bois sombre qui vous conduit jusqu'à une chambre d'où partent huit passages de moindre section qui s'enfoncent dans toutes les directions. Considérant les huit ouvertures d'un œil incertain, vous sentez une angoisse maintenant familière vous envahir, celle de ne jamais pouvoir trouver la sortie de cette citadelle de cauchemar... C'est alors que vous revient en mémoire une spectaculaire démonstration que Banedon avait effectuée un jour devant vous au monastère Kai alors qu'il vous instruisait dans l'art de sa magie. Il avait fait apparaître sous vos yeux une image du monastère et de la campagne environnante d'une stupéfiante réalité. A tel point que vous aviez pu vous voir en miniature dans la salle même où vous vous trouviez, semblable à une marionnette animée dans une maison de poupée. Si votre ami pouvait trouver la force d'accomplir à nouveau ce sortilège dans les murs de Kaag, il vous serait facile de localiser votre position et de trouver le chemin de la sortie. Faisant appel à vos pouvoirs de guérison, vous

concentrez vos forces et, posant vos mains à plat sur la poitrine du Maître de Guilde, vous insufflez un puissant flot d'énergie positive directement dans son cœur. (Réduisez de 3 points votre total d'**ENDURANCE**.) Peu à peu, votre ami émerge de sa torpeur inconsciente et, grâce à vos pouvoirs de guérison, il se sent bientôt assez fort pour tenter de mettre en œuvre le sortilège que vous lui demandez d'exécuter. Il se concentre un instant, et vous voyez apparaître au milieu de la salle une vivante image de Kaag en trois dimensions. L'image grandit progressivement jusqu'à ce que vous soyez capables de découvrir vos minuscules silhouettes, agenouillées sur le sol d'une chambre des niveaux les plus élevés de la citadelle. La vision commence alors à se brouiller avant de s'évanouir complètement, mais vous en avez déjà vu assez pour savoir comment vous évader de ce piège infernal par le plus court chemin. Le corridor qui file droit vers le sud au sortir de cette chambre conduit directement aux enclos des Zlaans et à leurs plates-formes d'envol qui saillent de sa paroi extérieure et surplombent de trois mille mètres la porte sud. Vous tenez là le plus rapide des chemins d'évasion, celui-là même que vous avez emprunté pour vous introduire dans cette citadelle du diable : la voie des airs ! Ragaillardisé à la pensée que le succès de votre folle mission est à portée de main, vous aidez Banedon à se remettre sur ses pieds et, le soutenant d'un bras, vous vous engagez côte à côte dans le tunnel orienté au sud. Rendez-vous au [267](#).

208

Vous vous emparez d'un des lourds chandeliers noirs et vous l'élevez à bout de bras, vous préparant à le lancer de toutes vos forces contre la sphère. Mais à cet instant, une ténébreuse vague d'énergie en jaillit et déferle dans votre corps, vous vidant de vos forces et vous menant au bord de l'évanouissement. Vos bras défaillants sont sur le point de laisser retomber le pesant chandelier sur votre crâne quand, poussant un cri de rage, vous rassemblez toute votre énergie mentale pour tenter de contrer le pouvoir maléfique de la sphère. Sentant peu à peu les ténèbres qui ensèrent votre esprit se dissiper et vos forces renaître, vous

vous redressez et projetez le chandelier contre la sphère, la fracassant en milliers de minuscules éclats. Il s'ensuit une monumentale implosion et, dans un souffle de tornade, tout le mal contenu dans le temple est aspiré vers sa source diabolique. En un instant, la puanteur pestilentielle qui saturait l'atmosphère s'est envolée et une ineffable sensation de bien-être envahit votre corps : augmentez de 3 points votre total d'**ENDURANCE**. Rendez-vous ensuite au [86](#).

209

Empruntant une longue succession de marches et de rampes, vous gravissez plusieurs niveaux de la citadelle avant de déboucher dans une longue salle glaciale festonnée de stalactites blancs. Apercevant dans la pénombre la lointaine lueur jaune d'une salle plus chaude, vous pressez le pas dans sa direction en prenant garde de ne pas vous rompre le cou en glissant sur le sol traîtreusement gelé. Mais, alors que vous atteignez le centre de la salle, la température, pourtant déjà polaire, s'abaisse brutalement pour atteindre un seuil dramatique ! Si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline du Nexus, l'atroce morsure du froid vous coûte 5 points d'**ENDURANCE**. Si vous n'êtes pas mort gelé, rendez-vous au [133](#).

210

Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de l'entrée du corridor qui s'ouvre dans le fond du réfectoire, quand quatre Drakkarims débouchent d'un tournant du passage et arrivent vers vous à grands pas. L'un d'eux vous aperçoit et se met à hurler à pleins poumons : « Alerte ! Un espion ! » Vous faites jaillir votre arme dans votre poing, prêt à combattre. Derrière vous, les guerriers atablés ont brutalement cessé leurs bavardages. Puis, ils se lèvent comme un seul homme et se ruent vers leurs armes. Guère enthousiaste à l'idée d'affronter ces trente gaillards réunis, vous jugez préférable de vous colleter avec leurs quatre congénères qui s'avancent maintenant vers vous dans le passage en brandissant

leurs lourdes épées. « Pour le Sommerlund ! » rugissez-vous d'une voix terrible, et vous chargez comme un tigre.

DRAKKARIMS HABILITÉ : 37 ENDURANCE : 41

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [119](#).

211

Vous faites jaillir l'Épée du Soleil de son fourreau et vous la brandissez devant vous. Aussitôt les deux jets de feu infléchissent leur trajectoire et convergent vers sa lame dorée. Ils frappent sa pointe et se fondent en une brûlante boule d'énergie irradiant une aveuglante lueur blanche. Le Glaive de Sommer se met à vibrer avec une force terrifiante, et vous devez lutter avec une énergie désespérée pour parvenir à contrôler l'énorme puissance qui est entre vos mains. « Pour le Sommer-lund ! » rugissez-vous enfin, et, dans un terrible effort, vous projetez la boule d'énergie contre les deux Dragons. Fendant l'air comme un météore, elle va frapper de plein fouet le monstre le plus proche et explose dans un éclair éblouissant. Pendant un instant, un formidable jaillissement d'étincelles inonde le tunnel dans une rafale de crépitements assourdissants. Quand le silence retombe enfin, la boule de feu et le Dragon ont disparu. Durant quelques secondes, vous affrontez le regard maléfique de la seconde créature, figés l'un et l'autre dans une même immobilité. Et soudain, comme obéissant à un signal muet, vous passez tous deux à l'action. Une épée de feu jaillit dans la main du monstre et un combat titanesque s'engage.

NADZIRANIM HABILITÉ: 46 ENDURANCE: 40

Cette redoutable créature dispose de très puissants pouvoirs psychiques. Si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Écran Psychique, il vous faut réduire de 2 points votre total d'**ENDURANCE** au début de chaque Assaut, en raison de ses incessantes attaques psychiques. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [76](#).

212

Le Monstre d'Enfer vous saute à la gorge comme un chien enragé et vous allez rouler sur le sol dans un farouche corps à corps. Vous vous débattez avec frénésie, tentant de trouver une prise ferme dans les plis de sa robe tandis que vos corps enlacés se rapprochent dangereusement du bord du fossé enflammé. Restant en retrait, les deux Drakkarims se délectent avec une joie féroce du spectacle de votre lutte à mort, persuadés que le Monstre d'Enfer en sortira victorieux. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total d'ENDURANCE actuel est supérieur ou égal à 15, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [331](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [151](#).

213

Gravissant les dernières marches de l'escalier, vous saisissez le Drakkarim à la gorge. Il se débat avec l'énergie du désespoir pour tenter de s'arracher à votre étreinte mortelle, ruant et griffant comme une bête sauvage, au point que vous finissez par lâcher prise. Mais, emporté par son mouvement, il bascule à la renverse par-dessus le parapet et va s'écraser dans la rue en hurlant. Vous vous penchez par-dessus le garde-fou de pierre et découvrez que cette brute ne pourra plus jamais nuire à personne : elle s'est empalée sur les pointes de son cruel engin de mort. Satisfait de ce juste retour des choses, vous tournez maintenant votre attention sur les cinq Kraans qui dévorent leur pitance sur le toit. Vous vous en approchez tout doucement pour ne pas les effrayer, de crainte qu'ils s'envolent. Mais votre affrontement avec le garde ainsi que votre présence les ont rendus nerveux. Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [90](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [136](#).

214

Voyant que vous n'avez aucune chance d'échapper à cette créature, vous brandissez votre arme dans un geste de défi et bandez vos muscles pour vous préparer à combattre tandis que l'ombre de l'effroyable monstre s'étend sur vous. Rendez-vous au [128](#).

215

Vous déployez toute votre maîtrise Kaï innée du Contrôle Animal, mais hélas, en vain ! L'Akataz a d'ores et déjà perçu votre odeur et il ne sert plus à rien de tenter de la masquer. Poussant un hurlement terrifiant, le fauve à peau de cuir se rue contre la tenture, lacérant le lourd tissu moisi à grands coups de crocs et de griffes. Mais, pour votre salut, il se retrouve un instant empêtré dans les lambeaux d'étoffe et, redoublant de fureur, se débat comme une bête enragée pour se dégager, vous offrant quelques précieuses secondes pour contrer son assaut féroce. Si vous avez un Arc et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [99](#). Si vous n'en possédez pas, ou si vous ne voulez pas l'utiliser, rendez-vous au [286](#).

216

Une nouvelle fois, votre arme frappe la sphère et ricoche sans résultat. Vous vous avancez pour la ramasser lorsque l'écho aigre d'une cloche d'alarme résonne à travers la salle. Dans les secondes qui suivent, des hordes de soldats Gloks et de Drakkarims en armure se déversent à travers toutes les issues et se déploient pour vous encercler avec votre ami captif. Combattant avec votre bravoure légendaire, vous en massacrez une bonne cinquantaine, mais vos forces finissent par fléchir et vous succombez alors sous le nombre. C'est ici que votre vie et votre mission trouvent leur fin tragique.

Dans la lueur dansante des torches, vous descendez des centaines de marches avant d'aboutir sur le seuil d'un vaste hall rempli de mouvement, vers lequel convergent nombre d'autres escaliers et tunnels. Tapi dans l'ombre, vous observez les allées et venues des multiples créatures - pour l'essentiel des Gloks et des Drakkarims - qui utilisent ce carrefour pour aller d'un passage à l'autre, remarquant qu'ils sont vêtus, sans exception, d'uniformes du même orangé terreux. A l'issue d'une courte attente, vous profitez d'une brève interruption du flot de la circulation pour traverser en courant le hall provisoirement vide, fonçant vers un tunnel à l'opposé. Vous avez en effet observé que seule cette issue restait ignorée par le flux des passants, ce qui laisse supposer que vous avez moins de chance d'y rencontrer des gardes. Vous vous enfoncez dans le tunnel et vous remarquez une arche qui s'en écarte sur le côté, s'ouvrant sur une chambre dont le sol est recouvert d'une couche de fine poussière gris verdâtre. Tandis que votre regard passe sur les touffes de lichen phosphorescent qui tapissent les pierres grossièrement taillées de ses murs, vous sentez dans votre échine un familier et déplaisant fourmillement annonciateur de danger. La lueur spectrale du lichen vous révèle de nombreux pilastres soutenant une voûte en ogive, ainsi qu'une autre arche ouverte dans le fond de la salle. Vous remarquez au passage que la surface de poussière qui recouvre le sol est parfaitement lisse, exempte de la moindre trace de pas. Si vous désirez vous engager sur ce sol poussiéreux pour rejoindre l'arche opposée, rendez-vous au [301](#). Si vous préférez poursuivre votre route le long du tunnel, rendez-vous au [82](#).

Vous voyez au loin une vingtaine de créatures indistinctes s'avancer d'un pas chancelant dans la pénombre du tunnel. Ces silhouettes sont vaguement humaines, bien qu'elles soient d'une maigreur squelettique, parcheminées comme des momies et dépourvues de toute pilosité. Leurs mains et leurs pieds sont prolongés par d'interminables ongles épais et crochus et leurs



218 Une vingtaine de créatures indistinctes s'avancent d'un pas chancelant dans la pénombre du couloir.

grands yeux fixes sont profondément enfoncés dans les orbites de leurs faces cadavériques, marquées par des années de souffrance et de peur. Vous faites appel à vos pouvoirs psychiques pour essayer d'en savoir plus sur ces êtres étranges, et ce que vous découvrez vous glace d'effroi. Vos sens vous révèlent que ces pauvres créatures étaient jadis des humains, de braves soldats servant dans les armées de l'Alliance des Terres Libres. Capturés au combat, ils furent conduits à Kaag et remis aux mains des sorciers Nadziranim. Maintenant usés par les années de souffrances inhumaines que leur ont infligées ces noirs magiciens, ces malheureux ont été lâchés dans les passages oubliés de cette cité maudite pour les hanter à l'état de morts vivants. Lorsque la colonne de Zombies arrive à vingt mètres de vous, vous tentez d'entrer en communication avec eux par télépathie. Celui qui marche à leur tête irradie une faible aura psychique et vous espérez qu'il saura où se trouve Banedon. Vos questions restent d'abord sans réponse, puis, à l'instant où vos yeux rencontrent ceux du mort vivant, le tourment infini de l'âme de cette infortunée victime vous est révélé, et une vague de désespoir sans fond déferle dans tout votre être. (Ce choc psychique vous coûte 2 points d'**ENDURANCE**.) Tandis que ses effets s'estompent, le faible écho d'une voix spectrale se met à résonner dans votre esprit. « Oui... je sais qui tu cherches, murmure-t-elle. Le magicien du Sommerlund est bien détenu dans la citadelle de Kaag... dans... dans la salle du trône de Zagarna... » Vous demandez à ce malheureux s'il connaît le chemin qui mène à cette salle, mais tout ce qu'il peut vous dire, c'est qu'elle se situe « de nombreux étages au-dessus ». Sur ce, les membres de la pitoyable colonne s'écartent en se serrant contre les parois du tunnel pour vous laisser passer. Plein de rage et de dégoût, vous vous élancez dans le tunnel, redoutant au fond de vous-même que Banedon ait déjà subi le même sort. Rendez-vous au [57](#).

219

Les Vordaks poussent des couinements de joie devant le succès de leur assaut combiné. Avides de pousser leur avantage, ils se précipitent sur vous en faisant tournoyer de lourdes masses d'acier, bien décidés à vous régler votre compte. Mais la douleur qui vrille votre crâne s'estompe rapidement et, dégainant votre arme, vous vous préparez à accueillir dignement ces créatures diaboliques.

VORDAKS HABILITÉ: 40 ENDURANCE: 42

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [260](#).

220

Le panneau du passage secret se referme juste à temps derrière vous, vous dissimulant aux yeux de l'ennemi. Vous pouvez entendre des exclamations de stupéfaction et des bordées de jurons retentir derrière le mur lorsque vos poursuivants font irruption dans la chambre des statues et découvrent que vous avez disparu comme par magie. Sans attendre qu'ils découvrent votre cachette, vous dévalez l'escalier et débouchez dans une chambre voûtée emplie d'instruments de laboratoire. Vous remarquez également plusieurs grandes tables, pour la plupart souillées de sang séché, alignées le long d'un mur. Banedon vous apprend que les Nadziranim lui ont fait subir ici même de longues heures d'un interrogatoire musclé dans le vain espoir de lui arracher les secrets magiques de la Confrérie de l'Étoile de Cristal. « En dépit de toutes leurs tortures diaboliques, ils n'ont rien pu apprendre ! » murmure-t-il dans votre esprit d'une voix faible mais pleine de fierté. Cherchant une issue, vous ne tardez pas à découvrir une porte de fer munie d'une étrange serrure à combinaison. Elle est constituée de quatre cubes en saillie, eux-mêmes divisés en quatre carrés d'égale dimension. Un nombre est inscrit à l'intérieur de chacun de ces carrés, à l'exception d'un seul. Banedon se souvient d'avoir vu un Nadziranim frapper plusieurs coups successifs sur le carré lisse pour ouvrir la porte.

Examinez la grille de chiffres ci-dessous. Lorsque vous penserez avoir deviné quel est le chiffre manquant, rendez-vous au paragraphe correspondant.

3	5	6	10	12	20
2	6	4	12		24

Si votre réponse est incorrecte ou si vous êtes incapable de résoudre cette énigme, rendez-vous au [154](#).

221

Votre flèche frappe de plein fouet le groin baveux de la créature et remonte le long de sa tête en lui labourant le crâne jusqu'à l'os avant de ricocher. Poussant un déchirant mugissement de douleur, la bête s'immobilise en pleine course et se met à secouer en tout sens son énorme tête ensanglantée dans le vain espoir d'en chasser l'atroce souffrance. Cette créature est douée d'une résistance hors du commun, et le coup terrible que vous lui avez infligé ne vous apporte qu'un bref instant de répit : ses petits yeux porcins brûlant d'une férocité décuplée, elle repart à l'attaque, avide de vous faire payer au prix le plus fort le mal qu'elle endure.

PHACOCHARGH HABILITÉ: 41 ENDURANCE: 45

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [247](#).

222

La vitesse et la puissance de l'effrayante boule de feu ne cessent de s'accroître à mesure qu'elle se rapproche.

Elle est à moins d'un mètre de votre poitrine quand vous vous résignez enfin à vous jeter à plat ventre au beau milieu de la

masse grouillante des insectes pour tenter de lui échapper... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [33](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [166](#).

223

Vous projetez l'objet enflammé dans le bassin et, au contact de l'eau, il s'embrase dans une déflagration dont le souffle vous renverse sur le dos (n'oubliez pas de rayer cet Objet du contenu de votre Sac à Dos). Durant quelques secondes, une aveuglante lueur blanche emplit la salle, puis son éclat se dissipe, révélant la masse noircie du Poulpe tordue d'agonie au bord de la fournaise du bassin, dévorée par une forêt crépitante de longues flammes jaunes dégageant de pestilentiels torrents de fumée noire. Protégeant votre bouche et votre nez d'un pan de votre manteau, vous bondissez sur vos pieds et contournez son infecte carcasse à demi carbonisée pour rejoindre le portail voûté à l'extrémité de la salle. La lourde plaque de métal bleu verdâtre qui en scellait l'entrée a maintenant disparu : elle a coulissé dans l'épaisseur du mur, révélant un sombre tunnel qui s'enfonce vers l'inconnu. Pressé de fuir la fumée qui a envahi cette chambre et de poursuivre vos recherches, vous vous engouffrez dans l'inquiétante obscurité du tunnel. Rendez-vous au [200](#).

