

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Joe Dever

Le Combat des Loups



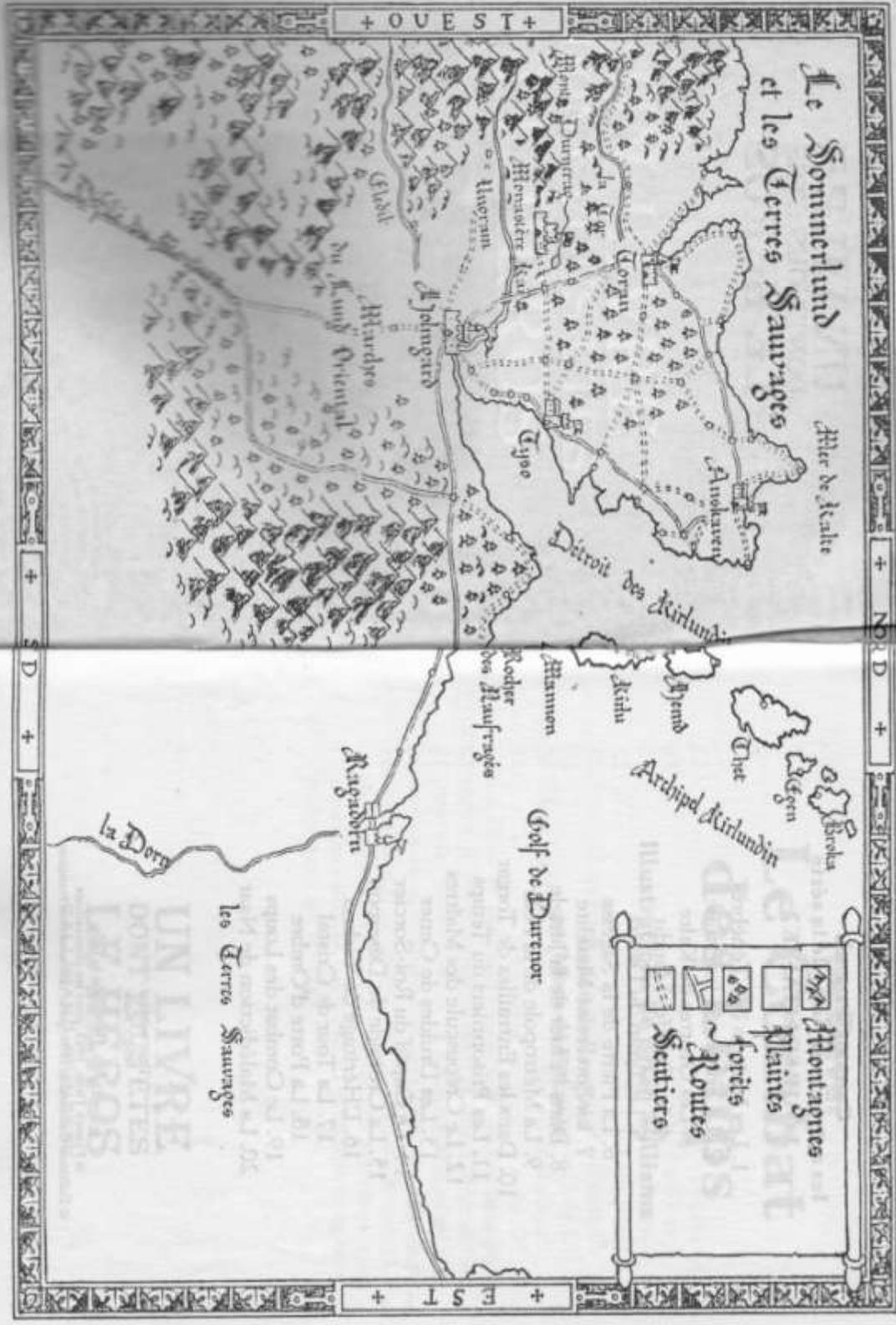
Loup Solitaire



folio
junior



FRANCK RIGNON



Le Sommerlund
et les Terres Sauvages

Mer de Kakte

Détroit des Kirlund

Archipel Kirlundin

Golf de Durenor

Magobin

les Terres Sauvages

	Montagnes
	Plaines
	Forêts
	Routes
	Settlements

+ OUEST +

+ EST +

+ S D +

+ N O D +

Titre original : *Wolfs Bane*

© Joe Dever, 1993, pour le texte © Franck Dion, 1993, pour les illustrations © Éditions Gallimard, 1994, pour la traduction française

joe Dever

Le Combat des Loups

Illustrations de Brian Williams

Traduit de l'anglais par Mona de Pracontal

UN LIVRE
DONT VOUS ÊTES
LE HÉROS

GALLIMARD JEUNESSE



GRANDES DISCIPLINES

Notes

1	
2	
3	
4	
5	(Si vous avez accompli avec succès votre première mission de Grand Maître Kaf)
6	(Si vous avez accompli avec succès votre deuxième mission de Grand Maître Kaf)
7	(Si vous avez accompli avec succès votre troisième mission de Grand Maître Kaf)
8	(Si vous avez accompli avec succès votre quatrième mission de Grand Maître Kaf)

SAC A DOS (10 objets maximum)	REPAS
1	
2	
3	
4	
5	- 3 points d'ENDURANCE si vous n'avez pas de Repas au moment voulu
6	BOURSE
7	
8	
9	
10	(50 Pièces d'Or maximum)

FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ

ENDURANCE

(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

2

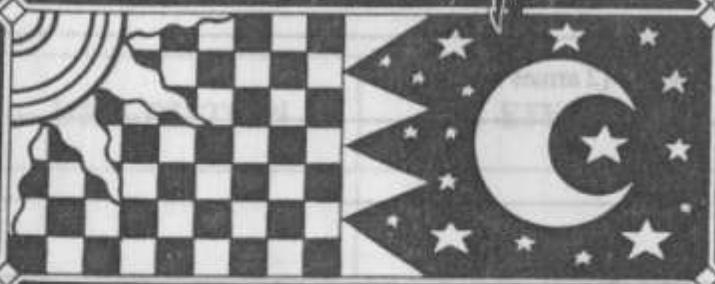
(+ 5 points d'HABILETÉ si vous vous battez avec une Arme et si vous disposez de la Science des Armes correspondante)

SCIENCE DES ARMES

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

CARQUOIS ET FLÈCHES

Carquois	Nombre de flèches transportées
OUI/NON	



Le parchemin a été décerné à

ARC

MARTEAU
D'ARMES

ÉPÉE

BAÏONNE



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.

Durant plus de dix ans, depuis la défaite des Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad, vous avez développé vos aptitudes au combat (HABILETÉ) et votre forme physique (ENDURANCE). Avant de commencer cette nouvelle aventure en tant que Grand Maître Kaiï, vous devez évaluer exactement l'efficacité de cet entraînement. Placez devant vous la *Table de Hasard* qui se trouve à la fin du livre, fermez les yeux et pointez un crayon. 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 HABILETÉ au combat. Ajoutez 25 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case HABILETÉ de votre *Feuille d'Aventure*. (Si par exemple votre crayon indique le chiffre 6 sur la *Table de Hasard*, vos points d'HABILETÉ seront de 31.) Lorsque vous aurez à combattre, il faudra mesurer votre HABILETÉ à celle de votre adversaire. Il est donc souhaitable que votre total d'HABILETÉ soit le plus élevé possible.

Le second chiffre que vous désignerez sur la *Table de Hasard* représentera votre capacité d'ENDURANCE. Ajoutez 30 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 7 sur la *Table de Hasard*, le total de vos points d'ENDURANCE sera de 37.)