224

Intrigué par le couinement que vous avez entendu, vous vous approchez à pas de loup de la porte et vous glissez un œil à travers le judas. Vos craintes se dissipent lorsque, inspectant le corridor qui s'étend derrière la porte, vous découvrez deux rats aux oreilles déchirées, engagés dans un duel farouche autour d'un os garni de chair. Vous étouffez un rire en voyant, contre toute attente, le plus petit mettre finalement son adversaire en fuite et emporter avec fierté sa prise conquise de haute lutte. Vous regardez le petit rat disparaître en trotinant le long du corridor, quand vous repérez quelque chose qui fait s'accélérer

les battements de votre cœur. Utilisant vos pouvoirs Magnakaï pour grossir votre vision, vous apercevez à l'autre bout de cette vaste chambre-carrefour une porte massive à double battant gardée par deux guerriers revêtus d'étincelantes armures d'argent. De nombreux Gloks et Drakkarims passent devant cette porte dans un va-et-vient régulier, mais aucun ne la franchit. Vous estimez que le hall est situé à une bonne centaine de mètres de votre poste d'observation, mais vous pouvez percevoir malgré la distance les émanations du pouvoir qui est contenu derrière ces portes, un pouvoir considérable, à l'évidence. Au bout de quelques minutes, la circulation diminue à l'intérieur du hall. C'est alors que surgissent dans votre champ de vision deux silhouettes fantomatiques drapées dans des robes chatoyantes qui se dirigent d'un pas glissant vers la porte. Vous reconnaissez dans ces inquiétantes créatures des Nadziranim, redoutables sorciers passés maîtres dans l'art de la Magie Noire. Les gardes s'écartent devant les deux sorciers, et, tandis que les lourdes portes pivotent pour leur livrer passage, une aveuglante lueur pourpre jaillit de la salle. Aussitôt, le pressentiment que votre ami Banedon est tout proche s'impose à votre esprit. Persuadé qu'il se trouve quelque part derrière ces portes, vous décidez de tenter de les franchir le plus vite possible. Mais pour cela, il vous faut d'abord trouver un moyen de tromper la vigilance des deux gardes. Si vous choisissez de créer une diversion en allumant un incendie dans la réserve, rendez-vous au [268](#). Si vous préférez revêtir un uniforme Drakkarim (qui traîne opportunément sur le sol à quelques mètres de vous) pour tenter de bernier les gardes, rendez-vous au [70](#).



225

Vous sentez que cette goule putride vous a inoculé un redoutable virus en vous griffant le visage. Sans perdre une seconde, vous déployez les puissants pouvoirs de guérison que vous confère votre Grande Discipline Magnakaï, et une armée d'anticorps se déverse sans délai dans votre réseau sanguin pour contrer les effets insidieux du virus. Vous sentez votre température monter, signe que vos anticorps livrent bataille contre l'ennemi infectieux et, au bout de quelques minutes, leur victoire est totale. L'usage de votre Grande Discipline vous coûte 3 points d'ENDURANCE, mais c'est un faible prix en regard de la mort atroce qu'il vous a épargnée. Dès que vous vous sentez complètement remis, vous vérifiez votre équipement et escaladez la volée de marches qui conduit hors de cette cave maléfique. Rendez-vous au [172](#).

226

Émergeant de l'obscurité avec une lenteur calculée, une gigantesque contrefaçon de rat s'avance. Son énorme corps moutarde repose sur six puissantes paires de pattes bardées de longs muscles noueux et pourvues de longues griffes effilées. Mais la partie la plus effrayante de la bête reste sa tête, dont la mâchoire démesurée semble trop grande pour le reste de son crâne. Si grande que sa structure osseuse déborde largement de ses babines, exhibant un incroyable enchevêtrement de crocs longs et tranchants comme des rasoirs. L'innommable créature braque sur vous ses petits yeux obliques, chafouins et cruels, et vous vrille les tympanes d'un mugissement d'outre-monde. Savourant votre désarroi, Cadak éclate de rire et, d'un ordre bref, lâche le monstre sur vous... Si vous possédez un Arc et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [199](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous désirez en faire usage, rendez-vous au [81](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens, rendez-vous au [307](#). Si vous n'avez pas d'Arc et que vous ne maîtrisez aucune des Grandes Disciplines susnommées, rendez-vous au [214](#).



226 Émergeant de l'obscurité avec une lenteur calculée, une gigantesque contrefaçon de rat s'avance.

227

Utilisant l'art magique de la Confrérie de l'Étoile de Cristal, vous invoquez la formule du sortilège du Trait de Feu et, à l'instant même, la pointe de votre flèche s'enveloppe de flammes bleues. Utilisez la *Table de Hasard*. Si, maîtrisant la Grande Discipline de la Science des Armes, vous possédez la maîtrise de l'Arc, ajoutez 5 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [91](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [158](#).

228

Dès que la voie est libre, vous traversez la rue comme une flèche et dévalez les marches menant à la porte de la crypte. Plaquant vos épaules contre son lourd battant de fer, vous exercez une poussée sur la porte qui pivote en grinçant sur ses gonds rouillés, révélant une chambre exiguë aux murs grossièrement taillés, dominée par une massive chaire de bois dont le haut dossier à presque entièrement été détruit par le feu. A travers son cadre noirci, vous pouvez apercevoir une tapisserie moisie recouvrant en partie le mur du fond de la crypte. Hormis cette chaire brûlée et cette tapisserie élimée, la pièce est vide. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition *et* la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [93](#). Si vous ne maîtrisez pas ces deux Grandes Disciplines, rendez-vous au [155](#).

229

Tranchant l'air de ses ailes de géant, un monstre se laisse tomber en planant des hauteurs obscures de la voûte immense. Sa peau écarlate est hérissée de barbillons et son crâne d'obus est surmonté d'une grotesque masse de longs poils noirs. Sa gueule béante révèle deux hideuses rangées de crocs tranchants comme des couperets, certains réduits à l'état de chicots sanglants après s'être brisés sur les os de tous les malheureux qui ont commis avant vous la folie de s'aventurer dans le piège mortel de cette salle. Poussant un abominable croassement rauque, la



229 *Tranchant l'air de ses ailes de géant,
un Crânosauve se laisse tomber des hauteurs
obscurcs de la voûte.*

monstruosité prend soudain de la vitesse et pique droit sur votre tête. Vous laissez glisser Banedon sur le sol avec autant de douceur que l'urgence le permet et vous dégainez une arme une seconde avant que la bête ne s'abatte sur vous.

CRÂNOSAURE HABILITÉ: 42 ENDURANCE: 40

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [101](#).

230

Alors que vous vous apprêtez à vous éloigner des cadavres mutilés des deux Chevaliers de la Mort, vous remarquez qu'ils portent tous deux une clef de cuivre jaune au bout d'une chaîne fixée à leur ceinturon. Si vous voulez emporter l'une de ces clefs, inscrivez-la sous le nom de Clef de cuivre jaune dans la case des objets contenus dans votre Sac à Dos de votre *Feuille d'Aventure*. Décidant de ne pas faire les choses à moitié, vous en profitez pour fouiller rapidement les corps de vos victimes et vous découvrez les objets suivants:

Deux épées

Un poignard

L'équivalent de 2 Repas

80 Kikas (10 Kikas valent 1 Pièce d'Or)

Une gourde de vin

Si vous désirez emporter certains objets, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure* avant de vous rendre au [68](#).

231

La bête tente de se jeter sur le côté pour esquiver votre trait sifflant, mais pas assez vite. La flèche se fiche en vibrant dans son cou et lui arrache un couinement de douleur. Mais ni cette terrible blessure ni les flots de sang noir qui en jaillissent ne parviennent à briser l'ardeur guerrière du monstre. Avec une

effrayante indifférence à la souffrance, il arrache la flèche de sa gorge d'un coup de patte et repart à l'attaque dans un gargouillis de fureur. Gardant votre sang-froid, vous vous tenez prêt à soutenir son assaut quand, parvenue à moins de trois mètres de vous, la bête ouvre soudain sa gueule et vous crache au visage un jet de feu liquide ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï du Nexus, rendez-vous au [333](#). Sinon, rendez-vous au [287](#).

232

Bondissant entre les débris, vous escaladez le monceau de décombres aussi vite que vos jambes vous le permettent, conscient que votre dos offre une cible facile aux arbalètes de vos poursuivants. Stimulé par la peur, vous progressez rapidement le long de l'obstacle, mais, alors que vous n'êtes plus qu'à deux mètres du sommet, un moellon instable roule sous votre pied et vous tombez à la renverse. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez tiré un chiffre pair, rendez-vous au [183](#). Si vous avez tiré un chiffre impair, rendez-vous au [112](#).

233

Faisant appel à votre Grande Maîtrise Kai, vous ordonnez aux trois lourdes créatures hirsutes de s'arrêter et, comme un seul monstre, elles s'immobilisent toutes les trois. Déroutées et effrayées par les étranges sensations inconnues qui traversent leur cerveau primitif, les trois bêtes puantes ne tardent pas à battre en retraite dans la pénombre, geignant plaintivement comme un trio d'énormes chiots grotesques qui auraient reçu un coup de botte bien ajusté dans le fondement. Sans perdre une seconde, vous traversez la salle en courant pour vous engouffrer dans un nouveau passage qui s'ouvre à son extrémité. Rendez-vous au [64](#).

234

Invoquant le pouvoir de la Magie des Anciens, vous étendez la main vers la serrure. Aussitôt, un sourd craquement retentit et la porte tremble furieusement sur ses gonds. Le trou de la serrure laisse échapper une bouffée de poussière de métal ; poussant la porte d'un coup de botte, vous constatez avec satisfaction que votre sortilège a eu l'effet désiré, car elle s'ouvre sans plus de difficulté. Rendez-vous au [328](#).

235

Re foulant l'effroi que vous inspire la vue de la noire forteresse, vous franchissez la crête et descendez dans la plaine, approchant comme une ombre des fortifications menaçantes de la cité. Vous apercevez bientôt, à travers les tourbillons de poussière, une route défoncée conduisant à la grande porte de l'est. Ses dalles noires balayées par la tempête sont jonchées de cadavres, d'ossements blanchis, d'armes et de casques rouillés. Des centaines de petits crabes charognards grouillent au milieu de ces macabres restes, se disputant avec acharnement le moindre lambeau de chair putréfié avant de l'apporter à leurs petits nichés dans les crânes à demi enfouis dans le sol qui parsèment les abords de la route. Utilisant le rideau de la tempête et vos pouvoirs Kaï pour vous dissimuler aux yeux de l'ennemi, vous atteignez sans encombre la brèche ouverte dans le mur est. Franchissant avec aisance l'amas de décombres qui s'est entassé entre les énormes murailles de marbre noir dressées de part et d'autre, vous vous retrouvez dans une rue bordée de bâtisses dévastées et de taudis sordides. Ce faubourg sinistre est noyé sous un lourd nuage de fumée brune et l'air y empeste le fer et le soufre. Tout à coup, vous voyez apparaître au milieu des ruines un groupe clopinant de Gloks déguenillés dirigé par un Gourgaz en cotte de mailles. Ils font une brève halte puis, sur un ordre sifflant du Gourgaz, repartent d'un pas traînant en direction du sud. Si vous voulez suivre cette petite troupe, rendez-vous au [185](#). Si vous préférez au contraire les éviter en prenant la direction opposée, rendez-vous au [104](#).

236

Une flèche transperce votre culotte et vous labourez profondément l'arrière de la cuisse, creusant un sillon sanglant dans votre chair. Poussant un cri de douleur, vous trébuchez mais parvenez à rester sur vos pieds : vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Lâchant une bordée de jurons, vous vous engouffrez en clopinant dans le sombre passage. Dans une succession tortueuse de rampes et de volées de marches, le tunnel descend jusqu'à une longue chambre rectangulaire où s'alignent des rangées d'antiques statues de pierre dont les traits ont été effacés par les ans. Des torches fixées le long des deux plus grands murs éclairent la salle de leur flamboyante lueur jaune et empestent son air moisi de leur puanteur huileuse. Dans le lointain, tout au bout de la chambre, vous pouvez apercevoir la bouche voûtée d'un passage qui s'enfonce dans les ténèbres. Votre blessure à la jambe vous fait cruellement souffrir et vous avez bien du mal à résister à l'envie de vous accorder une courte pause. Si vous voulez vous reposer ici pendant quelques minutes, rendez-vous au [29](#). Si vous décidez de poursuivre votre route en serrant les dents, rendez-vous au [177](#).

237

Vos sens vous préviennent que l'escalier, bien qu'il semble désert, est en fait surveillé par un garde posté à l'intérieur de la tour. C'est bien entendu la voie la plus facile pour accéder à son sommet, mais elle pourrait se révéler aussi la plus périlleuse. Si vous jugez plus sage d'éviter cet escalier, vous pouvez tenter d'escalader le mur de la tour en vous rendant au [164](#). Si vous décidez d'emprunter tout de même l'escalier, rendez-vous au [312](#).

238

Vous vous efforcez de réprimer la panique qui vous pousse à vous débattre, mais, même en restant tout à fait immobile, vous continuez de vous enfoncer avec une lenteur inexorable dans la

poussière. Soudain, vous sentez quelque chose de ferme sous le bout de votre botte gauche, et un frisson vous parcourt l'échine lorsque vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un cadavre. C'est celui d'un Glok, jeté dans cette chambre pour le punir de quelque manquement mineur à la discipline de fer de la citadelle. Vous attendez que votre botte puisse prendre solidement appui sur le corps de l'infortunée créature, puis, bandant vos muscles, vous vous propulsez vers le haut de toutes vos forces en tendant les bras dans l'espoir d'atteindre le rebord de l'arche d'entrée. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [187](#). S'il est compris entre 4 et 8, rendez-vous au [342](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [9](#).

239

Interrompant leur conciliabule, les gardes se tournent à nouveau vers vous. « Fais voir cette relique ! » vous ordonne le garde de droite. Vous attrapez votre havre-sac d'un geste hésitant et faites mine d'éprouver quelques difficultés à en défaire la boucle pour essayer de gagner du temps. « Plus vite que ça ! » gronde le second garde en posant sa main libre sur le manche d'un poignard, « ou c'est moi qui vais l'ouvrir à ta place... ». Si vous possédez une Statuette de Slûtar, le Poignard de Vashna, ou encore l'Épée des Ténèbres Helshezag, rendez-vous au [61](#). Si vous ne possédez aucun de ces Objets Spéciaux, rendez-vous au [137](#).

240

Un bruit vous fait pivoter sur les talons, et vous dégainez votre arme dans le même mouvement pour vous placer en position de combat. Dans un premier temps, vous ne remarquez rien de suspect, puis un léger mouvement à l'extrémité de votre champ de vision attire votre regard vers une alcôve disposée à l'autre bout de la salle. C'est alors que le faible écho de la voix de Banedon se met à résonner dans votre esprit. Vous n'arrivez pas

à distinguer ses paroles, mais vous comprenez qu'il s'agit d'une mise en garde. Jetant un rapide coup d'œil derrière votre épaule, vous voyez votre ami pointer un doigt tremblant vers le trône de granit. Horreur ! L'énorme gueule de lion sculptée qui en surmonte le dossier s'ouvre avec une lenteur majestueuse... Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [184](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [265](#).

241

Vous vous élancez sans hésiter et vous vous jetez de tout votre poids contre le mur d'énergie. Vous chancelez un instant en sentant le potentiel électrique du mur se décharger à travers votre corps : vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Mais la douleur se dissipe assez vite pour vous permettre d'expédier en enfer les deux Liga-nims armés de bâtons avant qu'ils aient pu s'échapper à leur tour de la bibliothèque. Leurs hurlements d'agonie figent sur place leur congénère en fuite à l'instant même où il atteignait la sortie. Il fait volte-face sous l'arche voûtée et sa face hideuse devient un masque de terreur abjecte lorsqu'il vous voit vous ruer sur lui en faisant tournoyer votre arme. C'en est trop pour le cœur fragile de cette misérable créature qui cesse de battre, sans même avoir l'élémentaire politesse de vous laisser lui asséner le coup fatal ! Rendez-vous au [207](#).

242

Collant votre oreille contre le grossier battant de bois, vous entendez des bruits de mouvements divers mêlés de ronflements sonores et de tintements métalliques d'épées et d'armures. Vous vous rendez compte que cette porte est celle d'un dortoir de Drakkarims, autrement dit le genre d'endroit que vous voulez par-dessus tout éviter ! Sans demander votre reste, vous vous éclipez dans le passage, filant vers le sud. Rendez-vous au [343](#).

243

Vous tirez une flèche de votre carquois, mais avant d'avoir pu l'encocher, vous êtes contraint de battre en retraite vers le bord du bassin sous la poussée d'une touffe de longs tentacules aux extrémités effilées comme des rasoirs fouettant l'air avec des sifflements de serpents. Avec une lenteur inexorable, le Poulpe Géant vous repousse telle une proie chétive et impuissante vers les décombres de l'idole effondrée qui bouche l'entrée de la salle. Alors que le monstre arrive à la hauteur du bassin central, vos sens captent un détail qui leur avait échappé au premier abord. Le liquide qui emplit le bassin n'est pas de l'eau, mais un fluide huileux incolore... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [346](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline, rendez-vous au [94](#).

244

Faisant glisser sans bruit un lourd verrou, vous entrebâillez la porte et vous vous glissez dans la chambre qu'elle dissimule. Vous refermez la porte avec soin et écoutez en retenant votre souffle les pas des Drakkarims qui remontent le corridor, priant en silence pour qu'ils poursuivent leur chemin sans avoir l'idée saugrenue d'inspecter cette pièce. Les pas se rapprochent de plus en plus et s'immobilisent juste devant la porte. Vous entendez une grosse voix grasseyer une bordée de jurons, puis un brutal claquement métallique. Sans le savoir, ces imbéciles vous ont enfermé dans cette chambre... Après quoi, les Drakkarims se remettent en route, et vous entendez le martèlement de leurs lourdes bottes ferrées décroître. Soudain, un sourd grondement vous fait pivoter sur les talons, le poing serré sur la garde de votre arme. Sous vos yeux horrifiés, l'énorme masse noire du plus gigantesque Loup Maudit que vous ayez jamais vu est étalée de tout son long sur une puante couche de paille pourrie ! La bête féroce balance sa tête et cligne des yeux comme si elle émergeait lentement d'un profond sommeil. Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [96](#). Sinon, rendez-vous au [195](#).

245

Reculant de quelques pas, vous ajustez la sphère de cristal avec soin. Pour un tireur de votre adresse, c'est une cible difficile à manquer. Mais votre flèche par-viendra-t-elle à la frapper avec une force suffisante pour la briser ou la faire sauter hors de son logement ? Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [131](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [143](#).