Si vous êtes blessé lors d'un combat, vous perdez 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 dix-huit précédentes aventures de la série du Loup Solitaire, vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE vous sont déjà connus, et vous pouvez les reporter dans ce dix-neuvième volume. Ces totaux peuvent comprendre les points supplémentaires de Science des Armes, de Science Médicale et de Foudroiement Psychique si vous avez pu en obtenir en achevant le premier cycle du Loup Solitaire (volumes 1 à 5) ou le deuxième (volumes 6 à 12). Vous ne pourrez bénéficier de ces points supplémentaires que si vous avez effectivement accompli ces précédentes aventures. Vous pourrez aussi emporter dans cette nouvelle mission les armes et objets qui se trouvaient en votre possession à la fin de votre précédente aventure : vous devrez alors les inscrire en détail sur votre *Feuille d'Aventure*. (Vous n'avez pas droit à plus de deux armes mais vous pouvez maintenant emporter dix objets dans votre sac à dos.)

Cependant, parmi tous les Objets Spéciaux provenant des deux premiers cycles d'aventures du Loup Solitaire (volumes 1 à 5 et 6 à 12), vous ne pourrez emporter dans le troisième cycle (volumes 13 et suivants) que ceux qui figurent dans la liste ci-dessous :

Pendentif de l'Étoile de Cristal Masse incrustée de bijoux Glaive de Sommer Arc d'Argent de Duadon Heaume d'Argent Fourreau de Korlinium Gantelets d'Argent Cotte de Mailles de Kagonite

Les Disciplines Magnakaï

Au cours de votre ascension vers le rang de Grand Maître Kaï, vous êtes parvenu à maîtriser les dix Disciplines Magnakaï. Ces dix Disciplines vous ont procuré un formidable arsenal d'aptitudes naturelles qui vous ont permis d'affronter les agents et les champions de Naar, le Roi des Ténèbres. 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'HABILETÉ 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, l'acuité du regard et la finesse de l'odorat, permet la vision de nuit.

Exploration

Lecture des langues inconnues, décryptage des symboles, repérages 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 semer 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 à renvoyer l'énergie psychique hostile.

Nexus

Déplacement des petits objets par la force de l'esprit, aptitude à supporter les températures extrêmes, extinction des 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.

Les Grandes Disciplines Kai

En cherchant à atteindre l'ultime perfection de vos pouvoirs Magnakaï, vous vous engagez sur le chemin d'un savoir et d'une sagesse que nul autre Grand Maître Kai n'a foulé avant vous. Pour atteindre le but ultime que vous vous êtes fixé, devenir le premier Grand Maître Suprême Kai, il 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 œuvrant sans relâche au service de la cause du bien. Puissent le dieu Kai et la déesse Ishir vous aider dans votre noble quête ! Dans les années qui ont suivi la chute des Seigneurs des Ténèbres, vous vous êtes élevé jusqu'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 plus d'une circonstance, l'utilisation habile 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 manier les armes avec un maximum d'efficacité. Chaque fois que vous combattrez 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 parfaite de deux armes parmi celles qui sont représentées dans les pages suivantes.

Grande Discipline du Contrôle Animal Grâce à cette technique, un Grand Maître Kai peut exercer une influence considérable sur les animaux et la plupart des créatures qui lui sont hostiles. Elle lui permet aussi de communiquer avec les oiseaux et les poissons et 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 au combat.

Par ailleurs, si le total d'ENDURANCE d'un Grand Maître détenant cette faculté tombe au-dessous de 8 au cours d'un affrontement, il pourra puiser dans ses réserves et regagner 20 points d'ENDURANCE. Toutefois, vous ne pourrez avoir recours à cette possibilité que tous les vingt jours.

Grande Discipline de l'Invisibilité Un Grand Maître Kai 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 Cette Grande Discipline permet au Grand Maître qui y fait appel de voir comme en plein jour dans la plus totale obscurité. Elle exacerbe aussi ses sens du goût et du toucher.

Grande Discipline de l'Exploration Cette technique permet au Grand Maître Kai d'échapper à l'étreinte des plantes tentaculaires et hostiles, et décuple sa vigilance devant les embuscades imminentes, dans les lieux qui leur sont propices comme les profonds sous-bois ou les épaisses forêts.

Grande Discipline du Foudroiement Psychique S'il décide d'utiliser ses pouvoirs psychiques pour attaquer un ennemi, le Grand Maître Kai pourvu de cette

Grande Discipline pourra ajouter 8 points à son total d'HABILETÉ. De plus, chaque fois qu'il y fait appel lors d'un combat, il déduira 1 point par Assaut. S'il opte pour la forme la plus atténuée des pouvoirs psychiques (c'est-à-dire la Puissance Psychique), le Grand Maître bénéficie de 4 points d'HABILETÉ supplémentaires et ne perd aucun point d'ENDURANCE. Attention cependant: Puissance Psychique, Foudroiement Psychique et Grande Discipline du Foudroiement Psychique ne

peuvent être utilisés simultanément. D'autre part, un Grand Maître Kaï ne peut avoir recours à la Grande Discipline du Foudroiement 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 capable d'assurer sa protection ou celle d'autrui. Cette protection croît à mesure que le Grand Maître s'élève dans la Grande Hiérarchie Magnakaï.

Grande Discipline du Nexus Les éléments et produits toxiques ou nocifs (tels que les acides, les gaz, le feu) n'ont aucun effet sur le Grand Maître Kaï qui l'utilise pendant environ une heure. Cette résistance augmente au fur et à mesure qu'il progresse dans la Grande Hiérarchie Magnakaï.

Grande Discipline de l'Intuition Cette technique confère au Grand Maître la faculté d'abandonner son enveloppe charnelle pour « marcher en esprit » pendant un temps accru, et sans encourir d'effets secondaires désagréables. Pendant ces expériences transcendantales, la protection du corps inanimé du Grand Maître 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 comme le pratiquaient les Vakeros, les guerriers originaires du Dessi. Vous maîtrisez, notamment, certains sortilèges de base de la Magie des Anciens tels que la *Barrière*, le *Mot de Pouvoir* et le *Poing Invisible*. Votre connaissance et votre maîtrise de la magie de l'Ancien Royaume augmenteront à mesure que vous progresserez dans la Grande Hiérarchie Magnakaï.

Grande Discipline de l'Alchimie Kàï C'est sous la tutelle du Maître de Guilde Banedon que vous avez appris les rudiments de la magie gestuelle pratiquée par la Confrérie de l'Etoile de Cristal. Vous maîtrisez notamment le sortilège de la *Main de Feu*,

de la *Lévitation* et de *l'Envoûtement*. Vos connaissances en ce domaine s'accroîtront avec votre rang et vous permettront de maîtriser de nouvelles armes et objets magiques Kaiï.

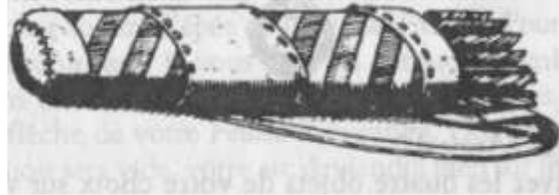
Si vous remplissez avec succès la mission qui vous est confiée dans ce numéro 19 des aventures du Loup Solitaire, vous pourrez choisir une Grande Discipline Magnakaï supplémentaire lorsque vous établirez la *Feuille d'Aventure* du numéro 20. Par ailleurs, pour chacune des Grandes Disciplines que vous maîtrisez en plus des quatre Grandes Disciplines qui vous sont acquises d'emblée, vous pouvez ajouter 1 point à votre total de départ d'HABILETÉ et 3 points à votre total de départ d'ENDURANCE. Ces points et cette Grande Discipline supplémentaire, les quatre Grandes Disciplines d'origine et tous les Objets Spéciaux que vous aurez pu trouver et conserver au cours de vos aventures vous resteront définitivement acquis pour la prochaine mission que vous entreprendrez.

Équipement

Avant d'entreprendre votre long voyage à travers le Sommerlund, vous vous munissez d'une carte du Magnamund septentrional (elle se trouve au début de ce livre) et d'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 1 à 18), 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 vous pouvez mettre les autres en sûreté au monastère en prévision d'une prochaine mission. Vous pouvez également choisir dans la liste ci-des-sous cinq objets que vous pourrez ajouter à ceux que vous possédez déjà. Cependant, n'oubliez pas que vous ne pouvez en aucun cas emporter plus de deux armes, ni plus de dix objets dans 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.



HACHE: Arme. GLAIVE: Arme.