246

Tout bien réfléchi, vous décidez donc de laisser le garde continuer de ronfler en paix. Escaladant l'escalier d'un pas furtif, vous émergez au centre d'une chambre de l'étage supérieur. Cette pièce en forme de caveau est emplies d'une profusion de trophées macabres accrochés aux murs ou exposés dans des vitrines à l'admiration du visiteur : les crânes de créatures rares voisinent avec des peaux tannées d'aspect bizarre et des ossements incrustés de pierres précieuses. Tandis que vous passez rapidement en revue cette sinistre collection, un objet attire votre regard : une statuette façonnée à l'effigie du Seigneur des Ténèbres Zagarna. Si vous désirez conserver cette Statuette de Zagarna, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case des Objets Spéciaux. Si vous possédez déjà le nombre maximum d'objets qu'il peut contenir, vous devez en abandonner un à son profit. Rendez-vous ensuite au [209](#).

247

Foudroyé par votre dernier coup, le Phacochargh glisse avec lenteur de la passerelle et bascule dans les flammes ronflantes du fossé qui le dévorent en un instant, répandant dans la salle une puissante odeur de cochon grillé.

Cette nouvelle victoire vous emplit d'une nouvelle assurance, mais elle est de courte durée. Soudain, vous sentez deux mains d'acier se refermer sur votre cou, broyant votre trachée artère. Le Monstre d'Enfer vous a attaqué par-derrière et, tandis que vous

luttez pour vous dégager, ses doigts cruels resserrent inexorablement leur étreinte : vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. En vous voyant en si fâcheuse posture, les deux Drakkarims laissent échapper un ricanement et s'avancent en brandissant leurs épées, exultant à l'idée de venger la mort de leur charmante mascotte. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [205](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [292](#).

248

Laissant échapper un mugissement d'outre-monde, le monstrueux Tétrafalgar s'effondre à vos pieds dans une mare de sang, bat l'air de ses six effroyables pattes griffues avant de rendre le dernier soupir en éructant un infect gargouillis. « Non ! Non ! Non ! Cela ne se peut ! Cela ne se peut ! » hurle d'une voix hystérique l'archi-druide Cadak, blanc de stupeur et de rage. Il se rue tel un dément à travers l'enclos et se fige devant le corps inerte de la créature en roulant des yeux incrédules. Pendant ce temps, aidant Banedon à se relever, vous foncez tous deux vers la plate-forme d'envol où le Zlaan, imperturbable, continue de vous attendre. Mais avant que vous ayez pu l'atteindre, Cadak recouvre ses esprits et, se rendant compte avec horreur que vous êtes sur le point de filer entre ses griffes, lance à vos trousses les Drakkarims qui lui restent. Sans vous retourner, vous atteignez le grand volatile et, faisant appel à vos pouvoirs Magnakaï, vous parvenez en quelques secondes à le soumettre à votre volonté. Essayant d'ignorer les flèches et les carreaux d'arbalète qui vous sifflent aux oreilles, vous jetez Banedon sans ménagement en travers de l'encolure de la monture ailée avant de sauter en selle. Puis, d'un vigoureux coup de jarret, vous propulsez le Zlaan dans les airs et, jetant un coup d'œil pardessus votre épaule, vous voyez Cadak vous menacer d'un poing rageur en vous maudissant. Le spectacle de sa silhouette grotesque trépignant au milieu de l'aire d'envol vous arrache un joyeux éclat de rire, qui s'étrangle dans votre gorge lorsque vous voyez pivoter dans votre direction les redoutables batteries de balistes qui surmontent les plates-formes d'envol. Dès qu'ils vous ont dans

leur axe de tir, les artilleurs Gloks qui les manœuvrent déchargent sur votre équipage une pluie de projectiles. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 8, rendez-vous au [66](#). S'il est égal à 9, rendez-vous au [341](#).

249

Au prix d'un terrible effort, vous parvenez à vous hisser sur la selle et à enfourcher le Kraan qui s'élève en tournoyant dans le ciel balayé par la tempête. Aussitôt votre position bien affermie, bourrant les flancs de la bête rétive de coups de talon et cinglant son encolure de l'extrémité des rênes, vous lui infligez une correction assez sévère pour la contraindre à se plier à votre volonté. Vous exercez une petite impulsion sur les rênes et le Kraan, avec un croassement soumis, reprend son ascension vers le sommet de la noire citadelle. Quelques claques bien placées sur son crâne reptilien le persuadent ensuite de se diriger vers les plates-formes d'envol saillant de la paroi de l'édifice à la verticale de la grande porte nord. En approchant de votre objectif, vous remarquez deux plates-formes non gardées et dont les accès vers la citadelle sont grands ouverts. L'une de ces entrées est voûtée, tandis que la seconde est plus large et de forme oblongue. Si vous désirez atterrir sur la plateforme donnant accès à l'ouverture voûtée, rendez-vous au [121](#). Si vous préférez vous poser sur la plate-forme prolongée par une entrée oblongue, rendez-vous au [282](#).

250

Les soldats ont presque achevé leur immonde festin lorsque, chevauchant un puissant Zlaan, un personnage vêtu d'une ample robe grise claquant au vent et coiffé d'un étincelant heaume d'acier poli surgit du ciel noir et se pose sur la place. Sautant de selle, il crache d'une voix sifflante quelques ordres brefs au Gourgaz, qui s'empresse d'abreuver d'injures ses troupes fourbues pour les faire mettre en rang. Les passant en revue, le cavalier gris morigène les combattants dépenaillés avant de remonter sur son Zlaan et de disparaître dans le ciel. Galvanisé

par les rudes paroles de son chef, le Gourgaz aboie un ordre et son unité quitte la place au pas de course. Poussé par la curiosité, vous les prenez discrètement en filature. Après avoir décrit un chemin sinueux à travers un dédale de rues et de venelles tortueuses, le Gourgaz et sa troupe d'éclopés finissent par s'engager dans une artère débouchant sur une vaste place où la bataille fait rage entre deux factions rivales qui se distinguent par la couleur de leurs uniformes : orangé pour les uns, bleu verdâtre pour les seconds. Pendant plusieurs minutes, vous observez le carnage qui se déroule sur la place au rythme des offensives et des contre-offensives que se livrent les deux camps pour s'assurer le contrôle de ce carrefour stratégique. La fureur des combats ne cesse de croître et déborde bientôt sur les ruines environnantes, aussi décidez-vous avec sagesse de quitter les lieux avant de vous retrouver vous-même piégé au milieu de cette boucherie. Remarquant sur votre droite une rue déserte qui file droit vers la citadelle, vous vous y engagez sans hésiter pour vous éloigner de la zone des combats. Malheureusement, vous n'avez pas parcouru plus d'une centaine de mètres que vous voyez arriver à votre rencontre une solide unité de Chevaliers de la Mort Drakkarims arrivant en renfort de la forteresse. Étouffant un juron, vous vous engouffrez dans une rue latérale et vous prenez vos jambes à votre cou. Mais votre mouvement n'a pas échappé aux yeux aguerris des Chevaliers de la Mort, et le poids de lourdes armures ne les empêche pas de s'élaner à votre poursuite avec la célérité hargneuse d'une meute. Courant à en perdre haleine, vous arrivez au croisement de deux rues, l'une allant vers la gauche, l'autre vers la droite. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [107](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline ou si vous préférez ne pas en faire usage, vous pouvez prendre la rue de gauche (rendez-vous au [85](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [266](#)).

251

Déchirant l'air dans un chuintement strident, votre flèche frappe de plein fouet le gosier de la créature hargneuse, mais elle ricoche sur sa dure carapace et va se perdre au loin sans lui

causer le moindre mal. Comprenant que vous n'avez plus le temps d'encocher un second trait, vous vous hâtez de remettre votre arc à l'épaule et de dégainer une arme de poing. Sûr de sa victoire et sentant déjà vos os craquer sous ses crocs jaunâtres, le redoutable petit monstre accélère sa course en émettant un répugnant gargouillis pour exprimer sa joie féroce. Solidement campé en position de combat, vous vous tenez prêt à soutenir son assaut quand, à moins de trois mètres de vous, la créature ouvre une gueule béante et vous crache en plein visage un jet de feu liquide ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï du Nexus, rendez-vous au [333](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline, rendez-vous au [287](#).

252

Le corridor traverse une longue succession de cavernes, occupées pour nombre d'entre elles par des esclaves Gloks occupés à de basses besognes, des esclaves aux yeux fixes si abrutis de travail qu'aucun d'entre eux ne remarque votre présence. Au bout d'une heure, vous atteignez le seuil d'une immense salle aux parois de pierre brute emplies d'innombrables cages enfermant des Akataz, redoutables Chiens de Guerre à la peau lisse et solide comme du cuir tanné qu'affectionnent ces grands amis des animaux que sont les Drakkarims. Près de l'entrée du chenil, vous pouvez apercevoir un groupe de dresseurs Drakkarims jouant aux cartes autour d'une table. Tapi dans l'ombre, vous épiez les bavardages des soudards dans l'espoir d'y déceler quelque indice susceptible de vous aider à trouver le chemin de la salle du trône de Zagarna, mais votre patience n'est guère récompensée. Ces brutes ne semblent en effet préoccupées que par leur jeu stupide, quand il ne s'agit pas de récriminations concernant l'insalubrité et la tristesse de leur lieu de travail. Leur conversation vous apporte néanmoins deux informations intéressantes en ce qui concerne la lutte intestine qui déchire Kaag. Les deux factions qui s'y opposent luttent pour s'assurer le contrôle des cuves de fécondation des Gloks enfouies dans les souterrains de la citadelle. Car c'est en elles que réside la clef du pouvoir de cette ténébreuse cité ; elles assurent celui qui la détient d'un apport

inépuisable de troupes et de chair fraîches. Pressé de poursuivre vos recherches, vous vous décidez à traverser le chenil pour rejoindre la bouche voûtée d'un tunnel qui s'ouvre à son extrémité. Mais, si vous pouvez faire confiance à vos pouvoirs de dissimulation Kaiï pour échapper à l'attention des Drakkarims, les très sensibles truffes des Chiens de Guerre qui emplissent la salle par centaines vous causent quelque inquiétude... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [92](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [109](#).

253

Vous n'êtes plus qu'à quelques dizaines de centimètres du faite de la tour lorsque vous sentez avec horreur l'enduit de ciment se désagréger sous vos doigts ! Dans un mouvement désespéré, vous tentez de saisir une nouvelle prise, mais il est trop tard: vous avez déjà basculé dans le vide et vous allez vous écraser dans la rue. Lorsque vous touchez le sol, votre crâne heurte les pavés et vous sombrez dans l'inconscience. Hélas, victime d'un tragique caprice du destin, vous ne vous réveillerez jamais. En effet, des Gloks en patrouille ne tardent pas à tomber sur votre corps inerte et, vous prenant pour un espion Drakkarim du camp ennemi habilement grimpé, ils vous passent au fil de l'épée. C'est dans cette sombre rue de Kaag que s'achèvent votre vie et votre aventure.

254

Le tunnel conduit à une autre salle, mais une gigantesque statue de Zagarna a été renversée en travers de l'entrée et ses débris en obstruent presque complètement l'accès. Pour vous frayer un chemin jusqu'à la salle, il vous faut donc dégager une bonne partie de ces blocs. Utilisez la *Table de Hasard*, puis retranchez 1 au nombre que vous avez tiré. Le résultat est égal au nombre de points d'**ENDURANCE** que vous coûte ce labeur (si vous avez

tiré 0 ou 1, le résultat est égal à zéro). Rendez-vous ensuite au [100](#).

255

En examinant la porte de plus près, vous découvrez qu'elle est verrouillée au moyen d'une serrure ordinaire. Vous faites appel à votre maîtrise Kaï du Nexus pour forcer la serrure. Mais votre sourire se change en grimace de dépit, car, malgré tous vos efforts, le mécanisme refuse avec obstination de se débloquer. A l'évidence, un charme magique a été placé sur cette serrure pour la rendre inviolable. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous désirez en faire usage, rendez-vous au [179](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous désirez y faire appel, rendez-vous au [234](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous ne voulez pas les utiliser, rendez-vous au [75](#).

256

Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de l'entrée du corridor qui s'ouvre dans le fond du réfectoire quand quatre Drakkarims débouchent d'un tournant du passage et arrivent vers vous à grands pas. Vif comme l'éclair, vous vous plaquez contre le mur le plus proche et vous déployez vos pouvoirs Kaï de camouflage afin d'échapper à leurs regards. Retenant votre souffle, vous voyez les quatre soudards passer à moins d'un mètre de vous, mais aucun d'eux ne détecte votre présence. Dès qu'ils ont rejoint la tablée de leurs acolytes, vous vous glissez sans bruit hors de la salle et disparaissiez dans le corridor. Rendez-vous au [304](#).

257

La tête la première, le Drakkarim s'écrase sur le pavé de la rue avec un son creux et reste étendu, assommé pour le compte. Sans perdre une seconde, vous dévalez l'escalier de fer et vous vous hâtez de cacher son corps inerte dans un recoin sombre de crainte qu'une patrouille le découvre en passant. A en juger par l'énorme bosse passant déjà par toutes les couleurs de l'arc-en-

ciel qui orne son front obtus, vous pouvez être sûr qu'il ne se réveillera pas avant plusieurs heures. Mais en le déplaçant, vous remarquez aussi qu'il porte deux chaînes autour du cou. A l'une d'elles est attaché un sifflet, et à la seconde, une clef de cuivre jaune. (Si vous désirez emporter l'un ou l'autre de ces Objets à ranger dans votre Sac à Dos, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*.) Après avoir soigneusement dissimulé le corps de votre victime, vous gravissez à nouveau l'escalier et poussez avec précaution la lourde porte. Elle s'ouvre sur un corridor au bout duquel une galerie surplombe sur votre gauche le vaste rez-de-chaussée de la bâtisse. Tout au fond du couloir, un escalier descend vers le niveau inférieur, et, sur votre droite, une porte de chêne noir est encastrée dans le mur. Vous vous approchez lentement du garde-fou de la galerie et vous vous penchez pour découvrir un spectacle pour le moins inquiétant. Rendez-vous au [47](#).

258

Plongeant sur le côté, vous parvenez de justesse à esquiver le jet, mais le liquide vous éclabousse l'épaule et la joue droites. A son contact, votre peau se met à grésiller dans un sifflement chuintant et une douleur atroce déchire vos chairs rongées par cet acide : vous perdez 5 points d'**ENDURANCE**. Seule votre maîtrise Kaï innée de la Discipline du Nexus vous permet de surmonter les conséquences de blessures qui auraient été fatales à tout mortel de moindre pouvoir. Encore sous le choc de cette vicieuse et féroce attaque, vous rampez jusqu'à l'abri du plus proche pilier. Un nouveau flot d'acide jaillit du bec du monstre, mais, cette fois, il se contente d'éclabousser la colonne de pierre sans vous causer le moindre mal. Risquant un œil prudent de derrière votre abri, vous voyez la créature s'apprêter à lancer un troisième jet, mais c'est à peine si son horrible bec crochu parvient cette fois à crachoter quelques gouttelettes. A l'évidence, ses réserves de venin sont épuisées. Avide de revanche, vous bondissez hors de votre cachette et faites crânement face au Poulpe Géant, déterminé à le renvoyer en enfer. Si vous avez un

Arc et que vous désirez en faire usage, rendez-vous au [243](#).
Sinon, rendez-vous au [192](#).



259

Votre arme fend l'air avec un sifflement aigu et frappe la sphère de plein fouet, la fracassant en mille morceaux dans une furieuse explosion d'étincelles. Dans l'instant qui suit, la barrière chatoyante qui enferme Banedon se met à vaciller, puis s'évanouit. Rendez-vous au [188](#).

260

A vos pieds, les cadavres déchiquetés des trois Vor-daks se dissolvent en dégageant un gaz vert que le vent se charge de dissiper. Redoutant que les échos du combat aient attiré dans les parages d'autres créatures des Ténèbres, vous rengainez votre arme et décampez sans plus tarder. Au bout de la rue, vous tombez sur un carrefour donnant sur une large avenue filant vers le sud, et une seconde voie, barrée par un amas de décombres, orientée vers l'ouest. Si vous désirez suivre l'avenue qui va vers le sud, rendez-vous au [142](#). Si vous préférez escalader le monticule de débris qui bouche l'entrée de l'artère dirigée vers l'ouest, rendez-vous au [35](#).

Le cadavre sanglant du dernier Ehorgh s'est à peine écroulé dans un bruit sourd à vos pieds que vous vous élancez à travers la salle obscure pour vous engouffrer dans le passage qui s'ouvre à son extrémité. Rengainant votre arme tout en courant, vous suivez ce corridor pendant plusieurs minutes avant de déboucher dans une pièce circulaire. Elle est entièrement vide, à l'exception d'une échelle de fer rouillée sommairement fixée au mur qui traverse une ouverture ménagée dans la voûte pour rejoindre l'étage supérieur. Constatant que la chambre ne comporte aucune autre issue, vous vous engagez avec la plus grande prudence sur ses barreaux rongés de rouille. Emergeant de l'ouverture supérieure, vous vous retrouvez dans un corridor jonché d'ossements humains. De macabres amas de squelettes enchevêtrés gisent sur le sol, et vous remarquez que des os et des crânes semblent avoir été rongés par quelque ignoble prédateur. Les souvenirs de la douleur et de la terreur de ces infortunées victimes saturent vos sens Magnakaï, vous rendant presque claustrophobe et malade d'horreur. Le cœur battant sourdement, vous vous frayez un chemin à travers les sinistres ossements en prenant garde de ne faire aucun bruit. Mais à peine avez-vous accompli une douzaine de pas le long de ce passage qu'un spectacle inattendu vous fige sur place ! Rendez-vous au [218](#).





263 Vous dégainez une arme de poing afin de soutenir l'assaut des deux Xaghashs.

262

Vif comme l'éclair, vous poussez Banedon sur le côté et plongez à votre tour, échappant de justesse aux mailles du pesant filet grâce à la rapidité féline de votre réaction. Bondissant sur vos pieds, vous vous précipitez auprès de votre compagnon pour l'aider à se relever, quand vous entendez une voix caverneuse résonner dans l'ombre, maudissant votre nom. L'arme au poing, vous pivotez dans sa direction, prêt à tailler en pièces celui qui ose vous insulter de la sorte. Mais votre sang se glace dans vos veines lorsque vous découvrez le visage de l'homme qui émerge dans la lumière grise de l'enclos des Zlaans ! Rendez-vous au [54](#).

263

Vous battez rapidement en retraite, le temps de dégainer une arme de poing afin de soutenir l'assaut furieux de ces deux êtres.

XAGHASHS HABILITÉ: 52 ENDURANCE: 60

Si vous possédez le Glaive de Sommer, multipliez par deux tous les points supplémentaires que son usage vous confère (uniquement pour la durée de ce combat). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [276](#).

264

Vous vous écartez du cadavre éventré du Chien de Guerre et vous essuyez d'un geste les puantes traînées de son infect sang qui souillent votre visage. Mais tout à coup, un bruit de pas précipités résonnant de l'autre côté de la porte vous avertit que les bruits de votre lutte avec le dogue ont attiré l'attention. Une voix beuglante de Drakkarim retentit, demandant qui est dans cette pièce. Pour toute réponse, vous vous ruez vers la porte et faites claquer son solide verrou juste à temps pour l'empêcher d'entrer. Puis, le laissant tambouriner sur le lourd battant, vous faites demi-tour pour vous précipiter dans la pièce adjacente, jonchée d'ossements et de quartiers de viande de Glok à moitié dévorés. Sur votre droite, vous remarquez un autre passage voûté

masqué par une tenture et, à travers le tissu élimé, vous distinguez un escalier de pierre en colimaçon plongeant dans l'obscurité. Dévalant rapidement les marches noircies de crasse de l'étroit escalier, vous finissez par déboucher dans une antichambre vide, au sol couvert de paille pourrie, illuminée par de grosses torches. Sur votre droite, vous pouvez voir une massive porte de bois munie d'un gros verrou rouillé et, au fond de la pièce, la bouche obscure d'un passage suintant d'humidité qui, à en croire vos sens Magnakaï, se dirige droit vers le sud. Si vous désirez examiner de plus près cette porte, rendez-vous au [242](#). Si vous préférez explorer le passage, rendez-vous au [343](#).

265

Une impalpable vapeur spectrale s'échappe en lentes volutes de la gueule béante du lion de pierre. Vous vous éloignez du trône en brandissant votre arme devant vous, mais celle-ci ne vous est d'aucun secours contre le cri strident qui déchire votre cerveau. Vacillant sous le choc, vous tentez désespérément de rassembler vos pouvoirs Kaï pour repousser ce terrible assaut psychique. Mais avant que vos défenses mentales parviennent à refouler l'attaque, la vague d'énergie hostile a le temps de provoquer quelques dégâts dans votre système nerveux central: vous perdez **4 points d'ENDURANCE**. Rendez-vous au [293](#).

266

Bien que les Chevaliers de la Mort s'engouffrent dans la rue presque sur vos talons, vous n'éprouvez aucune inquiétude, sachant que vous n'aurez aucun mal à distancer ces lourdauds empêtrés dans leurs pesantes armures. Mais cette rassurante certitude se trouve quelque peu ébranlée lorsque vous découvrez un peu plus loin le monticule formé par l'éboulement d'une tour de guet qui barre la rue dans toute sa largeur. Si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire et que vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [22](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [232](#).

Le cœur battant, vous suivez le passage en priant à chaque pas pour que la vision de Banedon s'avère juste. Et vos prières finissent par être exaucées lorsque vous voyez se dessiner au loin l'entrée des enclos des Zlaans. Parvenus devant le seuil de la volière, vous vous arrêtez dans l'ombre afin d'observer les lieux. Le long des murs s'alignent une douzaine de cages volumineuses contenant chacune un grand Zlaan ou plusieurs Kraans de taille plus modeste. La plupart des volatiles ont le bec plongé dans leur infâme pitance à base de viande de Glok, mais certains d'entre eux sont sellés et harnachés, prêts à prendre leur vol. L'un de ces Zlaans est même perché sur une plate-forme d'envol qui s'étend au-dessus du vide à la sortie de l'enclos, contemplant de ses yeux torves le lointain labyrinthe de rues qui s'étend au pied de la citadelle, quelques milliers de mètres plus bas. Vous êtes en train de calculer combien de temps il va vous falloir pour traverser l'enclos, atteindre la plate-forme et grimper avec Banedon sur ce Zlaan, lorsqu'un détail étrange éveille vos soupçons : il n'y a pas le moindre garde ou palefrenier dans cet enclos... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [294](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [168](#).



Après avoir entrebâillé la porte, vous vous hâtez de rassembler quelques sacs et caisses que vous entassez près de l'ouverture. Puis, arrachant du mur la torche poisseuse qui illumine la pièce, vous allumez avec soin ce petit feu de joie improvisé. L'amas de matériaux bien secs s'embrase, dégageant de lourdes volutes

d'une âcre fumée grise qui s'échappent le long du corridor en direction des gardes. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [347](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [175](#).

269

Des flèches barbelées vous sifflent aux oreilles et vont ricocher sur les gradins de marbre tandis que vous forcez vos jambes fourbues à couvrir les cinq derniers mètres qui vous séparent du tunnel salvateur. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï de l'Exploration, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 1, rendez-vous au [71](#). S'il est compris entre 2 et 6, rendez-vous au [236](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [316](#).

270

Vous regardez d'un œil fasciné les deux étranges silhouettes fuligineuses s'immobiliser devant la porte. Les contours de leur corps sombre sont indistincts et changeants, comme si quelque charme ou sortilège vous empêchait de distinguer leur forme véritable. Les créatures murmurent quelques paroles d'une inquiétante voix flûtée et le panneau d'acier noir coulisse lentement dans le mur. Tout à coup, vous sentez les ondes d'une présence étrangère s'insinuer dans votre esprit, cherchant à en sonder les moindres replis, et vous comprenez que les deux êtres vous ont détecté mentalement. Sous vos yeux, les deux silhouettes vaporeuses prennent en quelques secondes la forme solide de deux Dragons hauts comme de petits chevaux. Les deux monstres se retournent et, à l'instant où leurs yeux obliques se posent sur vous, une vague de douleur déferle dans votre esprit. Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, rendez-vous au [174](#). Sinon, rendez-vous au [45](#).

271

Le passage se poursuit en ligne droite sur plusieurs centaines de mètres avant de déboucher dans une vaste pièce circulaire aux parois de granit. Un courant d'air froid descend d'une sombre ouverture ménagée dans la voûte d'où des dizaines de cordes reliées à des poulies pendent jusqu'aux dalles du sol. Vous remarquez sur votre gauche une grande porte carrée garnie de clous qui, en dehors du puits qui s'ouvre dans le plafond et du tunnel qui vous a amenés, semble être la seule issue de cette pièce. Si vous possédez une clef de cuivre jaune, rendez-vous au [141](#). Si vous n'avez pas un tel Objet dans votre Sac à Dos, rendez-vous au [255](#).

272

Poussant la porte, vous pénétrez dans une petite pièce dont les murs sont recouverts de panneaux de bois auxquels sont accrochées des selles, brides et autres pièces de harnachement. Refermant la porte sans bruit, vous retenez votre souffle en écoutant se rapprocher le lourd martèlement des bottes des Drakkarims. A votre profond soulagement, vous les entendez passer devant la porte et poursuivre leur route sans ralentir. Dès que vous n'entendez plus un bruit dans le corridor, vous sortez avec précaution de la sellerie et vous vous hâtez de poursuivre votre chemin. Rendez-vous au [332](#).

273

Vous vous glissez comme une ombre le long du parapet du pont et pénétrez sans être vu dans la ruelle. Vous avancez sans bruit dans cet étroit passage au bout duquel vous voyez l'escalier de fer monter vers un porche voûté encadré par les anneaux sinueux d'un serpent de pierre noire. Gardant un œil fixé sur l'entrée obscure, vous escaladez d'un pas prudent les marches métalliques en évitant de poser le pied sur celles qui semblent trop rongées de rouille. Vous vous figez sur place lorsqu'une gerbe d'étincelles illumine soudain la trogne rébarbative d'un

garde Drakkarim posté dans l'ombre du porche. Il s'acharne sur une pierre à briquet, essayant désespérément d'enflammer une mèche d'amadou pour allumer la pipe de bois d'églantier dont il mâchonne le tuyau entre ses chicots pourris. Près de lui, une puissante lance est posée contre une lourde porte de fer. Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, rendez-vous au [19](#). Sinon, rendez-vous au [163](#).

274

Faisant appel à la Grande Discipline Magnakaï de l'Intuition, vous vous plongez dans un état de transe qui permet à votre esprit de quitter son enveloppe charnelle et de survoler le fossé de feu pour s'approcher du corps immobile de Banedon. Vous l'appellez par télépathie pour essayer de lui faire reprendre conscience, mais, en dépit de tous vos efforts, vous ne parvenez pas à établir le moindre contact. Et soudain, c'est un effroyable hurlement d'outre-monde qui retentit dans votre esprit en réponse à vos appels psychiques. Vous sentez votre cœur se glacer d'horreur en vous rendant compte que l'être qui repose sur l'estrade n'est pas votre ami Banedon, mais un Monstre d'Enfer ! Tandis que l'effroyable créature se relève et que sa silhouette se brouille et se tord pour retrouver son innommable aspect originel, vous jetez un regard anxieux par-dessus les flammes du fossé en direction de l'endroit où repose votre corps sans défense. A cet instant, vous voyez deux imposants Drakkarims franchir la grande porte et faire irruption dans la salle, tenant au bout d'une solide laisse une sorte d'énorme sanglier. Leurs faces de brutes tordues par un rictus cruel, les soudards lâchent leur affreuse bête qui bondit vers votre corps inanimé. Emporté par un vent de panique, vous entamez une course désespérée pour tenter de regagner votre corps avant que les redoutables défenses du monstre l'aient mis en pièces. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total d'**ENDURANCE** actuel est supérieur ou égal à 20, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. S'il est inférieur ou égal à 19, retranchez 1 du chiffre tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [299](#). S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [122](#).

275

Le flanc percé d'une flèche, Banedon tombe à genoux sans un cri, ses mains crispées cherchant vainement le support de votre épaule. Vous vous arrêtez pour le relever mais, à cet instant, un éclair aveuglant envahi votre cerveau, suivi d'une douleur atroce. La souffrance s'évanouit bientôt, mais elle laisse place à une noirceur opaque. Vous vous sentez plonger en tournoyant dans un vide sans fond. Vous vous abandonnez à cette sensation de chute... C'est ici que votre mission trouve sa fin tragique.



276

Vous vous écartez des cadavres démembrés de vos adversaires et, épuisé par ce terrible combat, vous vous appuyez en chancelant contre une table pour reprendre votre souffle. Alors que vos forces reviennent peu à peu, votre regard tombe par hasard sur une clef étrange qui y est posée. Elle a été façonnée dans un curieux métal vert irradiant une faible lueur verdâtre et phosphorescente. Si vous désirez emporter cette clef verte, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la liste des Objets Spéciaux transportés dans la poche de votre tunique. Dès que vous avez recouvré toutes vos forces, vous quittez cette chambre et, plus déterminé que jamais à retrouver le Maître de Guilde Banedon, vous continuez de vous enfoncer dans les entrailles de la noire citadelle. Rendez-vous au [133](#).

277

Traversant la rue déserte en quelques enjambées, vous vous aplatissez au pied de la tour. Tâtant d'une main experte la couche de ciment friable qui recouvre les briques de sa paroi et considérant les sept mètres qui vous séparent du sommet, vous bandez vos muscles et entamez une ascension qui pourrait bien s'avérer délicate... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez

une corde, ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au **253**. S'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au **198**. S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au **63**.

278

Quelques minutes plus tard, vous voyez deux Gloks chargés de seaux remplis de sable surgir dans le corridor. Arrivés devant la porte, ils l'ouvrent avec des gestes hésitants et s'empressent de déverser le contenu de leurs récipients sur les restes fumants de votre feu avant de tourner les talons et de s'éloigner en trotinant sur leurs courtes jambes torses. Une bruyante agitation s'empare du grand hall, le temps que les gardes et les Gloks achèvent avec force éclats de voix d'opposer leurs explications et certitudes personnelles sur l'origine et les responsables de l'incendie. En attendant que les choses se calment, il vous faut sans délai vous sustenter d'un Repas pour ne pas perdre 3 points d'**ENDURANCE** (à moins, bien entendu, que vous ne maîtrisiez la Grande Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse). Votre premier plan ayant échoué, vous décidez de vous fier aux pouvoirs de persuasion que vous confère votre maîtrise Kaï et à l'uniforme Drakkarim que vous venez d'endosser pour tenter de berner les gardes. Rendez-vous au **70**.

279

Après avoir fait coulisser le pesant verrou, vous poussez la porte branlante qui s'ouvre en grinçant sur une ruelle longeant l'infect abattoir. Elle est déserte et vide, hormis quelques piles de crânes de Gloks fraîchement dépouillés de leur chair. Vous remontez cette venelle sur toute sa longueur en prenant soin de rester à l'abri des regards indiscrets qui pourraient vous observer depuis les ruines alentour. Malheureusement, vous oubliez de surveiller aussi le ciel, ce qui vous empêche de remarquer l'inquiétant manège des Kraans qui, depuis quelque temps, planent en cercle au-dessus de vous. Alors que vous atteignez le bout de la ruelle et

tournez dans une voie plus large, trois de ces volatiles fondent sur vous et tentent de vous estourbir en vous frappant de leurs vastes ailes griffues. Pris par surprise, vous allez par deux fois mordre la poussière sous leurs assauts furieux avant de pouvoir dégainer votre arme et riposter.

KRAANS DEKAAG HABILITÉ : 45 ENDURANCE : 60

Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, multipliez par deux tous les points supplémentaires dont vous bénéficiez (mais uniquement pour la durée de ce combat). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [190](#).

280

Laissant pendre votre arme à votre côté, vous faites face au Monstre d'Enfer dans une attitude de défi. Pleine de morgue, l'innommable créature vous toise avec un rictus méprisant qui révèle les courbes inquiétantes des deux longs crocs effilés qui jaillissent de sa mâchoire inférieure. Elle laisse échapper un ricanement glacial et accélère son allure, les yeux luisant comme des charbons ardents. Prenant une profonde inspiration, vous murmurez le terrible mot de pouvoir que votre mentor, le Seigneur Rimoah, vous a enseigné : « Gloar ! » En jaillissant de votre bouche, le mot prend la forme d'une invisible balle de puissance pure qui traverse la salle à une vitesse fulgurante pour aller frapper de plein fouet le menaçant Monstre d'Enfer. Sous la violence du choc, la créature est soulevée dans les airs comme une poupée de chiffon et projetée dans la fournaise du fossé. Tandis que le dernier hurlement du monstre maudit se répercute sous la haute voûte de la salle, les deux Drakkarims s'immobilisent, fixant avec incrédulité les flammes crépitantes qui l'ont englouti. Ils échangent un regard inquiet et dubitatif, à l'évidence peu enthousiastes à l'idée de subir le même sort. Mais les longues années de discipline guerrière que ces deux vieux soudards ont derrière eux ont tôt fait de balayer leurs craintes et

leurs hésitations. Tels deux automates, ils lèvent leurs épées et montent à l'attaque.

VÉTÉRANS DRAKKARIMS HABILITÉ: 30 ENDURANCE: 35

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [340](#).

281

Sous vos yeux, la masse d'ombre opère une nouvelle métamorphose. Elle s'étend et s'épaissit, tandis que ses contours vaporeux se précisent et se cristallisent. Votre pouls s'accélère lorsque la transformation s'achève car vous voyez maintenant se dresser devant vous un hideux Dragon couvert d'une peau écailleuse d'un blanc de glace. Noirs comme les profondeurs de l'espace, ses yeux obliques vous foudroient d'un regard meurtrier et il ouvre une gueule hérissée de crocs effilés comme des poignards. Aussitôt, le monstre exhale un souffle glacial qui vous enveloppe des pieds à la tête, vous laissant tremblant comme une feuille dans le vent d'automne. Vos pouvoirs Magnakaï vous évitent de succomber au froid mortel de ce souffle polaire, mais avec ses crocs monstrueux, ses griffes longues et tranchantes comme des sabres et sa lourde queue cuirassée, la créature a encore quelques arguments non négligeables à vous opposer ! Rugissant comme un fauve affamé, le formidable Dragon se rue sur vous, avide de vous tailler en pièces.

DRAGON DEGLACE HABILITÉ: 48 ENDURANCE: 52

Si vous sortez vainqueur de ce terrible combat, rendez-vous au [50](#).



281 Rugissant comme un fauve affamé,
le Dragon de Glace se rue sur vous.

282

Alors que le Kraan descend en planant vers la plateforme en demi-cercle, vous passez la jambe droite pardessus son encolure, prêt à sauter de la selle dès que votre monture ailée se sera posée. Agile comme un chat, vous bondissez sur la plate-forme avant même que les pattes du Kraan aient touché le sol et vous vous engouffrez par le sombre portail. Un palefrenier Glok surgit devant vous, mais la rapidité de votre réaction et vos facultés de camouflage Kaï vous permettent d'échapper à ses yeux obliques. Tandis qu'il se dirige vers le Kraan croassant en trotinant sur ses courtes jambes torsées, vous courez sans bruit vers le fond de la volière où se dressent les arches de deux passages : l'un filant vers le sud, l'autre vers l'ouest. Si vous voulez emprunter le passage sud, rendez-vous au [181](#). Si vous préférez vous engager dans le passage ouest, rendez-vous au [55](#).

283

Une flèche vous laboure l'avant-bras gauche, vous arrachant un cri de douleur et vous faisant perdre 3 points d'**ENDURANCE**. « Ça sent mauvais par ici ! » criez-vous à Banedon en voyant les Drakkarims se ruer à votre rencontre comme une meute de chiens enragés. « Mieux vaut tenter notre chance dans l'enclos. » Maudissant votre sort, vous faites tous deux volte-face pour courir vous jeter dans l'embuscade qui vous attend dans l'enclos des Zlaans. Rien ne se passe lorsque vous franchissez l'entrée, mais vous n'avez pas fait plus de cinq pas dans l'enceinte qu'un léger bruit vous fait lever la tête, et un lourd filet plombé tombe du plafond sur vos têtes ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse et avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [27](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [262](#).

284

Juste avant que votre dernier coup ne lui fasse sauter la tête, l'immonde Vordak trouve la force de pousser un glapissement qui attire un grand Zlaan planant en cercle dans le ciel enfumé. Aussitôt, le grand reptile ailé fond sur vous et vous frappe sauvagement de son bec dentelé. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez 1 au chiffre que vous avez tiré. Le résultat vous indique le nombre de points d'**ENDURANCE** que vous coûte l'attaque de ce volatile. Sans vous laisser le temps de riposter, le Zlaan remonte dans les airs et disparaît. Maudissant cette sale bête, vous baissez les yeux et découvrez qu'il ne reste plus du cadavre du Vordak qu'un petit nuage de gaz vert. Redoutant que ce Zlaan revienne avec plusieurs de ses congénères, vous rengainez votre arme et vous vous hâtez de quitter ces parages. Au bout de la rue, vous tombez sur une bifurcation formée par une avenue filant vers le sud et une seconde artère, obstruée par un amas de décombres et orientée à l'ouest. Si vous voulez suivre l'avenue qui va vers le sud, rendez-vous au [142](#). Si vous préférez escalader le monticule barrant l'entrée de l'avenue qui part vers l'ouest, rendez-vous au [35](#).