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

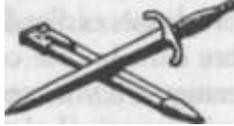


2 RATIONS SPÉCIALES (Repas) : chacune de ces Rations Spéciales représente un Repas et occupe la place d'un objet contenu dans votre sac à dos.

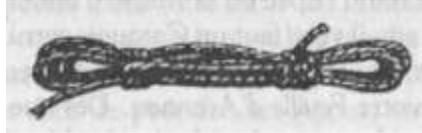


Inscrivez les quatre objets de votre choix sur votre *Feuille d'Aventure* dans les cases indiquées entre parenthèses et notez l'effet éventuel que chacun peut avoir sur vos points d'ENDURANCE ou d'HABILETÉ.

POIGNARD: Arme.



CORDE : Objet contenu dans votre sac à dos.



Comment utiliser votre équipement

Armes

Il vous faut des armes pour affronter vos ennemis. Si vous avez choisi la Grande Discipline de la Science des Armes et une arme appropriée, vous pourrez ajouter 5 points à votre total d'HABILETÉ. Si vous découvrez une arme au cours de votre aventure, vous pourrez 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 votre aventure, vous aurez plusieurs fois l'occasion de vous servir d'un Arc. Si vous avez choisi cette arme et si vous possédez au moins une flèche, vous pourrez l'utiliser lorsque le texte vous autorisera à l'employer. L'arc est une arme très utile, car il permet de frapper l'ennemi à distance. Toutefois, vous ne pourrez en faire usage dans les combats au corps à corps, aussi est-il fortement conseillé de se munir également d'une arme de poing comme l'Épée ou la Masse d'armes. Pour vous servir d'un arc, il vous faut un Carquois garni d'au moins un trait et, après chaque tir, vous devrez rayer une Flèche de votre *Feuille d'Aventure*. Dès que votre Carquois sera vide, votre Arc deviendra bien sûr inutilisable, mais vous aurez peut-être l'occasion de le regarnir au cours de votre aventure. Si vous

maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes, vous pouvez ajouter 3 au chiffre que vous obtenez dans la *Table de Hasard* lorsque vous tirez à l'arc.

Objets contenus dans votre Sac à Dos

Au cours de votre quête, vous découvrirez divers objets pouvant 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 un de ces objets ou de vous en débarrasser, mais il vous est interdit de le faire lorsque vous êtes engagé dans un combat.

Objets Spéciaux

Ces objets ne se rangent pas dans votre sac à dos. Lorsque vous en découvrirez un, on vous indiquera comment le transporter. Le nombre maximum d'Objets Spéciaux que vous pouvez emporter au cours d'une aventure est de douze.

Nourriture

Vous transportez dans votre sac à dos la nourriture que vous devez consommer à intervalles réguliers au cours de votre quête. S'il ne vous reste plus de vivres lorsqu'on vous dira 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 vous alimenter.

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 venez à découvrir d'autres potions, leurs effets seront 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 maintes fois l'occasion d'affronter un ennemi. Le texte vous indiquera en chaque circonstance 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 d'en perdre le moins possible au cours de l'affrontement. Au cours 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 reporter dans la case *Détail des Combats*.

Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

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

Exemple

Imaginons que Loup Solitaire dispose d'une HABILETÉ de 32 et qu'il soit attaqué par une meute de Loups Maudits dont le total d'HABILETÉ se monte à 30. Pris par surprise, il n'a aucune possibilité de fuite. Si Loup Solitaire dispose de la Grande Discipline du Foudroiement Psychique contre lequel les Loups Maudits ne sont pas immunisés, il ajoutera 3 points à son total d'HABILETÉ qui atteindra donc 35. Il retranchera ensuite le total d'HABILETÉ des Loups Maudits 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 façon 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 jusqu'à la case située à l'intersection de la ligne horizontale correspondant au chiffre obtenu sur 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 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 Loup Solitaire).

Exemple

Le *Quotient d'Attaque* entre Loup Solitaire et la meute de Loups Maudits est de +5. Si le chiffre donné par la

Table de Hasard est de 2, le résultat du premier Assaut sera alors le suivant: Loup Solitaire perd 3 points d'ENDURANCE (plus 1 point que lui coûte l'usage du Foudroiement Psychique). La meute de Loups Maudits 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 de nouvelles indications ne vous soient données, ou que vous ayez la possibilité de fuir, un nouvel Assaut devra être livré.

7. Reprenez l'opération à partir de l'étape n° 3.

Le combat doit se poursuivre jusqu'à ce que le total d'ENDURANCE de l'ennemi ou de Loup Solitaire ait été réduit à zéro, ce qui signifie la mort du combattant en question. Si Loup Solitaire meurt, l'aventure s'achève. Si c'est son ennemi qui périt, Loup Solitaire peut poursuivre sa quête avec un total

d'ENDURANCE réduit d'autant de points qu'il en a perdu au cours du combat.

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 si vous décidez de prendre la fuite, menez-le d'abord à son terme en observant les règles habituelles. Il ne sera tenu aucun compte des points d'ENDURANCE perdus par votre adversaire au cours de cet Assaut. Seuls ceux de Loup Solitaire devront être comptabilisés et retranchés de son total d'ENDURANCE, car tel est le prix de la couardise ! Rappelez-vous que vous ne pourrez vous enfuir que si vous y êtes autorisé ; les précisions nécessaires vous seront fournies chaque fois.

Niveaux supérieurs Magnakäi

Le tableau ci-dessous vous indique les divers rangs et titres qui sont accordés au Grand Maître à mesure qu'il progresse sur la voie du Magnakäi. Chaque fois que vous accomplirez avec succès une mission de la série Loup Solitaire Grand Maître Käi, vous maîtriserez une Grande Discipline supplémentaire et vous vous rapprocherez de l'ultime perfection du Käi, de l'état de Grand Maître Suprême.

Nombre de 7^{je} correspondant

Grandes Disciplines maîtrisées par le Grand Maître Käi

1 Grand Maître Käi

2 Grand Maître Käi d'ordre intermédiaire

3 Grand Maître Käi d'ordre supérieur

4 Grand Maître Primat

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

5 Grand Maître Tutélaire

6 Grand Maître Principal

7 Grand Maître Mentor

8 Grand Maître Eminent

9 Grand Maître Transcendant

10 Grand Maître Lunaire

11 Grand Maître Solaire

12 Grand Maître Suprême

Grandes Disciplines améliorées pour le Grand Maître Lunaire

A mesure que vous vous élèverez dans la haute hiérarchie Magnakaï, vous verrez s'accroître les pouvoirs que vous confèrent vos Grandes Disciplines Kaï. Par exemple, si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus en atteignant le rang de Grand Maître Transcendant, vous pouvez traverser librement les Portes d'Ombre et explorer les royaumes souterrains d'Aon et du Daziarn. Si vous avez atteint le rang de Grand Maître Lunaire, voici les améliorations dont vous bénéficiez dans les Grandes Disciplines suivantes :

Grande Discipline de la Science des Armes Le Grand Maître Lunaire qui maîtrise cette Grande Discipline est un maître consommé du combat à mains

nues. Lorsqu'il est amené à se battre à mains nues, c'est-à-dire sans la moindre arme, il peut ajouter 3 points à son total d'HABILETÉ.

Grande Discipline du Contrôle Animal Le Grand Maître Lunaire qui possède cette faculté pourra projeter dans l'esprit de n'importe quel animal l'image de l'adversaire ou du prédateur que ce dernier redoute le plus : sous l'influence de cette illusion, l'animal sera persuadé d'être attaqué par cette créature et non par un Grand Maître Lunaire Kaï, et tous ses sens le confirmeront dans cette perception trompeuse.

Grande Discipline de l'Exploration Grâce à cette Grande Discipline, le Grand Maître Lunaire peut se tailler un chemin à travers un épais sous-bois, une forêt touffue, ou même au cœur de la jungle. Après son passage, la végétation reprend son aspect normal. Le Grand Maître Lunaire peut également recourir à cette science pour se protéger des feuillages magiques ou de n'importe quel piège végétal dressé par l'ennemi.

Grande Discipline de l'Écran Psychique Cette Grande Discipline permet au Grand Maître Lunaire qui la maîtrise de cacher l'aura

bienveillante dont il est naturellement enveloppé. Il peut de surcroît la modifier délibérément pour induire en erreur les créatures qui sont capables de voir les auras.

Grande Discipline du Nexus Le Grand Maître Lunaire qui dispose de cette Grande Discipline a la capacité de proférer une Parole de Pouvoir Kaï, c'est-à-dire un mot sacré qui infligera une blessure physique mais aussi psychique à n'importe quelle créature se trouvant dans un rayon de dix mètres. La gravité de cette blessure ainsi que le nombre de points d'ENDURANCE qu'elle coûte au Grand Maître Lunaire dépend des circonstances de la rencontre. La puissance et le champ d'action de cette Grande Discipline augmentent à mesure que le Grand Maître progresse dans la Grande Hiérarchie Magnakaï.

Grande Discipline de l'Alchimie Kài Parvenu au rang de Grand Maître Lunaire, le Grand Maître Kaï est initié à deux *Sortilèges de la Confrérie* :

Téléportation : grâce à ce sortilège, le Grand Maître Lunaire peut se transporter physiquement dans n'importe quel lieu, à condition de pouvoir le voir à l'œil nu. Le sortilège emmène celui qui l'a prononcé avec ses vêtements et son équipement au lieu qu'il a vu et choisi ; il ne peut être employé pour aucune autre créature, il est également impossible à celui qui prononce le sortilège d'emmener une autre créature avec lui.

Détection des illusions : grâce à ce sortilège, le Grand Maître Lunaire peut reconnaître une illusion et identifier aussitôt sa véritable nature ou son but caché.

La Sagesse Magnakaï

Vous vous apprêtez à affronter un adversaire dont l'habileté au combat et la maîtrise des diverses disciplines sont de même niveau que les vôtres. Bien que vous soyez de retour au Sommerlund, votre pays natal, ne relâchez pas votre vigilance et restez sans cesse sur vos gardes car votre ennemi est rusé et sans merci. Sachez-le bien : il ne vous fera pas de quartier. Au cours de votre quête, vous tomberez sur des objets qui pourront vous être utiles aussi bien pour cette mission que pour de prochaines aventures de la série Loup Solitaire. D'autres, en revanche, malgré une apparence alléchante, ne présenteront aucun intérêt. Choisissez donc avec discernement ceux que vous déciderez de garder. Vous devrez apporter le même soin au choix des quatre Grandes Disciplines Magnakaï que vous souhaitez maîtriser. Vous pourrez alors parvenir avec succès au terme de votre aventure, même si vos points d'HABILITÉ et d'ENDURANCE sont faibles. Bien que cela représente un avantage certain, il n'est pas nécessaire d'avoir accompli les missions précédentes de la série Loup Solitaire pour mener à bien cette quête. Puisse la lumière du dieu Kaï et de la déesse Ishir vous guider dans votre lutte contre les créatures de Naar. Gloire au Sommerlund et au Kaï !

La vengeance du Dieu Sombre

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'an 5080 après la création de la Pierre de Lune. Trente années se sont écoulées 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 envoyés par Naar, le Roi des Ténèbres, pour dévaster les fertiles contrées du Magnamund, ont eux-mêmes été anéantis. Vous aviez fait le serment de venger la mort de vos frères Kai et vous avez tenu parole : 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. A la suite 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 septentrional avait maintenu la cohésion. 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 une guerre intestine féroce et totale qui donna le temps aux pays libres de reconstituer leurs forces avant 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 bien supérieur en nombre.

La paix règne depuis dix 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 Kai afin que se perpétuent l'art, le savoir et les nobles traditions de vos ancêtres, tâche qui est, elle aussi, en bonne voie. Votre victoire personnelle et votre ascension au rang

de Grand Maître Kai devaient, bien entendu, vous apporter d'immenses satisfactions. Mais si les unes, comme la renaissance du Kai et la gratitude éternelle de vos compatriotes, étaient fort prévisibles, il en est d'autres que vous n'aviez même pas pu imaginer. Ainsi, vous avez découvert en vous-même un potentiel qui vous permet d'améliorer les disciplines Magnakai que vous pensiez pourtant maîtriser dans leur plénitude, et de dépasser ce qui, jusqu'alors, semblait être le niveau absolu de maîtrise auquel pouvait aspirer un Maître Kai. 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 Kai n'a jamais possédés avant vous. Au nom de votre créateur, le dieu Kai, 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 Magnakai en devenant le premier Grand Maître Suprême.

Vous avez mené à bien la restauration du monastère Kai et la formation pratique et spirituelle du Second Ordre Kai. Vos efforts ont été vite récompensés, car vos recrues n'ont pas eu besoin de plus de deux ans pour franchir avec éclat les étapes conduisant au rang de Maître Kai et assurer à leur tour la formation d'un nouveau contingent de novices. Au cours de cette période, vous avez également accru vos connaissances dans les domaines de la magie et de la chimie grâce aux conseils avisés de vos deux fidèles amis : le Maître de Guilde Banedon, chef de la Confrérie de l'Étoile de Cristal, et le seigneur Rimoah, chef du Conseil Suprême des Anciens Mages. Au plus profond des souterrains du monastère, quelque quarante mètres sous la base de la Tour du Soleil, vous avez fait creuser une vaste cave voûtée. Dans cette somptueuse chambre aux murs de granit ouvrés d'or, vous avez déposé les sept Pierres de la Sagesse de Nyxator, les gemmes renfermant l'essence même du pouvoir Kai que vous avez inlassablement recherchées et rassemblées au prix de mille dangers au cours de votre quête du Magnakai. Vous avez passé d'innombrables heures à poursuivre votre quête de perfection dans cette magnifique crypte, baignée 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 Kaï et à assimiler les secrets fondamentaux de la Magie Noire et de la Magie de l'Ancien Royaume. Au cours de cette période, votre corps a subi de singulières modifications ; vous êtes devenu physiquement et mentalement plus fort, l'acuité de vos cinq sens s'est accrue jusqu'à un niveau que vous n'aviez encore jamais connu et, plus remarquable encore, le vieillissement de votre organisme a commencé à se ralentir. Désormais, lorsque cinq années s'écouleront, vous ne vieillirez que d'un an. Depuis la chute d'Helgedad, la paix règne dans tous les autres États du Magnamund septentrional et les peuples des Royaumes Libres peuvent se réjouir de savoir qu'ils sont à jamais délivrés de la menace 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 sur l'horizon dans la crainte de voir surgir quelque nouveau péril. Certains, pourtant, ne relâchent pas leur vigilance car tout danger n'est pas encore écarté : les séides 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 pour mettre leurs projets maléfiques à exécution. Vous avez déjà pu tester vos nouveaux pouvoirs face aux agents de Naar et, à chacune de ces occasions, ils ont prouvé leur admirable efficacité. Mais cette insolente succession de victoires remportées sur ces créatures n'a cessé d'exciter la rage du dieu des Ténèbres et son inextinguible soif de vengeance. Il y a trois ans, vous avez remporté une victoire éclatante sur une horde de terribles Monstres de Lave avec vos nouveaux disciples Kaï. Ces abominables créatures ailées avaient été envoyées par Naar pour détruire le monastère Kaï et mettre le Sommerlund à feu et à sang mais, en dépit de leur force surnaturelle, ils avaient été terrassés par le courage et le talent guerrier exceptionnels du Second Ordre Kaï qui avait combattu avec ardeur sous votre commandement. Après la cuisante défaite de ses séides, Naar se retrancha derrière la Porte d'Ombre pour y tramer quelque