285

Vous enjambez avec précaution les restes visqueux des trois Splaakhs et, sans un regard en arrière, poursuivez votre route le long du tunnel. Au bout de plusieurs centaines de mètres, il finit par déboucher dans une salle circulaire. Elle est entièrement vide, à l'exception d'une échelle de fer rouillée précairement fixée au mur qui traverse une ouverture ménagée dans la voûte pour rejoindre l'étage supérieur. Comme la chambre ne comporte aucune autre issue, vous vous engagez avec prudence sur ses barreaux rongés de rouille. Emergeant de l'ouverture supérieure, vous vous retrouvez dans un corridor jonché d'ossements humains. De macabres amas de squelettes enchevêtrés gisent sur le sol, et vous remarquez que des os et des crânes semblent avoir été rongés par quelque ignoble prédateur. Le cœur battant sourdement, vous vous frayez un chemin à travers les sinistres

ossements en prenant garde de ne faire aucun bruit. Mais à peine avez-vous accompli une douzaine de pas le long de ce passage de cauchemar qu'un spectacle inattendu vous fige sur place ! Rendez-vous au [218](#).



286

Avec un grognement triomphant, PAkataz parvient à se libérer des lambeaux de la tenture et vous saute à la gorge. Bondissant en arrière, vous parvenez de justesse à esquiver cette furieuse attaque et, tandis que les mâchoires d'acier du fauve se referment sur le vide dans un claquement sinistre, vous dégainez votre arme d'un geste foudroyant et ripostez avec une violence sauvage.

AKATAZ HABILITÉ: 20 ENDURANCE: 22

Ce Chien de Guerre est particulièrement sensible aux attaques psychiques. Si vous lui assénez un Assaut Psychique au cours de ce combat, multipliez par deux tous les points supplémentaires dont vous pouvez bénéficier. Si vous sortez vainqueur de ce combat en

4 Assauts ou moins, rendez-vous au [13](#).

S'il vous faut 5 Assauts ou plus pour envoyer ce dogue rejoindre ses ancêtres puants, rendez-vous au [264](#).

287

Vous sentez déjà la chaleur du jet de feu vous roussir la peau quand vous vous jetez au sol dans un réflexe désespéré. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [103](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [323](#).

Les rameaux sont épais comme des cordages et d'une rigidité à toute épreuve. En dépit de leurs redoutables piquants qui ne cessent d'accrocher les pans de votre manteau, la majeure partie de votre ascension se déroule sans difficulté majeure. Mais alors que vous approchez du niveau supérieur, vous remarquez que les piquants se mettent à grandir à une vitesse inquiétante. Leurs pointes traversent vos vêtements et, lorsqu'elles s'enfoncent dans votre peau, une douleur atroce vous traverse le corps. Tels les crocs d'un vampire, ces piquants suceurs de sang permettent à ces monstrueux rameaux de se nourrir de votre flux vital : vous perdez 10 points d'**ENDURANCE**. Aveuglé par la douleur et diminué par la perte de sang, vous ne remarquez pas les deux Chevaliers de la Mort Drakkarims qui se dressent près de la margelle du puits à l'étage supérieur. Vos hurlements de douleur ne manquent pas de leur révéler votre présence et, avec une brutale efficacité, ils se penchent au bord du puits et vous arrachent sans ménagement aux griffes acérées de ces rameaux avant de vous jeter sur le sol comme un paquet nauséabond. Abruti de douleur, vous les voyez dans un brouillard sanglant dégainer leurs longs sabres pour vous achever.

CHEVALIERS DE LA MORT HABILITÉ: 42 ENDURANCE:
37

Si vous trouvez la force de remporter ce combat, rendez-vous au [**230**](#).

Dans un réflexe aussi inutile que désespéré, vous levez les mains pour protéger votre visage du rondin hérissé de pointes qui dévale l'escalier. Il vous frappe de plein fouet et, empalant votre poitrine sur deux de ses pieux effilés, poursuit sa course folle lesté de votre corps sanglant avant de s'immobiliser en contrebas sur les noirs pavés de la rue. Vous n'êtes plus alors qu'une affreuse bouillie de chair et d'os brisés, mais, par chance, vous

n'avez guère eu le temps de souffrir. Bien entendu, c'est ici que votre aventure trouve son triste point final.

290

Au terme d'une longue ligne droite, le passage finit par déboucher dans une immense salle bordée de parois de granit d'un rouge ardent. Elle est éclairée par des braseros alignés le long de ses murs à intervalles réguliers qui empestent l'atmosphère d'une âcre odeur de cendres et de soufre. De vastes tapisseries constituées de filaments métalliques ornent le mur du fond de la salle et reflètent sourdement leur sinistre rougeoiement écarlate. Elles dépeignent d'effrayants paysages de furieux volcans en éruption dressés au milieu d'océans de lave en fusion. Vous pénétrez avec précaution dans cette inquiétante salle en passant entre les deux énormes piliers qui flanquent son entrée. Bien que vous ayez déjà traversé dans cette morne citadelle des passages beaucoup plus brûlants, il règne dans cet endroit une chaleur atroce qui engourdit vos sens. Très loin devant vous, un tunnel plonge vers un niveau inférieur de la citadelle. Vous vous apprêtez à rebrousser chemin lorsque le bruit d'un puissant battement d'ailerons vous fait lever la tête vers la vertigineuse voûte de la salle, et votre sang se glace dans vos veines lorsque votre regard rencontre les deux yeux maléfiques qui vous observent dans la pénombre. Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, rendez-vous au 21. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [191](#).

291

Votre mutisme provoque la fureur du garde. « Okak gaz ! » aboie-t-il tel un chien enragé et, sur ces mots, il tente de vous embrocher d'un sauvage coup de lance. Esquivant son attaque brutale d'un bond agile, vous saisissez au passage la hampe de son arme et vous lui faites perdre l'équilibre. Poussant un glapissement aigu, le soudard bascule par-dessus la rambarde rouillée de l'escalier et va s'écraser dans la ruelle. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est inférieur ou

égal à 4, rendez-vous au [257](#). S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [111](#).

292

Vous sentez vos forces décliner à mesure que le Monstre d'Enfer resserre ses doigts d'acier sur votre gorge : vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Avec l'énergie du désespoir, vous gigotez pour tenter d'échapper à son étreinte. Gêné par vos mouvements frénétiques, il relâche sa prise un bref instant et vous vous empressez de saisir cette ultime chance. Empoignant les manches de la créature, vous vous pliez brusquement en deux et vous la projetez par-dessus vos épaules. Dans un hurlement de terreur abjecte, le Monstre d'Enfer décrit un gracieux vol plané avant de plonger tête la première dans la fournaise vorace du fossé. Bouche bée, les deux Drakkarims s'immobilisent, fixant les flammes avec des yeux ronds. Puis, ils échangent un bref regard chargé d'effroi et, à l'évidence peu désireux de partager le sort du monstre, ils tournent prestement les talons et détalent vers la porte. Bien décidé à ne pas les laisser s'enfuir, vous vous élancez à leur poursuite et, les rejoignant à quelques mètres du seuil de la porte, vous vous abattez sur eux comme la foudre.

DRAKKARIMS HABILITÉ: 26 ENDURANCE: 35

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [340](#).

293

De l'inquiétante vapeur qui emplit la gueule béante du lion de pierre, jaillit une petite créature noire couverte d'une épaisse fourrure hirsute. Sa face est blanche, surmontée d'une crête osseuse et mouchetée d'excroissances pustuleuses qui forment deux cercles purulents autour de ses féroces yeux rouges qui luisent comme des charbons ardents. Elevant votre arme, vous vous préparez à l'abattre sur l'horrible petit monstre qui s'approche en grondant, quand votre attention est soudain détournée par le mouvement d'une ombre fuligineuse émergeant de l'alcôve placée au fond de la vaste salle, l'ombre maléfique



293 De la vapeur qui emplit la gueule béante du lion de pierre jaillit une petite créature noire.

d'un sorcier Nadziranim ! Redoutant ses intentions, vous tournez le dos à la petite créature velue et vous vous élancez vers l'escalier d'ivoire afin de rejoindre Banedon le plus vite possible. Croyant que c'est la peur qui vous fait courir, l'infect petit monstre bondit en avant et vous prend en chasse à une vitesse qui vous laisse peu d'espoir d'atteindre l'escalier d'ivoire avant de sentir ses crocs se planter dans vos mollets. Si vous possédez un Arc et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [46](#). Sinon, rendez-vous au [173](#).

294

Faisant appel à vos puissants pouvoirs de détection, vous découvrez qu'une embuscade a été tendue à votre intention dans l'enceinte de cet enclos. Bien qu'il paraisse désert, une horde de guerriers armés jusqu'aux dents vous y attendent, tapis derrière un vaste écran magique. Un écran si efficace qu'en dépit de tous vos efforts il vous est impossible de détecter les positions de ces guerriers. La silhouette du grand Zlaan qui vous attend sagement sur la plate-forme, harnaché et prêt à l'envol, est des plus attrayantes, mais les espoirs d'évasion se trouvent quelque peu tempérés par votre désir de rester tous deux en vie. Si vous voulez à tout prix pénétrer dans l'enclos et tenter d'atteindre le Zlaan en espérant passer entre les mailles du traquenard, rendez-vous au [95](#). Si vous jugez plus sage de rebrousser chemin pour chercher une autre voie d'évasion, rendez-vous au [147](#).

295

Le Loup Maudit s'est à peine effondré à vos pieds en laissant échapper son dernier hurlement que vous entendez de lourds bruits de bottes résonner dans le couloir. Les échos de votre furieux combat ont alerté une escouade de Drakkarims qui accourent à toutes jambes vers cette cellule. Vous vous tournez vers l'unique fenêtre de la pièce, pour constater avec un juron de dépit qu'elle est protégée par un croisillon d'épais barreaux de fer. Mais à y regarder de plus près, ces derniers sont à demi descellés et rongés de rouille. D'un coup bien ajusté de la paume

des mains, vous les faites sauter hors de leur logement et vous vous glissez par l'ouverture ainsi ménagée. Vous retrouvant dans une sombre cour intérieure, vous restez tapi dans l'ombre, le temps de laisser s'éloigner un groupe de dresseurs Drakkarims. Lorsqu'ils ont disparu, vous traversez la cour sans un bruit, escaladez un petit mur et disparaissiez dans le champ de décombres qui s'étend autour du bâtiment. Pendant plus d'un kilomètre, vous vous frayez un chemin à travers les vestiges chaotiques d'édifices en ruine avant d'avoir la surprise de découvrir une avenue vierge de tout débris, parfaitement dégagée. Elle l'est même un peu trop à votre goût, ne vous offrant aucun moyen de progresser à couvert des hauts bâtiments qui la bordent sur toute sa longueur jusqu'au centre de Kaag. Aussi décidez-vous de continuer d'avancer dans les ruines plutôt que de risquer de vous faire surprendre à découvert au beau milieu de cette voie trop facile pour être honnête. Mais, au bout de quelques minutes, vous vous retrouvez confronté à un nouveau danger. Le sol de cette partie de la cité n'est guère praticable : il est criblé de trous profonds et de caves effondrées, le plus souvent dissimulés sous l'enchevêtrement de poutres pourries et de fines plaques de plâtre qui jonchent les lieux. Alors que vous vous engagez dans un de ces passages, le sol se dérobe sous vos pieds et vous êtes précipité dans un gouffre obscur. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [32](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [51](#).

296

Sous l'effet de votre sortilège, la sphère se met à vibrer de plus en plus violemment et sa surface se couvre de fines lézardes. Puis, dans une énorme gerbe d'étincelles, elle se brise en deux et la barrière lumineuse qui emprisonnait Banedon se met à vaciller avant de s'évanouir. Rendez-vous au [188](#).

297

Après avoir flanqué un bon coup de pied dans cette maudite porte pour vous soulager les nerfs, vous rebroussez chemin jusqu'à l'enclos des Kraans et empruntez l'arche ouest. Vous vous retrouvez au pied d'une interminable volée de marches qui, après vous avoir fait franchir de nombreux étages de la citadelle, finit par déboucher dans une immense salle glaciale festonnée de blancs stalactites. Apercevant dans la pénombre la lointaine lueur jaune d'une salle plus chaude, vous pressez le pas dans sa direction en prenant garde de ne pas vous rompre le cou sur le sol gelé. Mais, alors que vous atteignez le centre de la chambre, la température, pourtant déjà polaire, s'abaisse brutalement ! Si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline du Nexus, la morsure du froid vous coûte 5 points d'**ENDURANCE**. Si vous n'êtes pas mort gelé, rendez-vous au [133](#).

298

Succombant sous vos coups, le Liganim s'effondre à vos pieds et s'embrase aussitôt, dévoré par le feu crépitant qui jaillit de son bâton diabolique. En quelques secondes, il est changé en un dérisoire petit tas de cendres rougeoyantes. N'éprouvant aucune envie de vous attarder, vous vous ruez vers la porte de la crypte et l'ouvrez d'un magistral coup de botte. Hors d'haleine, vous escaladez d'un bond la courte volée de marches qui conduisent à la rue et courez vous mettre à l'abri dans les ruines environnantes. Vous découvrez bientôt une cachette idéale dans les décombres d'une bâtisse en partie éventrée. Il s'agit d'une pièce du rez-de-chaussée protégée du ciel par un plafond encore intact et offrant une vue dégagée sur une place déserte qui constitue sa seule voie d'accès. Vous vous y installez pour prendre un peu de repos et échafauder votre prochain plan d'action. Vous regagnez 2 points d'**ENDURANCE**. Toutefois, si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez profiter de ce moment de répit pour prendre un Repas afin d'éviter de perdre 3 points d'**ENDURANCE** Après quoi, rendez-vous au [201](#).

299

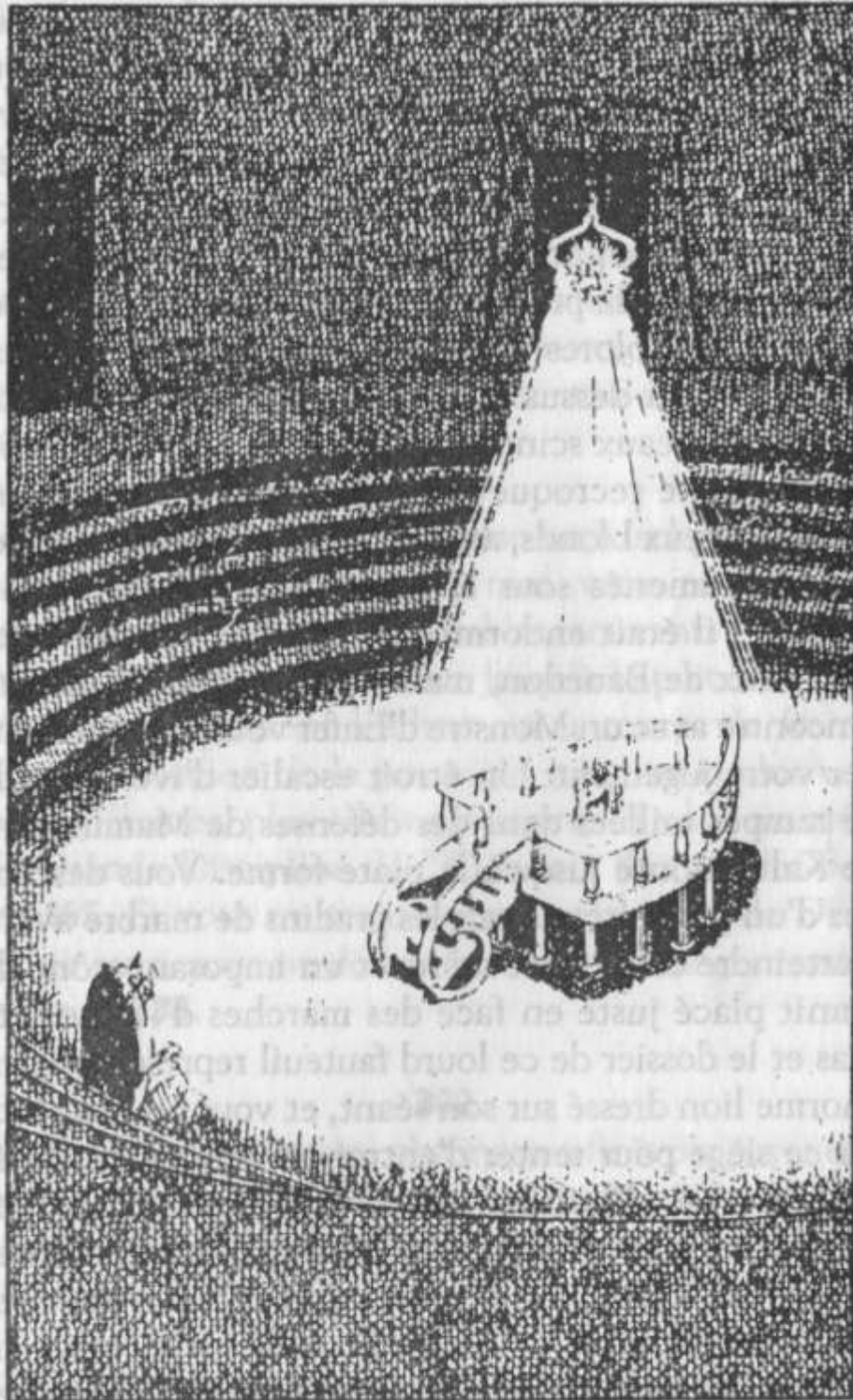
Vous réintégrez votre enveloppe charnelle juste avant que la furieuse créature ne l'atteigne, mais la soudaineté de cette opération vous laisse un moment paralysé, incapable du moindre mouvement : vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Alors que l'engourdissement qui s'est emparé de votre corps commence à s'estomper, la lourde bête, lancée à toute vitesse, vous frappe en pleine poitrine et vous envoie rouler sur le sol vitrifié, droit vers les flammes du fossé, labourant au passage votre bras et votre épaule d'une de ses puissantes défenses recourbées et vous faisant perdre par la même occasion 3 points d'**ENDURANCE**. Vous parvenez néanmoins à vous relever en titubant et à dégainer votre arme d'un poing aussi ferme que possible pour affronter la nouvelle charge du monstre, qui semble cette fois décidé à vous expédier dans la fournaise !