nouveau plan maléfique. La victoire au monastère vous avait valu une trêve dans la guerre que mène le Dieu des Ténèbres contre le Sommerlund et le Kaiï, et les trois années qui suivirent furent des années paisibles pour votre patrie. Dans d'autres pays du Magnamund, en revanche, les agents de Naar poursuivaient leur insidieuse tâche. A plusieurs reprises, des dirigeants de royaumes étrangers vous ont envoyé des ambassadeurs pour faire appel à vos talents spéciaux car ils désespéraient de parvenir à se débarrasser des créatures de Naar. Avec courage, vous avez accepté nombre de ces dangereuses missions et, triomphant là où aucun autre mortel n'aurait pu le faire, vous avez gagné de nouveaux titres de gloire pour vous et pour le Kaiï. Pendant l'été 5080, au cours de la traversée qui vous ramenait du lointain Dessi où vous aviez accompli une mission avec succès, votre trois-mâts, victime d'un acte de sabotage, faillit couler. Lorsque le navire endommagé atteignit enfin, deux semaines plus tard, Anskaven, son port d'attache, l'accueil qu'on vous a réservé fut peu chaleureux. Les marins de ce port très actif, d'habitude joyeux et expansifs, arboraient un air étrangement morose. Tous vous reconnaissaient mais personne ne vous a acclamé lorsque vous êtes descendu à quai, et il se dégageait de la foule une silencieuse hostilité. Avant que vous ayez pu comprendre les raisons d'une telle attitude, des bruits de cavalcade brisèrent ce pénible silence ; une troupe de cavaliers en armure déboulait sur le quai au grand galop, brandissant des épées étincelantes. La foule se dispersa pour les laisser passer et les cavaliers vous encerclèrent. Leur chef, un jeune lieutenant nerveux dont la veste portait l'aigle noir et les trois cœurs du blason d'Avan Caldar, baron d'Askaven, vous somma d'une voix cassante de déposer vos armes. Ne voulant pas provoquer ces soldats, vous lui avez obéi et vous avez laissé ses hommes vous escorter jusqu'au château du baron Caldar où, vous en étiez certain, ils seraient vertement tancés pour leur honteuse erreur. Le baron Caldar vous reçoit selon les convenances dans la Grande Salle de son château. Vous vous étiez déjà rencontrés à maintes reprises à la cour du roi Ulnar à Holmgard, pour diverses affaires d'Etat, et vous vous teniez mutuellement en haute estime. Or, Caldar, flanqué d'une douzaine de gardes du

corps armés, ne parvient pas à dissimuler son mépris envers vous. Il vous parle comme si vous étiez un criminel honni et, lorsque vous lui demandez pourquoi on vous traitait ainsi, il est demeuré sourd à toutes vos questions. Sans vous accorder la moindre explication, il ordonne qu'on vous jette aussitôt dans les geôles du donjon et qu'on vous mette les fers. Plus tard, ce soir-là, vous avez recouru à vos Disciplines mentales Kaï pour desceller les lèvres d'un gardien qui s'obstinait à garder le silence et vous avez découvert les raisons de votre disgrâce. - Vous êtes arrivé à Anskaven en bateau il y a dix-huit jours, comme convenu, raconte le geôlier, répondant à vos ordres psychiques. Le baron Caldar est venu vous accueillir en personne sur le quai et il vous a donné un cheval ainsi que six de ses meilleurs soldats pour vous escorter jusqu'à Toran. En chemin vers la ville vous avez, dit-on, tué ses hommes et brûlé leurs corps. Et, lorsque vous êtes arrivé à Toran, vous avez tenté d'assassiner Banedon, le Maître de Guilde de la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Banedon a survécu, mais vous avez presque entièrement détruit le palais de la Guilde. Pire encore, pour couvrir votre fuite, vous avez empoisonné l'eau des puits de la ville, provoquant ainsi des centaines de morts. On a d'abord pensé qu'un Heighast avait pris votre apparence pour avoir accès au palais de la Guilde, mais Banedon a réfuté ces dires. Il est convaincu que vous êtes possédé par l'esprit de Naar, aussi a-t-il envoyé la milice de Toran répandre cette nouvelle dans tout le Sommerlund. Quelques jours plus tard, dans le village de Durnfallow qui se trouve dans la forêt de Tyso, le comte de Durnfallow a été assassiné et son manoir réduit en cendres. Les villageois diront qu'ils vous avaient vu vous éloigner à cheval des ruines encore fumantes, hurlant à la mort comme un loup enragé. Le peuple est terrorisé à la pensée que Naar est parvenu à vous corrompre, vous, son plus grand héros, et à vous dresser contre les vôtres.

Il a peur et réclame que justice soit faite au plus vite. Le roi Ulnar s'est incliné devant sa volonté ; il a dépêché tous ses gardes-frontières à Tyso, avec ordre de vous chercher et de vous abattre à vue. C'est un coup terrible, pour vous, de découvrir tous ces crimes qu'on vous impute. Vous êtes certain que c'est l'œuvre

d'un des agents de Naar et vous décidez de trouver cet imposteur dès que possible et de le vaincre. « Cependant, songez-vous en promenant le regard sur les murs suintants de votre cachot, vous pouvez seulement prier Ishir et Kaï que le Baron et ses gardes vous croient et acceptent de vous donner une chance de laver votre honneur. » Rendez-vous au [1](#).

1

Soudain, le cliquetis métallique d'une clé vous fait sursauter. Quelques secondes plus tard, la lourde porte en fer de votre cachot s'ouvre en grinçant et deux personnages majestueux pénètrent à pas prudents dans votre misérable cellule. Ils sont protégés par un dôme d'énergie magique luminescent, mais vous distinguez suffisamment leurs traits pour les reconnaître : c'est le baron Caldar et le Maître de Guilde Banedon.

- Bienvenue à toi, compagnon ! vous exclamez-vous en voyant votre ami. Mais Banedon ne vous répond pas et vous comprenez, à leur attitude méfiante, que le Baron et lui vous soupçonnent tous deux d'être la créature maléfique qui a mis récemment le Sommerlund à feu et à sang.

- Voyons, Banedon, insistez-vous, c'est moi, Loup Solitaire ! Retire-moi donc ces chaînes !

Pour toute réponse, Banedon soulève un cristal qu'il porte au cou, et vous sentez une vague d'énergie psychique vous balayer. Bien que la sensation provoquée soit très désagréable, vous n'opposez aucune résistance à cette sonde mentale ; peu à peu, l'expression hostile de Banedon s'efface pour laisser place à un sourire. Il hoche la tête avec satisfaction et le dôme de protection magique se volatilise en une fraction de seconde. Si vous avez une Amulette de Platine en votre possession, rendez-vous au [195](#). Sinon, rendez-vous au [302](#).

2

Vous plongez sous l'eau nauséabonde mais, quelques secondes plus tard, vous sentez un violent coup de queue dans le flanc et vous êtes soulevé dans les airs et projeté avec force contre la paroi rugueuse de la caverne. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Toussant et hoquetant, vous reprenez votre équilibre et vous essuyez la vase qui vous bouche les yeux juste à temps pour apercevoir la queue du serpent qui s'abat droit sur vous. Vous vous plaquez instinctivement contre la paroi de

Pierre, et l'horrible appendice hérissé de piquants ne vous rate que d'un cheveu. Brandissant votre arme, vous vous apprêtez à affronter le serpent.

UKARA (enchaîné) HABILITÉ: 44 ENDURANCE: 45

Ce serpent est insensible à toutes les formes d'attaques psychiques, à l'exception de la Grande Discipline du Foudroiement Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [348](#).

3

A peine tirez-vous la lame sacrée de son fourreau qu'un halo de lumière dorée envahit la salle du trône. Naar se met à hurler, pris d'une rage folle. Horrifié qu'une arme sainte ait pu s'introduire dans son sanctuaire du mal, il appelle à la rescousse une nouvelle horde de Monstres des Cryptes et les lance contre vous.

MONSTRES DES CRYPTES HABILITÉ : 55 ENDURANCE : 40

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [350](#).

4

Recourant à la Discipline Magnakaï de Nexus, vous vous concentrez sur une petite partie de la paroi végétale, intimant aux fibres l'ordre de se détendre et de rompre. Mais la texture est très résistante et vous devrez dépenser beaucoup d'énergie avant de voir les fibres céder enfin à votre volonté ; vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous êtes parvenu à percer une ouverture assez large dans la tige pour pouvoir vous y glisser. Rendez-vous au [230](#).

5

Vous décapitez le monstre mécanique d'un coup puissant et sa tête rebondit contre le sol tandis que des jets d'étincelles fusent de son cou tranché et que son torse se ratatine en crépitant. En

quelques secondes, le corps de l'horrible automate n'est plus qu'un magma d'acier fumant. Vous vous approchez prudemment de la tête et vous la retournez avec la pointe de votre arme. Vous remarquez alors, en l'examinant de plus près, qu'un Disque en Fer est coincé à l'arrière de sa boîte crânienne. Écoutant votre instinct, vous la prenez et vous l'insérez dans le mur. L'instant d'après, la porte coulisse en chuintant. Si vous souhaitez retirer le Disque de Fer avant de franchir le seuil de la porte, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* : c'est un Objet Spécial que vous garderez dans la poche de votre tunique. Rendez-vous au [83](#).

6

Vous vous jetez par terre. Le rayon de lumière blanche traverse l'espace au ras de votre tête et il roussit votre capuchon. Vous vous laissez rouler au sol pour vous réfugier derrière l'abri le plus proche, un grand coffre en fer bardé de métal. Le Guerrier brandit à nouveau sa lance et décoche une seconde déflagration qui se plante avec une force inouïe dans le coffre. Horrifié, vous voyez un des côtés du coffre pointer vers vous sous la pression du rayon. N'écoutant que votre instinct, vous vous redressez d'un bond et vous courez chercher couvert ailleurs. Bien vous en a pris : la déflagration déchire la paroi du coffre et creuse le sol à l'endroit même où vous vous trouviez il y a encore quelques secondes. Vous atteignez maintenant le pied d'un immense réservoir en métal flanqué d'une échelle que vous grimpez quatre à quatre. Le dessus de la cuve est couvert de grands tas de cordes entre lesquels vous vous faufilez. Quelques instants plus tard, du haut de votre cachette, vous voyez le Guerrier s'approcher des restes encore fumants du coffre. Il est suffisamment proche, maintenant, pour que vous distinguiez le câble métallique qui relie sa lance à une boîte qu'il porte dans le dos. Si vous possédez un Arc, si vous maîtrisez la Grande Discipline de Magie des Anciens et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au [209](#). Si vous ne remplissez pas ces trois conditions, rendez-vous au [156](#).

7

Se repérant grâce aux nombreuses balises lumineuses disposées en cercle, Javano fait atterrir son vaisseau avec une maîtrise parfaite au milieu de la piste aménagée dans le parc du château. Le couvre-feu est de rigueur à Tyso ces jours-ci, aussi les seules personnes à se trouver légalement dehors, cette nuit, sont-elles les gardes du baron Medar, dont le contingent a été doublé grâce au renfort d'un régiment de Gardes-Fron-tières arrivé d'Holmgard il y a peu. Banedon vous conseille d'attendre à bord qu'il ait informé Medar de la véritable situation.

- Les gardes de Tyso ont ordre de vous abattre à vue, explique-t-il. Il serait dangereux, Grand Maître, de vous montrer tant que je n'ai pas parlé au Baron. Vous attendez quelque temps dans la cabine de Banedon, puis la porte s'ouvre sur votre ami, qui revient escorté du Baron.

- Vous serez toujours le bienvenu ici, Loup Solitaire, déclare ce dernier avec chaleur. Au fond de mon cœur, j'ai toujours su que vous étiez innocent de tous ces crimes qui ont tant horrifié notre peuple. Vous pouvez compter sur moi, je ferai tout pour vous aider à trouver cet imposteur qui a voulu nous nuire et vous déshonorer. Vous remerciez le Baron de sa loyauté et vous échangez une vigoureuse poignée de main, puis vous lui faites part de votre joie à vous trouver à Tyso, après ces longs mois passés à l'étranger.

- Alors, venez donc, messire, goûter à l'hospitalité de ma cour ! s'exclame-t-il en vous entraînant. A propos, ajoute-t-il, vous y rencontrerez des hommes qui vous attendent et se réjouiront certainement de vous voir. Rendez-vous au **238**.

8

La flèche vous touche au front, mais heureusement sans se planter. En vous rasant le haut du crâne, elle trace toutefois un profond sillon dans votre cuir chevelu qui se met à saigner abondamment : vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Ravalant

la douleur, vous portez les deux mains à la tête et vous faites appel à tous vos pouvoirs de Guérison pour arrêter l'hémorragie. Vous vous relevez ensuite et vous balayez la jungle du regard pour repérer l'endroit d'où a jailli la flèche. Une fois que vous l'avez repéré, vous agrandissez votre vision et vous découvrez alors le visage de votre ennemi, à demi caché derrière un arbre : Loup Enragé ! Il prononce une malédiction dans un ricanement qui découvre ses dents blanches, puis il disparaît d'un bond dans l'épaisse végétation Déterminé à ne pas le laisser s'en tirer, vous vous élancez à sa poursuite. Rendez-vous au [90](#).

9

Le coup de grâce que vous infligez au monstre perfore son cœur et son unique poumon, et il coule rapidement au fond de la cave inondée. Vous rengainez votre arme et vous remontez à la surface. Quand vous reprenez souffle, vous vous rendez compte que vous avez perdu un des objets de votre sac à dos au cours de votre combat sous l'eau avec l'Ekmaton. (Rayez de votre *Feuille d'Aventure* l'objet qui se trouve en tête de la liste des Objets contenus dans le sac à dos.) Pressé de reprendre votre poursuite, vous grimpez l'escalier et vous débouchez par une trappe dans la ville en ruine : aucune trace de Loup Enragé. Vous courez vers l'endroit où vous l'avez aperçu pour la dernière fois et vous découvrez des marches qui s'enfoncent vers un large boyau souterrain. Là, les pas de Loup Enragé ont laissé des marques très nettes dans la boue. Le tunnel passe sous une rue puis affleure à nouveau devant une grande bâtisse à un étage, un ancien entrepôt où l'on stockait des câbles de cuivre tressé. Vous évitez l'entrée principale de crainte que votre adversaire n'y soit tapi en embuscade et vous grimpez par un escalier métallique qui dessert une fenêtre à l'étage. A la seconde où vous posez le pied à l'intérieur de l'entrepôt, vous percevez la présence de Loup Enragé. Les nerfs tendus à l'extrême, redoublant de prudence, vous explorez l'entrepôt en sondant l'obscurité du regard. Comme vous approchez de l'aile ouest, vous apercevez Loup Enragé par un trou dans le plancher. Il est accroupi derrière un tas de caisses en bois et mange voracement un fruit à la peau

verte, sans se rendre compte que vous le regardez. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant (et si bien sûr vous souhaitez recourir à cette discipline), rendez-vous au [81](#). Si vous possédez un Arc et si vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [106](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [319](#). Enfin, si vous ne remplissez aucune de ces conditions ou si vous ne souhaitez pas faire appel à ces disciplines, rendez-vous au [20](#).

10

La porte s'ouvre avec un chuintement. Vous vous élancez à l'intérieur et vous faites aussitôt un bond de côté pour vous abriter derrière le mur. La porte se referme et, quelques instants plus tard, vous sentez le mur vibrer sous le choc provoqué par la créature qui s'est jetée la tête la première contre la porte. Rendez-vous au [83](#).

11

Une des flèches vous érafle l'épaule gauche avant de vous entailler la cuisse gauche. Vous vous retenez de crier. Toutefois la douleur cuisante qui vous envahit la jambe ne laisse aucun doute : la flèche était empoisonnée. Grâce à vos talents de Guérison, vous neutralisez le poison avant qu'il ait pu accomplir son office mortifère, mais vous devez pour cela puiser largement dans vos réserves immunitaires, et le processus de guérison laisse votre organisme dolent et affaibli. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [309](#).

12

Heureusement, ce monstre cracheur d'acide était le seul de son espèce à rôder dans la salle. Vous atteignez la porte sans encombre. Elle n'offre aucune résistance, vous vous précipitez dans le couloir. Vous avez faim et, à moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas

maintenant, faute de quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [220](#).