PHACO-CHARGH HABILITÉ: 41 ENDURANCE: 45

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [325](#).

300

Vous redoublez de vitesse en approchant de la porte d'acier pour tenter de l'ouvrir en force. Mais, à votre stupéfaction, ses lourds battants s'ouvrent d'eux-mêmes à l'instant où vous allez les percuter et une bouffée d'air frais vous fouette le visage, vous incitant à poursuivre votre course. Emporté par votre élan, vous traversez un rideau de lumière sans vous soucier du claquement feutré de la porte dans votre dos tant vous êtes fasciné par le spectacle de la gigantesque salle qui s'étend devant vos yeux. Des gradins de marbre veiné d'or plongent vers un espace circulaire au milieu duquel se dresse un anneau de piliers cannelés de cuivre rouge supportant une plate-forme taillée en pointe comme la proue d'un navire de haute mer. Des rayons multicolores jaillissent d'une sphère de cristal suspendue au-dessus de la plate-forme, comme une cage de barreaux scintillants. Vous pouvez apercevoir la silhouette recroquevillée d'un homme pâle,



300 Des gradins de marbre plongent vers un espace circulaire au milieu duquel se dresse une plate-forme

aux longs cheveux blonds, assis au milieu de cette cage, les genoux ramenés sous le menton et les yeux clos, comme s'il était endormi. Ses traits et sa silhouette sont ceux de Banedon, mais votre récente et funeste rencontre avec un Monstre d'Enfer vous incite à réserver votre jugement. Un étroit escalier d'ivoire bordé de rampes taillées dans des défenses de Mammouths de Kalte monte jusqu'à la plate-forme. Vous descendez d'un pied circonspect les gradins de marbre avant d'atteindre cette vaste arène et un imposant trône de granit placé juste en face des marches d'ivoire. Les bras et le dossier de ce lourd fauteuil représentent un énorme lion dressé sur son séant, et vous prenez place sur ce siège pour tenter d'entrer en contact par télépathie avec l'homme endormi. Vous n'obtenez d'abord aucune réponse. Puis il finit par lever la tête et parvient à entrouvrir un œil hagard. Son visage est celui d'un homme épuisé, à bout de force, mais un faible sourire finit par éclairer ses traits lorsque ses yeux éteints se posent sur vous, et des mots se forment lentement dans votre esprit : « Loup Solitaire !... Louée soit Ishir, tu m'as enfin retrouvé... » Persuadé qu'il s'agit bien cette fois de votre ami Banedon, vous vous élancez vers l'escalier d'ivoire, avide de le délivrer de sa prison lumineuse. Mais, percevant une sensation inquiétante, vous vous immobilisez au pied des marches et découvrez que le pâle sourire qui ornait un instant auparavant le visage de votre fidèle ami s'est changé en rictus de peur. Rendez-vous au [340](#).

301

A l'instant où votre pied se pose sur le sol poussiéreux, vous constatez, mais un peu tard, votre erreur... Il se révèle aussi meuble que des sables mouvants et vous ne tardez pas à vous y enfoncer jusqu'à la poitrine ! Agitant désespérément les bras, vous tentez de freiner l'atroce succion de la poussière grise, mais plus vous vous débattez, plus elle vous aspire. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [165](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline ou si vous ne désirez pas en faire usage, rendez-vous au [238](#).

302

En fin de compte, votre obstination finit par payer et la porte s'ouvre, vous laissant pénétrer dans la chambre qu'elle protège. Rendez-vous au [328](#).

303

Gagnant une des rues qui débouchent sur la place, vous vous élancez vers un carrefour qui se dessine au loin, en prenant soin de rester à l'abri des regards indiscrets qui pourraient vous observer depuis les ruines alentour. Malheureusement, vous oubliez de surveiller aussi le ciel, ce qui vous empêche de remarquer l'inquiétant manège des Kraans qui planent en cercle. Alors que vous atteignez le bout de la ruelle et tournez dans une voie plus large, trois de ces volatiles fondent sur vous et tentent de vous estourbir en vous frappant de leurs vastes ailes griffues. Pris par surprise, vous allez par deux fois mordre la poussière sous leurs assauts furieux avant de pouvoir dégainer votre arme et riposter.

KRAANS DE KAAG HABILITÉ : 45 ENDURANCE : 60

Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, multipliez par deux tous les points supplémentaires dont vous bénéficiez (uniquement pour la durée de ce combat). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [190](#).

304

Cinquante mètres plus loin, le corridor décrit un coude sur la gauche et vous vous retrouvez en face d'une impressionnante porte bardée d'acier. Fort heureusement, elle n'est pas verrouillée et vous la franchissez sans presque ralentir votre course, ne vous arrêtant que pour la refermer sans bruit avant de poursuivre votre chemin. Vous ne tardez pas à atteindre le pied d'un escalier dont les marches interminables vous font gravir plus d'une soixantaine de niveaux avant d'en atteindre le

sommet. Si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, il vous faut prendre un Repas au cours de cette pénible ascension pour conserver vos forces et éviter de perdre 3 points d'**ENDURANCE**. L'escalier finit par déboucher sur un vaste palier au fond duquel se dresse une porte de bronze incrustée de symboles d'or et d'argent. Adossé au mur, un gros garde Drakkarim assis sur le sol ronfle avec conviction, sa lourde tête casquée de cuir penchée sur l'épaule et sa lance étendue à ses pieds. Retenant votre souffle, vous passez devant lui et poussez sans un bruit la lourde porte. Elle s'ouvre sans effort sur une immense salle circulaire aux parois pavées de roche noire. La voûte s'élève à plus de trente mètres au-dessus d'un dais érigé au centre de la chambre. Un fossé empli de flammes entoure cette plate-forme ronde au centre de laquelle gît le corps inconscient d'un homme aux cheveux blonds vêtu d'une robe de soie bleue. Une folle bouffée d'espoir vous envahit lorsque vous découvrez les motifs brodés sur le devant de la robe, car ils représentent l'Etoile de Cristal, emblème de la puissante Guilde des Magiciens du Sommerlund ! Mais la joie d'avoir enfin retrouvé votre ami est vite atténuée par la sensation d'un danger imminent. Poussé par ce sombre pressentiment, vous vous ruez vers une passerelle de fer dressée au bord des flammes et commencez à actionner la lourde manivelle qui permet de l'abaisser en travers du fossé. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous désirez y faire appel, rendez-vous au 18. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [274](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous ne voulez pas en faire usage, rendez-vous au [146](#).

305

La créature tente d'esquiver votre trait, mais elle n'est pas assez rapide. La flèche transperce avec un bruit sec sa mâchoire inférieure et lui arrache un couinement de douleur. Mais ni cette terrible blessure, ni les flots de sang noir qui en jaillissent ne parviennent à briser l'ardeur guerrière du petit monstre. Avec une effrayante indifférence à la souffrance, il arrache la flèche de

sa gueule d'un coup de patte et repart à l'attaque dans un rauque gargouillis de fureur. Gardant votre sang-froid, vous remettez vivement votre Arc à l'épaule et vous vous apprêtez à soutenir son assaut quand, parvenue à moins de trois mètres de vous, la bête ouvre soudain sa gueule noyée de sang et vous crache au visage un jet de feu liquide ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï du Nexus, rendez-vous au [333](#). Sinon, rendez-vous au [287](#).

306

Il vous faut puiser dans vos dernières forces pour parvenir à extirper de votre sac l'échantillon de la précieuse plante. Au prix d'un terrible effort, vous parvenez enfin à vous en emparer et à ingurgiter ses feuilles séchées. Au bout de quelques minutes, les effets de la bénéfique Herbe d'Œde commencent à se faire sentir.

Votre fièvre décroît et vous pouvez sentir que l'insidieux virus a perdu la bataille et a été éliminé de votre organisme. Dès que vous avez recouvré toutes vos forces, vous vous hâtez de rassembler votre équipement avant d'escalader les marches conduisant à l'air libre. Rendez-vous au [172](#).

307

Vous murmurez un terrible mot de pouvoir que vous lancez à la face du monstre. Frappée de plein fouet par le sortilège, la bête vacille sur ses six pattes. Mais ce n'est qu'un répit : la taille et la force prodigieuses de cet être lui permettent de récupérer rapidement et il ne tarde pas à avancer de nouveau en grondant sourdement, plus déterminé que jamais à exécuter l'ordre de Cadak. Vous vous hâtez de dégainer une arme de poing tandis que l'ombre énorme de la bête furieuse s'étend sur vous. Rendez-vous au [128](#).

308

Escaladant l'escalier d'un pas furtif, vous émergez au centre d'une chambre de l'étage supérieur. Cette pièce en forme de

caveau est emplie d'une profusion de trophées macabres accrochés aux murs ou exposés dans des vitrines à l'admiration du visiteur : les crânes de créatures rares voisinent avec des peaux tannées d'aspect bizarre et des ossements incrustés de pierres précieuses. Tandis que vous passez rapidement en revue cette sinistre collection, un objet particulier attire votre regard : une statuette façonnée à l'effigie du Seigneur des Ténèbres Zagarna. Si vous désirez conserver cette Statuette de Zagarna, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case des Objets Spéciaux contenus dans votre Sac à Dos. Si vous possédez déjà le nombre maximum d'Objets qu'il peut contenir, vous devez en abandonner un à son profit. Rendez-vous ensuite au [209](#).

309

Rentrant la tête dans les épaules, vous gravissez péniblement la pente escarpée de la chaîne de collines en luttant contre la tourmente, plongeant à chaque pas jusqu'à la cheville dans une lourde poussière volcanique. Contraint de fermer les yeux en permanence pour les préserver du vent furieux et des torrents de poussière qu'il soulève, vous vous confiez entièrement à vos sens Magnakaï pour vous guider vers la ténébreuse cité. Ce n'est qu'après avoir atteint la crête de la chaîne de collines que vous vous risquez à jeter un regard sur la morne étendue désertique qui vous entoure. Derrière vous, la *Nef du Ciel* est désormais invisible, ensevelie sous les gris tourbillons du vent furieux. Vers le sud, la noire cité de Kaag reste elle-même cachée à votre regard durant quelques minutes, jusqu'à ce qu'une brève accalmie de la tempête éclair-cisse le lugubre paysage qui s'étale à vos pieds, vous offrant un spectacle qui vous glace le cœur d'effroi. Au cours de votre vie aventureuse, vous avez déjà contemplé bien des cités terrifiantes, mais vos yeux ont rarement eu l'occasion de se poser sur une place forte aussi gigantesque que Kaag. Noire comme l'enfer, une muraille d'enceinte constituée d'énormes blocs de pierre lisse court autour de la cité sur plus de quarante kilomètres de large. Au centre de cette dernière, une prodigieuse citadelle de marbre noir percée de nombreux orifices permettant à l'air d'y circuler dresse dans la

tourmente sa gigantesque silhouette pyramidale. Couronnée d'éclairs et battue par le tonnerre, sa sinistre flèche culmine à plus de trois mille mètres au-dessus de la morne plaine. Au premier abord, cette forteresse semble absolument imprenable, mais vous remarquez que le mur d'enceinte n'est pas entièrement intact. A la faveur des éclairs, vous pouvez voir qu'une large section des remparts s'est effondrée près de la grande porte nord. De même, à l'est, la muraille s'est abattue sur plus d'un kilomètre, jonchant la plaine de blocs de pierre. Chose surprenante, rien ne semble avoir été entrepris pour colmater ces brèches, rendant de ce fait l'accès de la cité relativement aisé. Si vous voulez pénétrer dans Kaag par la brèche ouverte dans le mur nord, rendez-vous au [88](#). Si vous préférez entrer dans la noire cité par la brèche du mur est, rendez-vous au [235](#).

310

Maintenant d'une main ferme Banedon en travers de vos épaules, vous gravissez les gradins de la salle en direction du tunnel. Ce passage sombre et glacial semble des moins engageants, mais lorsque vous entendez le bruit des bottes d'une patrouille approchant de la grande porte, vous oubliez toutes vos réticences et vous vous y engouffrez. Dans une succession tortueuse de rampes et de volées de marches, le tunnel descend jusqu'à une longue chambre rectangulaire où s'alignent des rangées d'antiques statues de pierre dont les traits ont été effacés par les ans. Des torches fixées le long des deux plus grands murs éclairent la salle de leur flamboyante lueur jaune et empestent son air moisi de leur lourde puanteur huileuse. Dans le lointain, tout au bout de la chambre, un passage voûté s'enfonce dans les ténèbres. Si vous voulez vous arrêter ici pendant quelques minutes pour tenter de ranimer Banedon, rendez-vous au [29](#). Si vous préférez poursuivre votre route sans perdre un instant, rendez-vous au [177](#).

311

Les terribles mains griffues du monstre se referment comme des serres d'acier sur votre gorge. Vous vous débattiez avec l'énergie du désespoir pour tenter d'échapper à son étreinte mortelle, mais votre vision commence à s'obscurcir et vous sentez vos forces vous abandonner peu à peu. Votre volonté finit à son tour par fléchir, et vous vous laissez glisser dans un sommeil glacé dont vous ne vous éveillerez jamais. Votre vie et votre aventure s'achèvent ici.

312

Jaillissant hors des ruines, vous traversez la rue en quelques enjambées pour bondir à l'assaut de l'escalier. Vous avez escaladé la moitié des marches conduisant au sommet de la tour lorsqu'un claquement sonore retentit au-dessus de vous. Vous levez les yeux pour découvrir avec horreur qu'un énorme rondin de bois hérissé de longues barres de fer au pointes aiguës dévale l'escalier dans un fracas de tonnerre, fonçant droit sur vous ! Paralysé par la peur, vous ne pouvez que fixer avec impuissance la trogne grimaçante d'un Drakkarim penché au-dessus du parapet de la tour. Chargée de la surveillance de ce poste de ravitaillement pour créatures aériennes, cette brute raffinée jouit du spectacle du rondin garni de piques mortelles qui roule de plus en plus vite le long des marches à la rencontre de sa nouvelle victime... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [289](#). S'il est compris entre 4 et 9, rendez-vous au [41](#). S'il est supérieur ou égal à 10, rendez-vous au [348](#).

313

A peine avez-vous accompli une douzaine de pas dans le tunnel brûlant que la semelle de vos bottes commence à fondre en grésillant. Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï du Nexus, rendez-vous au [37](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [110](#).

314

Invoquant le sortilège mental de la Confrérie de l'Étoile de Cristal, vous persuadez les deux gardes de vous laisser entrer sans autre forme de procès. Ils retirent leurs lances et l'arc d'énergie pourpre qui crépitait entre leurs lames s'évanouit. « Tu peux passer », déclarent-ils d'une voix dénuée de toute émotion et, tandis qu'ils s'écartent, les deux lourds battants de la grande porte pivotent sans un bruit sur leurs gonds. Franchissant le seuil du temple, vous pénétrez d'un pas hésitant dans un espace rempli d'une flamboyante lueur pourpre. Rendez-vous au [186](#).

315

Tournant doucement la poignée de la porte, vous découvrez qu'elle n'est pas verrouillée et vous entrez. Vous vous retrouvez dans une petite pièce éclairée par quatre candélabres fixés aux murs. Un lit à une place, une table à tréteaux, un tabouret et un coffre de bois constituent tout l'ameublement de cette chambre Spartiate. Une tenture élimée sépare la pièce d'une autre chambre, mais, lorsque vous vous en approchez, un grondement menaçant vous fait porter la main à votre arme, car vous avez reconnu là le grondement d'un Akataz, redoutable Chien de Guerre Drakkarim... Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [180](#). Sinon, rendez-vous au [215](#).

316

Le chuintement strident des flèches qui vous sifflent aux oreilles vous fait redoubler de vitesse. Malgré le poids de votre ami, vous escaladez en quelques bonds les derniers gradins qui vous séparent du tunnel et vous vous y engouffrez tandis que les projectiles mortels s'écrasent autour de vous. Dans une succession tortueuse de rampes et de volées de marches, le tunnel descend jusqu'à une longue chambre rectangulaire où s'alignent des rangées d'antiques statues de pierre dont les traits ont été effacés par les ans. Des torches fixées le long des deux plus grands murs éclairent la salle de leur flamboyante lueur jaune et empestent son air moisi de leur lourde puanteur huileuse. Dans le lointain, tout au bout de la chambre, un passage voûté s'enfonce dans les ténèbres. Vous êtes à bout de souffle et votre fuite précipitée vous a passablement épuisé. Si vous voulez vous reposer ici pendant quelques minutes, rendez-vous au [29](#). Si vous préférez poursuivre votre route sans perdre un instant, rendez-vous au [177](#).

317

Vous tentez en catastrophe d'ériger un bouclier mental pour vous protéger de cette soudaine attaque, mais la fatigue de votre précédent combat a émoussé vos réflexes et votre réaction est trop lente pour empêcher une partie de l'énergie destructrice des Vordaks de frapper votre esprit : vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [219](#).

318

Vous faites appel à votre maîtrise Kaï du Contrôle Animal pour tenter de stopper l'avance des Ehorghs, mais vos pouvoirs de persuasion s'avèrent trop faibles pour venir à bout de ces trois brutes. Les Ehorghs s'immobilisent un bref instant, dressés sur leur énorme postérieur, puis, dans un effroyable chœur de mugissements stridents, se ruent sauvagement sur vous, tous crocs et griffes dehors.



318 *Les trois Ehorghs se ruent sauvagement sur vous, tous crocs et griffes dehors.*

EHORGHES HABILITÉ : 37 ENDURANCE : 42

Ces créatures sont particulièrement sensibles aux attaques psychiques. Aussi, multipliez par deux tous les points supplémentaires dont vous devez normalement bénéficier si vous choisissez de leur livrer des Assauts Psychiques au cours de ce combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [261](#).

319

Après un instant d'hésitation, vous pénétrez avec circonspection dans la colonne de lumière et vous sentez votre corps, soudain délivré des lois de la pesanteur, s'élever en douceur. Des bandes sombres horizontales défilent de plus en plus vite sous vos yeux, marquant chaque étage de la colossale citadelle. Puis votre vitesse ascensionnelle décroît jusqu'à l'arrêt et la colonne s'évanouit, vous laissant sur une estrade métallique érigée au centre d'une salle coiffée d'un vaste dôme hémisphérique. Face à vous, se dresse une imposante porte de Kagonite, près de laquelle vous pouvez voir le puits d'un escalier en colimaçon plongeant vers les niveaux inférieurs. En vous approchant de la porte, vous remarquez qu'elle comporte une serrure d'un aspect peu commun : c'est une plaque de métal lisse gravée d'une succession de chiffres dans laquelle vous reconnaissez une combinaison d'ouverture. Mais, bien entendu, un des chiffres de la combinaison est absent, et vos sens Magnakaï vous indiquent qu'en frappant le nombre de coups correspondant à ce chiffre manquant sur l'espace vierge qu'il devrait occuper, vous débloquentez la serrure. Examinez avec soin la combinaison. Lorsque vous pensez avoir deviné le chiffre manquant, rendez-vous au paragraphe correspondant.