13

Vous heurtez violemment le sol et vous manquez perdre connaissance. Tandis que vous gisez là, à bout de souffle et complètement étourdi par le choc, les voix angoissées de vos compagnons bourdonnent à vos oreilles. Vous êtes incapable de bouger mais, grâce à vos talents de Guérison Magnakaï, vous arrêtez le sang qui coule de vos nombreuses blessures. Peu à peu, vous sentez vos forces revenir. Les jeunes seigneurs Kaï vous entourent et vous aident à vous relever. Comme votre vision s'éclaircit, vous constatez que l'entrée de la tombe est maintenant dégagée. Vous avez l'intuition que le Glyphe de Pouvoir a perdu sa puissance destructrice, mais seulement temporairement. Il est en train de se recharger et vous ne disposez que de quelques secondes pour pénétrer dans la tombe avant que le dispositif meurtrier soit de nouveau réactivé.

- Vite, mes jeunes seigneurs, murmurez-vous en vous dégageant pour tituber vers l'entrée, suivez-moi !

Vos disciples hésitent, craignant de vous voir déclencher une seconde explosion.

- Hâtez-vous ! Le piège est désamorcé mais son pouvoir se reconstitue à vive allure. Nous n'avons pas une seconde à perdre, entrons ! insistez-vous. Rendez-vous au [131](#).

14

Vous prononcez les paroles du sortilège de la Main *de Feu* et vous pointez la main droite vers le fauve qui s'élance. Un picotement vous parcourt le bras puis un éclair d'énergie jaillit du bout de votre doigt, pour aller s'écraser avec une pluie d'étincelles contre le crâne métallique de la créature. Hélas, ce coup n'est pas mortel, loin s'en faut : le loup de métal titube sous le choc mais ralentit à peine. Vous n'avez pas le temps de

décocher un second éclair car il bondit vers vous ! Dégagez vite votre arme de poing.

MERVULFF HABILITÉ: 40 ENDURANCE: 36

Cette créature est insensible à toutes les attaques psychiques. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **5**.

15

La flèche vous érafle l'épaule droite, emportant une bande de peau: vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Grimaçant de douleur, vous pressez la main gauche sur la plaie et vous recourez à vos talents de Guérison pour endiguer le flot de sang qui s'en échappe. Vous vous relevez et vous balayez la jungle du regard pour voir l'endroit d'où la flèche a jailli. Une fois que vous l'avez repéré, vous agrandissez votre vision et vous découvrez alors le visage de votre ennemi, à demi caché derrière un arbre : Loup Enragé ! Il prononce une malédiction dans un ricanement qui découvre ses dents blanches, puis disparaît d'un bond dans l'épaisse végétation. Vous vous élancez à sa poursuite. Rendez-vous au **90**.

16

Vous ratissez le tréfonds de vos réserves de défenses psychiques pour construire un rempart de protection contre ce terrible assaut mental. C'est un processus exténuant, qui vous coûte 5 points d'ENDURANCE, mais qui en valait la peine : à mesure que vous chassez la douleur de votre esprit, vous sentez votre vitalité revenir. C'est là un des pires assauts psychiques que vous ayez jamais subis. Vous y avez survécu mais votre intuition Kaï vous dit que l'épreuve n'est pas terminée. Vous vous forcez à ouvrir les yeux et vous découvrez avec un frisson d'horreur la terrible menace qui pèse sur vous. Rendez-vous au **300**.

Vous brandissez votre arme et vous l'assénez avec force sur l'horrible museau de la créature. Vous l'avez blessée mais cela ne fait qu'attiser sa rage. Avec un hoquet furieux, elle crache un jet de venin qui transperce le tissu de votre tunique pour attaquer la peau. Tirez un nombre sur la *Table de Hasard* (0 = 10). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, soustrayez 2 du nombre obtenu. Le résultat indique le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez au contact du venin craché par le monstre. Sans lui laisser le temps d'en propulser un nouveau jet, vous le frappez violemment à la gorge et il coule comme une pierre, la trachée perforée. Pressé de reprendre votre poursuite, vous grimpez l'escalier et vous débouchez par une trappe dans la ville en ruine. Aucune trace de Loup Enragé. Vous courez vers l'endroit où vous l'avez aperçu pour la dernière fois et vous découvrez des marches qui s'enfoncent vers un large boyau souterrain. Là, les pas de Loup Enragé ont laissé des marques très nettes dans la boue. Le tunnel passe sous une rue puis il affleure à nouveau devant une grande bâtisse à un étage, ancien entrepôt où l'on stockait des câbles de cuivre tressé. Vous évitez l'entrée principale de crainte que votre adversaire n'y soit tapi en embuscade et vous grimpez par un escalier métallique qui dessert une fenêtre à l'étage. A la seconde où vous posez le pied à l'intérieur de l'entrepôt, vous percevez la présence de Loup Enragé. Les nerfs tendus à l'extrême, redoublant de prudence, vous explorez la bâtisse en sondant l'obscurité du regard. Comme vous approchez de l'aile ouest, vous apercevez Loup Enragé par un trou dans le plancher. Il est accroupi derrière un tas de caisses en bois et mange voracement un fruit à la peau verte, sans se rendre compte que vous le regardez. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant (et si, bien sûr, vous souhaitez recourir à cette discipline), rendez-vous au [81](#). Si vous possédez un Arc et si vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [106](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [319](#). Enfin, si vous ne remplissez

aucune de ces conditions ou si vous ne souhaitez pas faire appel à ces disciplines, rendez-vous au [20](#).

18

A gauche de la voûte d'entrée du tunnel, vous découvrez deux carrés de pierre dure rouge rubis, séparés par une petite fente. Ils sont de la même taille et disposés de la même façon que ceux que vous aviez vus à l'entrée du temple d'Avaros, aussi devinez-vous qu'ils recèlent eux aussi le mécanisme d'ouverture du portail. Si vous appuyez un nombre de fois précis sur chaque carré, vous déclencherez le mécanisme et le portail s'ouvrira. Vous effleurez légèrement les carrés du bout des doigts pour percevoir les vibrations qui vous permettront de déchiffrer les codes secrets. Il vous suffit de quelques secondes pour établir que le premier code correspond au nombre d'îles situées au sud de l'île de Hemd, dans l'archipel des Kirludin, et le second au nombre de villages qui jalonnent la grand-route entre Toran et Anskaven. Pour découvrir ces nombres, consultez la carte qui se trouve au début de ce livre. Lorsque vous pensez avoir trouvé la solution (un nombre à deux chiffres), rendez-vous au paragraphe qui porte le numéro correspondant. Si vous ne parvenez pas à déchiffrer les codes, rendez-vous au [242](#).

19

Soudain, le Bangrol hurle de douleur : une flèche vient de lui transpercer le crâne. Sous la force de l'impact, il tourbillonne dans l'air comme un fétu puis s'écrase, inerte, contre le mur. Jetant un coup d'œil sur votre gauche, vous apercevez Blazer, calme et souriant, qui remet son arc à l'épaule.

- Bien joué, Blazer ! dites-vous en rengainant votre arme, tu es un archer plus habile que jamais. Ces longues heures d'entraînement au monastère n'ont pas été vaines !

Le jeune seigneur Kaï sourit avec gratitude au compliment.

- Et maintenant, poursuivez-vous, le temps presse, nous avons une piste à retrouver.

Suivi de vos disciples, vous quittez la pièce par un tunnel qui s'ouvre dans le mur sud. Rendez-vous au [298](#).

20

Faisant appel à la discipline Magnakaï du Foudroïement Psychique, vous dirigez une vibration d'énergie psychique vers la tête de votre ennemi mortel. Sous l'impact de votre assaut mental, il se raidit brusquement et lâche le fruit qu'il était en train de manger. Votre attaque a porté, mais vous sentez une résistance chez votre ennemi qui dispose d'importantes défenses psychiques. Une vague de douleur, soudaine et brutale, vous submerge tandis qu'il repousse votre assaut et le retourne contre vous. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. A votre grand désarroi, Loup Enragé se relève d'un bond et s'enfuit à toute vitesse, ne paraissant nullement affecté par votre assaut mental. Rendez-vous au [224](#).