Si votre réponse s'avère incorrecte ou que vous êtes incapable de répondre, cessez de vous torturer les méninges et rendez-vous au [43](#).

320

La boule de feu s'écrase sur la sphère qui se met à vibrer sous le choc, mais finit par rester en place, intacte, continuant d'irradier le rideau lumineux qui emprisonne Banedon. Il vous faut trouver un autre moyen de le libérer. Si vous possédez un Arc et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [245](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [108](#). Si vous n'avez pas d'Arc, que vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline ou que vous n'avez pas atteint le niveau requis de maîtrise Kaï, rendez-vous au [338](#).

321

Après avoir fracassé le crâne du dernier Drakkarim, vous vous tournez vers Banedon qui a reçu une blessure dans la mêlée. Son bras droit saigne abondamment, mais en examinant sa plaie de plus près, vous constatez avec soulagement qu'elle n'est pas aussi profonde que vous l'aviez craint. Vous l'aidez à se relever quand vous entendez une voix caverneuse résonner dans l'ombre, maudissant lentement votre nom. L'arme au poing, vous pivotez en direction de cette voix, prêt à tailler en pièces celui qui ose vous insulter de la sorte. Mais votre sang se glace dans vos veines lorsque vous découvrez le visage de l'homme qui émerge dans la lumière grise de l'enclos des Zlaans ! Rendez-vous au [54](#).

322

Vous frappez le cube avec une précision diabolique et, à l'instant où votre arme le touche, le mystérieux objet explose dans un terrifiant éclair de feu. La violence de la déflagration vous jette à terre, vous laissant aveuglé, atrocement brûlé et presque inconscient : vous perdez 15 points d'**ENDURANCE**. Si vous avez survécu à vos terribles blessures, rendez-vous au 72.

323

La stupéfiante rapidité de vos réflexes vous permet d'esquiver le terrifiant jet de flammes liquides. Quelques gouttelettes du fluide ardent éclaboussent néanmoins votre tunique et commencent à l'enflammer (vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**), mais vous parvenez à étouffer le feu avant qu'il se propage. Élevant votre arme avec une lenteur calculée, vous fixez d'un air de défi l'infernale petite bête qui s'apprête à vous bondir à la gorge. Rendez-vous au [39](#).

324

Faisant appel à vos pouvoirs secrets de Grand Maître Kai, vous faites jaillir du sol un nuage de fumée opaque qui emplit en un instant l'espace qui vous sépare de la ligne menaçante des Chevaliers de la Mort. Dès qu'il est suffisant pour vous dissimuler à leur vue, vous plongez à plat ventre pour échapper à leurs carreaux d'arbalète. Comme vous l'aviez prévu, ils ne tardent pas à tirer, mais leurs projectiles passent largement au-dessus de vous avant de se fracasser contre le mur de l'impasse sans vous causer la moindre égratignure. Sans leur laisser le temps de se dégager de votre brouillard magique pour recharger leurs armes, vous vous faufilez comme une anguille entre leurs rangs et vous prenez vos jambes à votre cou. Lorsque ces lourdauds se rendent enfin compte que vous leur avez glissé entre les doigts et s'avisent de vous prendre en chasse, vous avez déjà franchi le carrefour et vous détalez dans la rue opposée avec plusieurs longueurs d'avance ! Rendez-vous au [266](#).

325

Alors que vous vous écartez du cadavre sanglant du Phacocharge, la lourde passerelle s'abaisse au-dessus du fossé de flammes dans un bruit de ferraille. Alerté par ce fracas, vous faites volte-face et voyez le Monstre d'Enfer s'y élancer et enjambrer la fournaise du fossé. Tandis qu'il court au-dessus des flammes, sa peau se met à noircir et part en lambeaux comme si

d'autres flammes invisibles le consumaient. Les deux Drakkarims le rejoignent à l'extrémité de la passerelle et ils s'avancent tous trois vers vous. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au **5**. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et que vous désirez y faire appel, rendez-vous au **280**. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et que vous désirez en faire usage, rendez-vous au **132**. Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous ne voulez pas les utiliser, rendez-vous au **48**.

326

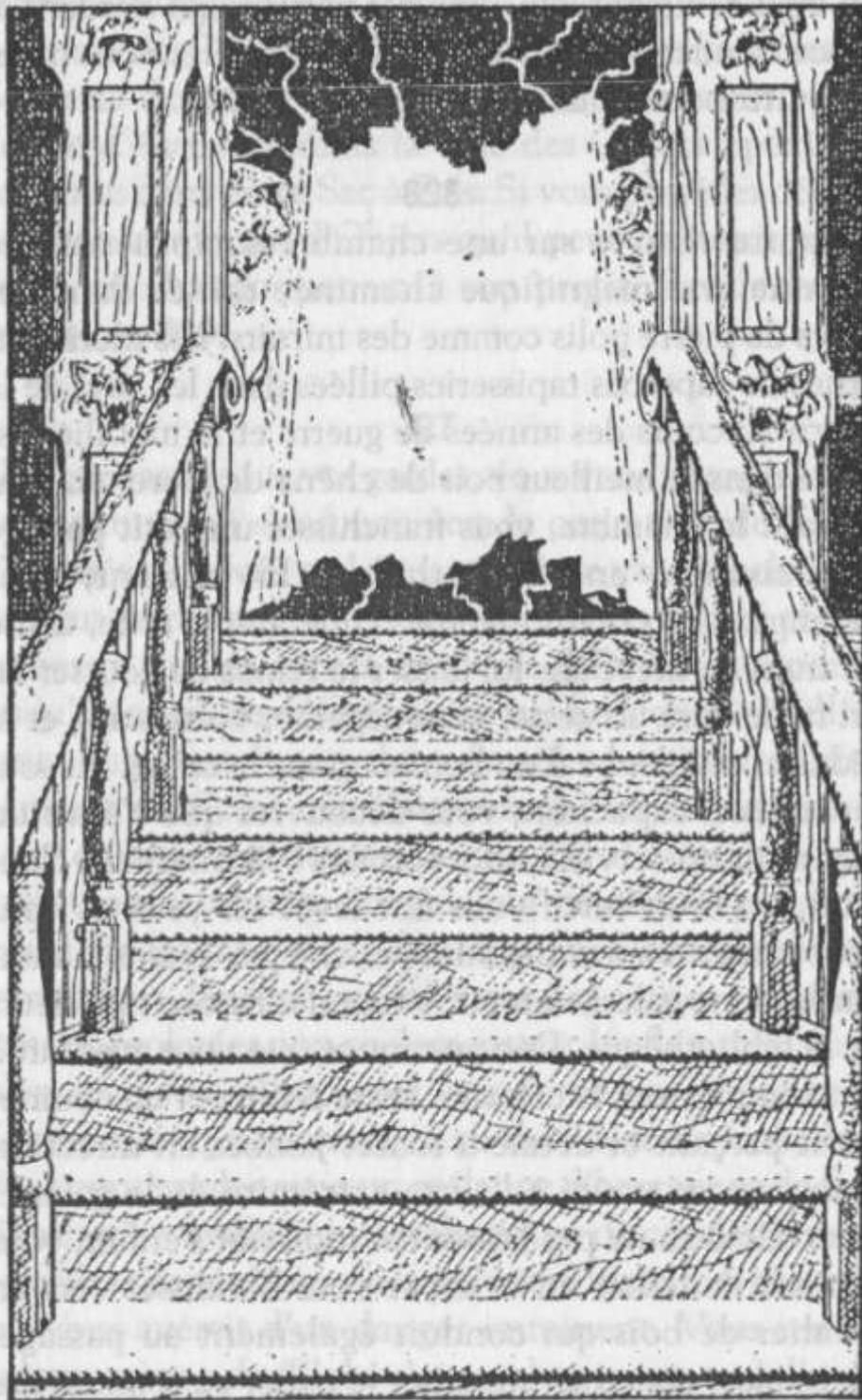
Invoquant la formule du sortilège mental de la Confrérie de l'Étoile de Cristal, vous dirigez son pouvoir sur le Drakkarim endormi et vous lui demandez par télépathie où est détenu le magicien du Sommerlund. Vous n'obtenez d'abord aucune réponse, puis, à la deuxième tentative, le cerveau obtus du soudard finit par réagir péniblement, et vous lisez dans son esprit : « Au-dessus... loin au-dessus... dans l'ancienne salle du trône de Zagarna... » Convaincu que vous avez obtenu là tout ce que vous pouviez tirer de ce Drakkarim, vous le laissez faire de beaux rêves. Gravissant l'escalier d'un pas furtif, vous émergez au centre d'une chambre de l'étage supérieur. Cette pièce en forme de caveau est emplie d'une profusion de trophées macabres accrochés aux murs ou exposés dans des vitrines : les crânes de créatures rares voisinent avec des peaux tannées d'aspect bizarre et des ossements incrustés de pierres précieuses. Tandis que vous passez rapidement en revue cette sinistre collection, un objet particulier attire votre regard : une statuette façonnée à l'effigie du Seigneur des Ténèbres Zagarna. Si vous désirez conserver cette Statuette de Zagarna, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case des Objets Spéciaux contenus dans votre Sac à Dos. Si vous possédez déjà le nombre maximum d'Objets qu'il peut contenir, vous devez en abandonner un à son profit. Rendez-vous ensuite au **209**.

327

Plus que jamais sur vos gardes, vous vous engagez dans une avenue qui s'enfonce vers le cœur noir de Kaag. Chaussée de pavés mal équarris, cette voie jonchée de détritrus serpente entre des amas de décombres et des carcasses de bâtiments éventrés. Elle vous conduit jusqu'à une place déserte au centre de laquelle, jaillissant d'un vaste trou dans le sol, de gigantesques flammes écarlates montent vers le ciel en rugissant. Leur éclat intermittent baigne les alentours d'une inquiétante lumière rouge sang et elles répandent dans l'air des torrents de fumée noire. Des ombres fantomatiques dansent sur les murs des ruines environnantes, projetées non seulement par les flammes, mais aussi par les silhouettes inquiétantes des grands Kraans ailés qui tournoient au-dessus de ce faubourg. Vous contemplez avec un mélange d'horreur et de fascination les évolutions acrobatiques de ces dangereux volatiles des ténèbres, lorsque votre Intuition Magnakaï vous avertit d'un danger imminent. Vous sentez qu'une troupe de Gloks s'approche, remontant l'avenue en direction de la place. Si vous voulez les éviter en vous réfugiant dans une des bâtisses qui bordent la place, rendez-vous au [148](#). Si vous préférez vous hâter de quitter cette place, rendez-vous au [303](#).

328

La porte s'ouvre sur une chambre somptueuse que domine une magnifique cheminée taillée dans des blocs de pierre polis comme des miroirs. Les murs sont ornés de superbes tapisseries pillées dans les pays de la Storn au cours des années de guerre et le mobilier est taillé dans le meilleur bois de chêne de Durenor. Traversant la chambre, vous franchissez un petit passage conduisant à une bibliothèque. En entrant, vous dérangez une créature vêtue d'une ample robe, assise en train de lire. Sans lui laisser le temps de pousser un cri ni de faire un geste, vous dégainez votre arme et la réduisez au silence d'un bon coup sur le crâne. En soulevant son capuchon, vous découvrez que c'était un Liganim, un serviteur des sorciers Nadziranims. Soudain, un



328 *Au sommet des marches, deux Liganims
se tiennent de part et d'autre du passage.*

bruit furtif vous fait lever les yeux et vous découvrez un autre Liganim penché par-dessus la rambarde d'une galerie faisant le tour des rayons supérieurs de la bibliothèque. Découvrant ce que vous avez fait à son compagnon, la créature laisse échapper un couinement perçant et détale à toutes jambes en direction d'un passage voûté à l'autre extrémité de la galerie. Bien décidé à ne pas laisser cet indiscret s'enfuir, vous déposez Banedon sur le sol et vous bondissez vers un escalier de bois qui conduit également au passage. Mais, alors que vous atteignez le palier au sommet des marches, deux autres Liganims apparaissent de part et d'autre du passage, serrant un bâton de pouvoir dans leur main crochue. Ils hurlent un sortilège et un crépitant rideau d'énergie jaillit entre les deux bâtons, vous barrant la route. Ce mur d'énergie pure semble infranchissable, mais vos sens vous indiquent qu'il est en fait relativement faible. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et que vous désirez y faire appel, rendez-vous au [134](#). Si vous voulez tenter de franchir en force cette barrière magique, rendez-vous au [241](#). Si vous préférez redescendre l'escalier pour rejoindre votre compagnon inconscient, rendez-vous au [15](#).

329

Vous vous glissez par la fenêtre pour vous retrouver dans une sombre cour intérieure. Tapi dans l'ombre, vous attendez qu'un groupe de dresseurs Drakkarims ait achevé sa tâche et vidé les lieux pour traverser la cour, escalader un petit mur et vous évanouir dans le champ de décombres qui s'étend autour du bâtiment. Pendant plus d'un kilomètre, vous vous frayez un chemin à travers les décombres d'édifices en ruine avant d'avoir la surprise de découvrir une avenue vierge de tout débris, parfaitement dégagée. Elle l'est même un peu trop à votre goût, ne vous offrant aucun moyen de progresser à couvert des hauts bâtiments qui la bordent sur toute sa longueur jusqu'au centre de Kaag. Aussi décidez-vous de continuer d'avancer dans les ruines plutôt que de risquer de vous faire surprendre au beau milieu de cette voie trop facile. Mais, au bout de quelques minutes, vous vous trouvez confronté à un nouveau danger. Le sol de cette

partie de la cité n'est guère praticable : il est criblé de trous profonds et de caves effondrées, le plus souvent dissimulés sous l'enchevêtrement de poutres pourries et de fines plaques de plâtre qui jonchent les lieux. Alors que vous vous engagez dans un de ces passages, le sol se dérobe sous vos pieds et vous êtes précipité dans un gouffre obscur. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [32](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [51](#).

330

Lorsqu'il découvre l'arme ensorcelée que vous brandissez contre lui, le Monstre d'Enfer laisse échapper un glapissement de terreur, sachant quelle terrible puissance détient désormais votre main. Rompant le combat, il fait volte-face et se rue ventre à terre vers la passerelle dans le fol espoir d'échapper à votre courroux. Sans perdre une seconde, vous vous lancez à sa poursuite et vous le rejoignez à l'instant où il pose le pied sur la passerelle. « Meurs, infecte engeance ! » rugissez-vous en lui assénant un coup terrible qui expédie la créature droit dans la fournaise. Stupéfaits, les deux Drakkarims s'immobilisent en pleine course. Roulant des yeux incrédules, ils fixent un moment les flammes ronflantes qui viennent d'engloutir le monstre. Puis, après avoir échangé un bref regard chargé d'effroi, ils tournent prestement les talons et détalent vers la porte ouverte, peu désireux de partager le sort du monstre. Bien décidé à ne pas les laisser s'enfuir, vous vous ruez à leur poursuite et vous leur tombez dessus à quelques mètres de la porte.

DRAKKARIMS HABILITÉ: 26 ENDURANCE: 35

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [340](#).

331

Vous quittez la pièce par un corridor qui conduit à un hall circulaire. Cette salle est traversée verticalement par une chatoyante colonne de lumière bleutée passant par une ouverture ménagée dans sa voûte et un orifice identique percé dans le plancher. Vous n'avez guère besoin de vous creuser les méninges pour deviner à quoi sert cet étrange pilier de lumière : vous avez déjà pu voir un dispositif semblable au cœur d'Helgedad, la principale place forte des Maîtres des Ténèbres, qui fut détruite par vos soins avec tous ses maléfiques occupants ! Au centre de la large colonne, les effets de la gravité se trouvent potentiellement annulés, ce qui en fait un moyen de transport des plus pratiques, un ascenseur permettant de gagner sans effort tous les étages de l'immense citadelle. Si vous désirez utiliser cet ascenseur lumineux, rendez-vous au [309](#). Si vous préférez vous en abstenir, vous pouvez quitter cette chambre en utilisant un étroit escalier en colimaçon dont l'ouverture se trouve dans son mur nord. (Rendez-vous au [115](#).)

332

Le passage débouche sur une porte, heureusement non verrouillée, qui donne sur une sombre cour intérieur.

Tapi dans l'ombre, vous attendez qu'un groupe de dresseurs Drakkarims ait achevé sa tâche et vidé les lieux pour traverser la cour, escalader un petit mur et vous évanouir dans le champ de ruines qui s'étend autour du bâtiment. Pendant plus d'un kilomètre, vous vous frayez un chemin à travers les décombres d'édifices avant d'avoir la surprise de découvrir une avenue vierge de tout débris, parfaitement dégagée. Elle l'est même un peu trop à votre goût, ne vous offrant aucun moyen de progresser à couvert des hauts bâtiments qui la bordent sur toute sa longueur jusqu'au centre de Kaag. Aussi décidez-vous de continuer d'avancer dans les ruines plutôt que de risquer de vous faire surprendre au beau milieu de cette voie trop facile. Mais, au bout de quelques minutes, vous vous trouvez confronté à un

nouveau danger. Le sol de cette partie de la cité n'est guère praticable : il est criblé de trous profonds et de caves effondrées, le plus souvent dissimulés sous l'enchevêtrement de poutres pourries et de fines plaques de plâtre qui jonchent les lieux. Alors que vous vous engagez dans un de ces passages, le sol se dérobe sous vos pieds et vous êtes précipité dans un gouffre obscur. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [32](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [51](#).

333

Vos réflexes foudroyants et votre maîtrise de la Grande Discipline du Nexus vous préservent de la brûlante morsure du jet de feu liquide. Quelques gouttelettes ardentes éclaboussent votre tunique, mais vous parvenez sans mal à étouffer le feu naissant avant de bondir à la rencontre de la créature. Rendez-vous au [197](#).

334

Vous faites gémir la corde de votre Arc, mais la soudaineté de l'attaque du Chien de Guerre vous fait manquer votre cible. Votre flèche se contente de raser le cuir de sa peau avant de se fracasser contre le sol. Dans l'instant qui suit, la bête s'abat sur vous et vous jette à terre, faisant claquer ses terribles mâchoires à quelques centimètres de votre visage.

AKATAZ HABILITÉ : 24 ENDURANCE : 25

Ce dogue est particulièrement sensible aux attaques psychiques. Si vous pouvez et que vous désirez lancer contre lui des Assauts Psychiques au cours de ce combat, multipliez par deux les points supplémentaires dont vous devez normalement bénéficier. Si vous parvenez à expédier cette sale bête en 4 Assauts ou moins, rendez-vous au [13](#). Si le combat dure 5 Assauts, ou plus, rendez-vous au [264](#).

335

D'un geste vif et précis, vous encochez une flèche ci couchez en joue le monstrueux sanglier. Alors qu'il s'approche de la passerelle dans un galop furieux, vous laissez filer votre flèche droit vers son groin baveux, juste entre ses deux longues défenses recourbées. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline Magnakaï de la Science des Armes, ajoutez 5 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [102](#). S'il est compris entre 6 et 11, rendez-vous au [221](#). S'il est supérieur ou égal à 12, rendez-vous au [34](#).

336

Guidé par votre instinct, vous extirpez la statuette de votre Sac à Dos et vous la brandissez au-dessus de votre tête. Aussitôt les gigantesques flammes s'évanouissent et, tandis que la terrible chaleur se dissipe, l'écho de la formidable voix caverneuse retentit à nouveau sous la voûte profonde de la vaste salle. « Fort bien, esclave loyal, gronde-t-elle sur un ton presque condescendant. Tu peux passer. » Dans le sifflement d'un profond appel d'air, l'énorme panneau de métal bleu verdâtre coulisse sans effort, révélant un tunnel obscur. Tourmenté par la pensée de votre ami emprisonné, vous vous hâtez de glisser la statuette dans votre sac et vous vous engouffrez dans le boyau ténébreux. Rendez-vous au [200](#).

337

Au-delà de la barricade de débris, la rue continue vers le sud en direction de la citadelle dont l'ombre ne cesse de grandir. Elle débouche sur une vaste esplanade qui donne accès à la grande porte nord de la citadelle. La porte est taillée dans une seule gigantesque masse d'acier noir strié de longues traînées de rouille. Elle est flanquée de hautes tourelles au sommet desquelles pointent les gueules menaçantes de gigantesques bouches à feu semblables à celles que vous avez déjà pu voir à

l'œuvre à bord des navires cuirassés de la flotte de guerre des Seigneurs des Ténèbres. Dissimulé dans une bâtisse en ruine, vous épiez les allées et venues des groupes de Gloks et de Drakkarims qui, revêtus du même uniforme orangé frappé d'une faux ensanglantée, ne cessent d'entrer et sortir par la grande porte. Plus vous observez la citadelle, plus vous êtes certain que c'est là que Banedon est emprisonné. Mais vous êtes tout aussi sûr qu'il vous serait impossible d'y pénétrer sans être immédiatement repéré, à moins, bien entendu, de bénéficier d'un heureux concours de circonstances. Rendez-vous au [124](#).

338

Balançant votre arme à bout de bras, vous visez avec soin la sphère. Pour un individu doté de votre stupéfiante habileté, elle forme une cible pratiquement impossible à manquer. Mais une question demeure : parviendrez-vous à la frapper avec une force suffisante pour la faire sauter hors de son logement ou la fracasser ? Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [97](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [259](#).

339

Invoquant la formule magique du sortilège mental de la Confrérie de l'Étoile de Cristal, vous fixez le garde Drakkarim droit dans les yeux. Vous ne prononcez pas un mot mais, au bout d'un instant, ce soudard baisse la tête et s'écarte pour vous laisser passer comme s'il avait reçu une réponse satisfaisante. Empli d'une feinte assurance, vous poussez le lourd battant de fer et vous vous engagez d'un pas décidé dans le corridor dont elle commande l'entrée. Derrière vous, la porte se referme avec un bruit sourd. Au bout du couloir, vous découvrez qu'il s'élargit sur la gauche pour former une galerie surplombant l'espace caverneux du rez-de-chaussée, tandis qu'au fond un escalier y descend et qu'une porte de chêne noir se dresse dans le mur de droite. Vous vous approchez prudemment du garde-fou et

découvrez un spectacle pour le moins inquiétant. Rendez-vous au [47](#).

340

Reprenant péniblement votre souffle, vous vous écartez des cadavres sanglants et mutilés des deux Drakkarims et vous rengainez votre arme. Après avoir essuyé d'un revers de manche les traînées de sang qui maculent votre visage, vous entreprenez de traîner ce qui reste des deux soudards au bord du fossé et de précipiter le tout, armes comprises, dans ses flammes ronflantes afin de ne laisser aucune trace de votre passage dévastateur. Cette pénible tâche accomplie, vous vous hâtez de retraverser cette funeste salle pour vous engouffrer dans un étroit boyau jouxtant sa porte principale. Ce passage finit par déboucher dans un tunnel plus large flanqué de part et d'autre de cages vides, mais souillées d'excréments indiquant qu'elles étaient depuis peu occupées par un bataillon de Chiens de Guerre. Poursuivant votre route, vous débouchez dans une chambre emplies d'une profusion de sacs, de caisses, de coffres et de barriques de chêne. Elle est tout aussi déserte, mais vous remarquez qu'au milieu du mur le plus éloigné se dresse une porte percée d'un judas. C'est alors que vos sens aiguisés perçoivent un faible couinement provenant de l'autre côté de cette porte. Si vous désirez fouiller cette réserve, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez jeter d'abord un coup d'œil à travers le judas, rendez-vous au [224](#).

341

Vous tirez frénétiquement sur les rênes de votre monture ailée pour tenter d'échapper au meurtrier jet de projectiles, mais même les ailes du grand Zlaan ne sont pas assez puissantes ni rapides pour obéir à votre ordre. Une atroce explosion de douleur envahit votre cerveau tandis que votre bouche s'emplit de sang. La pointe d'acier de l'un de ces énormes traits vient de vous transpercer le crâne de part en part et votre mort est instantanée. Bien entendu, votre aventure rencontre ici sa triste fin.

342

Vous parvenez au bout du compte à vous extirper de ce piège mortel, mais au prix d'un terrible effort qui vous coûte **3** points d'**ENDURANCE**. Agrippant les pierres qui forment l'arche d'entrée, vous parvenez péniblement à vous hisser en sécurité dans le corridor, mais votre immersion vous coûte votre bourse et l'un des obhets rangés dans votre Sac à Dos, qui ont été engoutis lors de votre chute dans le bassin de poussière. Il vous faut donc rayer de votre *Feuille d'Aventure* la totalité de vos Pièces d'Or et le premier Objet inscrit sur la liste du contenu de votre Sac à Dos. Les effets du sortilège achevant de se dissiper, vous laissez derrière vous cette sinistre chambre et vous reprenez votre route le long du tunnel en redoublant de vigilance. Rendez-vous au [82](#).

343

Vous suivez le corridor humide sur plus d'un kilomètre avant d'atteindre enfin son extrémité. Vous vous retrouvez alors devant une porte de fer rongée de rouille dont la serrure a été détériorée par de longues années de corrosion acide. Faisant appel à votre maîtrise Kaï du Nexus, vous débloquez son mécanisme sans effort et, poussant la porte, vous vous retrouvez au pied d'un escalier dont les marches sont envahies d'une telle couche de mousse et de moisissure qu'il est difficile de les distinguer l'une de l'autre. Vous vous y engagez sans hâte excessive, prenant soin de dégager chacune d'elles de la pointe de votre arme avant d'y poser le pied. Au terme d'une lente ascension, vous finissez par émerger au niveau de la rue dans les décombres d'un bâtiment en ruine. En risquant un œil circonspect à travers l'espace vide d'une de ses fenêtres fracassées, vous découvrez une place jonchée des cadavres d'une douzaine de Gloks. Les postures et les positions des corps de ces pitoyables créatures témoignent de la sauvagerie du combat de rue qui s'est déroulé ici même il y a quelques heures. Levant les yeux, vous remarquez que des dizaines de charognards, proches cousins des vautours, agrémentent les toits environnants de leurs lugubres silhouettes

et contemplant ce macabre spectacle d'un œil gourmand en exhibant leurs grasses panses lourdes de maints festins. L'écho lointain de cris féroces mêlés au tintement du fer contre l'acier vous signale que la bataille, loin d'être achevée, s'est seulement déplacée. Cette inquiétante rumeur vous incite à vous dissimuler sans délai dans l'ombre du porche le plus proche, le temps de mettre au point votre prochain plan d'action sans crainte d'être dérangé. En observant la rue depuis votre cachette, vous remarquez une étroite volée de marches plongeant vers la porte d'une crypte. Vous vous concentrez sur la porte de cette crypte et vous découvrez qu'elle n'est ni gardée, ni verrouillée. Si vous désirez traverser la rue pour inspecter la crypte, rendez-vous au [228](#). Si vous jugez préférable de ne pas vous y intéresser, rendez-vous au [303](#).

344

Malgré la hâte avec laquelle vous avez invoqué votre sortilège, un bouclier invisible vous protège de la volée de carreaux d'arbalète qui fusent en sifflant. En vous voyant émerger de leur pluie de projectiles frais et dispos, les Drakkarims restent figés sur place, bouche bée. Profitant de la superbe chance que ces imbéciles vous offrent, vous vous faufilez entre leurs rangs et vous prenez vos jambes à votre cou. Lorsque ces lourdauds se rendent enfin compte que vous leur avez glissé entre les doigts et s'avisent de vous prendre en chasse, vous avez déjà franchi le carrefour et détalez dans la rue opposée avec plusieurs longueurs d'avance ! Rendez-vous au [266](#).

345

Visant l'inférieure créature entre les deux yeux, vous relâchez la corde de votre arc tendue à rompre. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes et que vous possédez la maîtrise de l'arc, ajoutez 5 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [17](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [305](#).

346

D'un geste prompt, vous faites passer votre arc dans votre main gauche et vous levez la droite, pointant le doigt vers la surface scintillante du bassin. Le Poulpe ne se tient qu'à quelques brasses de la bordure au moment où vous prononcez les mots magiques qui déclenchent le sortilège de la Main de Feu. Un halo de vive lumière d'un bleu presque blanc vous enveloppe aussitôt la main, et une langue de feu s'échappe de votre index vers le bassin. Rendez-vous au [52](#).

347

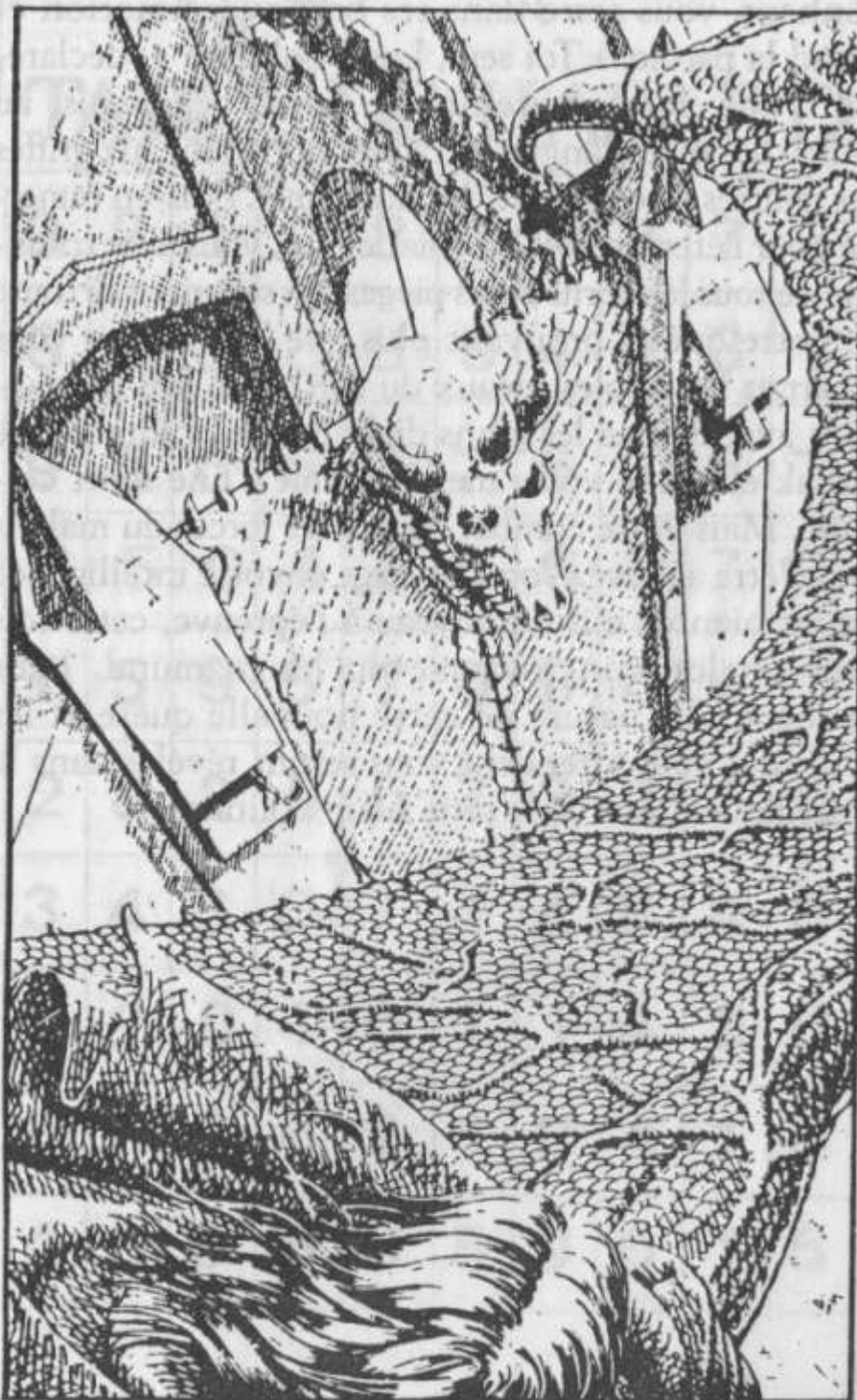
Apercevant le nuage de fumée qui envahit le corridor, les gardes donnent l'alerte. Renforcées d'un groupe de Drakkarims et de Gloks, les deux solides sentinelles bardées d'étincelantes armures d'argent se précipitent vers votre porte. Vous les entendez sacrer et jurer dans un concert de quintes de toux, puis la porte s'ouvre à la volée et deux malheureux Gloks se trouvent propulsés à grands coups de botte dans la pièce enfumée, avec l'ordre impérieux d'éteindre l'incendie dans les plus brefs délais. Déployant vos pouvoirs Magnakaï de camouflage et profitant de la fumée et de la confusion générale, vous parvenez à sortir de la pièce au nez et à la barbe des Gloks et des Drakkarims et vous filez comme un voleur le long du corridor en direction de la grande porte. A votre grande surprise, les lourds battants s'ouvrent d'eux-mêmes à votre approche. Passé le seuil, une aveuglante lumière pourpre vous oblige à lever la main pour vous protéger les yeux, mais vous poursuivez votre course sans ralentir. Rendez-vous au [186](#).

348

Confronté à ce piège, vous réagissez en véritable guerrier Kai. A la seconde où le rondin va s'abattre sur vous et vousembrocher, vous vous tournez de côté et plongez sans hésiter entre ses piques acérées, retombant lourdement sur les marches de pierre, vous meurtrissant les poings et perdant 1 point d'**ENDURANCE**, ce qui est peu de chose comparé au sort qui vous attendait si vous n'aviez pas bougé. Rendez-vous au [213](#).

349

Vous vous frayez un passage à travers les décombres d'un bâtiment éventré et vous vous dissimulez près de l'ouverture béante d'une fenêtre donnant sur la place. Quelques minutes plus tard, une grande créature enveloppée d'une ample robe rouge, suivie de six Gloks barbouillés de crasse et de suie, débouche d'une venelle donnant sur l'autre extrémité du carrefour. Vous reconnaissez la silhouette squelettique de l'être en robe rouge : c'est un Vordak, une créature des Ténèbres morte vivante. Le Vordak lève sa main décharnée et sa petite troupe s'immobilise aussitôt. Puis, d'un large mouvement du bras, il se met à sonder les ruines qui entourent la place. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique et que vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [84](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline ou que vous n'avez pas encore atteint ce rang de maîtrise Kai, rendez-vous au [129](#).



350 *Au-dessus de la porte sud de Kaag se dresse la silhouette de la dépouille momifiée de Nyxator.*

Au sommet de la grande porte sud de Kaag, se dresse la prodigieuse dépouille momifiée de Nyxator, conservée là par les Seigneurs des Ténèbres, tel un formidable trophée à la gloire du pouvoir maléfique de Naar. Nyxator fut le premier serviteur du dieu Kaï qui apparut sur le Magnamund, incarné sous la forme d'un grand Dragon. Il fut le premier réceptacle de la sagesse Magnakaï et plaça son pouvoir dans sept cristaux magiques, les Pierres de la Sagesse, pour le bien de ceux qui allaient le suivre dans la voie du Kaï. Alors que vous contemplez la face de votre ancêtre, pendant un instant, il vous semble discerner l'esquisse d'un sourire sur ses lèvres fossilisées. Puis un nuage de tempête vous engloutit et la sinistre cité de Kaag disparaît de votre vue. Le temps que vous parveniez jusqu'à la *Nef du Ciel*, la tempête s'est enfin apaisée. Votre retour est salué par une explosion de joie de tout l'équipage. Au milieu des acclamations et des vivats saluant la réussite triomphale de votre quête, le Seigneur Rimoah, son vieux visage ridé rayonnant de bonheur, vous serre dans ses bras avec émotion et prend la parole. «Toi seul, Loup Solitaire », déclare-t-il d'une voix empreinte de fierté, « pouvais, au milieu des pires dangers, arracher notre ami aux griffes des maîtres de cette cité de cauchemar. Sois-en remercié pour l'éternité. » Une fois de plus, vous avez triomphé de tous les périls et les pièges qui semaient la route de votre quête, prouvant plus que jamais que vous incarnez les nobles idéaux du Kaï. Une fois de plus, vous avez déjoué les plans diaboliques de l'immonde Cadak et sauvé votre meilleur ami d'une mort certaine. Mais votre combat contre les forces du mal est loin d'être achevé. Votre courage et votre intelligence seront bientôt mis à nouveau à l'épreuve, cette fois dans un lointain royaume du Magnamund. Mais patience ! La nature de cette nouvelle quête et les périls qui vous attendent vous seront révélés dans le prochain volume de la série Loup Solitaire.

TABLE DE HASARD

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

Table des coups portés

Quotient d'attaque

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

E = Ennemi - LS = Loup Solitaire

T = Tué sur le coup