21

Vous vous approchez prudemment des corps des Guerriers morts, curieux de voir de plus près leur étrange équipement, en particulier leurs lances à rayons lumineux : de telles armes pourraient vous apporter une aide précieuse dans votre lutte contre Loup Enragé. En les examinant, vous découvrez qu'elles sont inutilisables, car elles étaient alimentées par une source d'énergie contenue dans les boîtes que les Guerriers portaient sur le dos, énergie qui a été dilapidée. Vous défaites l'armure d'un des Guerriers pour découvrir, non sans surprise, un Humanoïde frêle, à l'ossature fine et à la musculature très peu développée. Vous en concluez qu'il se reposait entièrement sur son équipement pour assurer sa défense. Son visage émacié, aux traits durs, vous fait penser à ceux des Drakkarims. Après vous être assuré qu'il n'y avait rien d'utile à récupérer sur les dépouilles des deux Guerriers morts, vous passez en revue votre

propre équipement. Vous avez faim et vous devez prendre un Repas maintenant (à moins que vous ne maîtrisiez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse), sans quoi vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. Une fois rassasié, vous quittez l'entrepôt par une porte de derrière pour repartir à la recherche de Loup Enragé. Rendez-vous au [31](#).

22

La trompe pointue de la créature vous manque de quelques centimètres à peine. Sans lui laisser le temps de vous frapper à nouveau, vous vous extirpez de la grappe de pollen et vous battez en retraite le long de l'étamine pour vous mettre hors de sa portée. L'insecte géant frappe et sectionne aveuglément, faisant pleuvoir sur votre tête des paquets de pollen poisseux. Heureusement, la grande envergure de ses ailes l'empêche de pénétrer plus avant dans la corolle de la plante, aussi pouvez-vous lui échapper sans qu'il vous blesse. Vous redescendez jusqu'au fond de la corolle, d'où vous aviez commencé votre ascension. La tige creuse représente maintenant votre seule chance de sortir vivant de cette plante. Rendez-vous au [103](#).

23

A peine composez-vous le second code que le portail commence à se lever. Vous attendez qu'il soit monté d'environ un mètre pour vérifier qu'aucun ennemi ne vous guette de l'autre côté, puis vous vous glissez sous l'épais panneau de fer et vous pénétrez dans le tunnel dont il gardait l'entrée. Au bout de quelques pas, la porte retombe dans votre dos avec un bruit sourd. Rendez-vous au [115](#).

24

Grâce à vos facultés Kai de Camouflage, vous parvenez à atteindre l'escalier sans vous faire repérer par ces créatures assoiffées. Vous grimpez au balcon et vous vous engagez en courant dans le passage voûté. Rendez-vous au [50](#).

25

Soudain, le bout de la queue de la créature jaillit hors de l'eau et s'élance vers vous en fouettant l'air. Instinctivement, vous plongez sous l'eau pour éviter les dizaines de piquants acérés et tranchants qui hérissent la queue du monstre. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 7 Rendez-vous au [2](#)

Supérieur à 7 Rendez-vous au [169](#)

26

Grâce à vos pouvoirs Kaiï, vous camouflez votre corps avant de prononcer les paroles du sortilège de Télé-portation. Vous vous sentez alors décoller du sol et voler vers le balcon. Lorsque vous passez au-dessus de la fontaine, vous priez Kaiï que votre camouflage soit assez puissant pour vous cacher aux yeux des créatures qui y sont rassemblées. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline d'Invisibilité, ajoutez 4 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 5 Rendez-vous au [179](#)

Supérieur à 5 Rendez-vous au [245](#)

27

Vous vous approchez de la hutte et vous vous accroupissez contre le mur en boue séchée, près de la porte ouverte. Vos sens ne détectent ni glyphe ni piège en ces lieux, pas plus que de résidus d'énergie magique qui trahiraient la présence d'illusions ou de sortilèges. Cependant, vos sens Kaiï localisent une très forte aura maléfique vers l'arrière de la cabane, au bord de l'eau. Vous contournez la mesure et vous découvrez que la berge est profondément creusée, la terre molle ayant été emportée par la force du courant. Sous le rebord ainsi formé sont alignées une douzaine de cages en bois qui contiennent chacune un squelette.

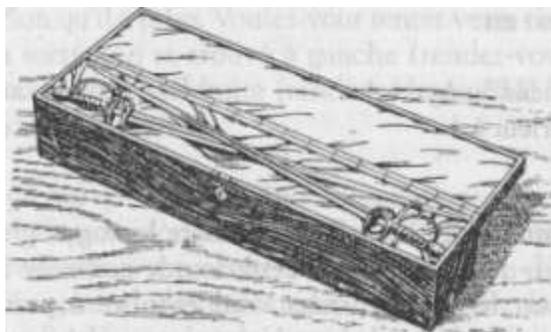


27 *Un grand fauve surgit des profondeurs
du tunnel et bondit sur vous.*

Un frisson glacé vous parcourt l'échine tandis que votre discipline Magnakaï d'Intuition vous révèle la douloureuse agonie vécue par ces malheureuses victimes, longuement torturées par les habitants de ce village avant que la mort ne les délivre. Cette découverte ébranle vos nerfs et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous regagnez l'avant de la bicoque. Par la porte ouverte, vous apercevez plusieurs tas de fruits disposés sur un tapis de joncs tressés. Vos sens vous indiquent qu'ils sont sains et nourrissants, ce qui est une agréable surprise. (Il y a assez de fruits pour 3 Repas.) Soucieux de ne pas perdre une minute, vous gagnez la tranchée qui s'ouvre au centre de la pièce. Vous avez tôt fait de repérer des traces du passage de votre ennemi sur les marches et vous descendez rapidement, pour aboutir à un tunnel. Vous avez à peine fait quelques pas dans cet obscur passage souterrain que le rugissement terrible d'un félin vous glace le sang. Avec une rapidité sidérante, un grand fauve surgit des profondeurs du tunnel et bondit vers vous. Vous avez tout juste le temps de dégainer une arme de poing que le prédateur aux allures de tigre géant est sur vous.

RADJAZ HABILITÉ: 48 ENDURANCE: 41

Le Radjaz est insensible à toutes les formes d'attaques psychiques, excepté à la Grande Discipline de Foudroiement Psychique et à la Déflagration Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [249](#).



28

Vous dégainez l'Epée du Soleil et un halo lumineux se forme autour de la lame. La lumière dorée se répand sur les marches couvertes de gravats, vous permettant de distinguer ce qui jusqu'alors restait invisible. Une dalle de granit est placée en travers de l'entrée de la tombe. Vous vous en approchez avec précaution et vous remarquez à la lueur de votre Epée un étrange motif gravé à sa surface. Quelqu'un s'est donné la peine de le recouvrir de poussière et de le camoufler avec un écran magique pour en masquer le dessin, mais vous voyez immédiatement à quoi vous avez affaire et vous reculez précipitamment. C'est un Glyphe de Pouvoir, un piège magique habilement camouflé. Quiconque marcherait sur ce Glyphe ou le survolerait, libérerait aussitôt une énergie dévastatrice. Vous rengainez votre Epée et vous faites part de votre découverte à vos disciples, les sommant de se replier avec vous à bonne distance. Depuis le couvert d'une pierre tombale située à plusieurs mètres de la tombe, vous donnez ordre à Lynx Etoilé de lancer une pierre par la porte. Il choisit un morceau de granit gros comme une pomme et vise le seuil avec précision. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 3 Rendez-vous au [211](#)

De 4 à 9 Rendez-vous au [53](#)

29

Vous grimpez plus de deux cents marches avant d'atteindre un petit tunnel qui débouche sur une immense salle humide. La pièce est divisée en stalles qui abritent plusieurs Libellules Géantes, semblables à celles que vous aviez vues à Avaros. Tout en haut, le toit métallique est percé de plusieurs ouvertures en longueur qui donnent sur le ciel où défilent de gros nuages d'orage, illuminés par les éclairages phosphorescents de la salle. Vous parcourez du regard les stalles battues par la pluie et vous repérez Loup Enragé, en train d'enfourcher une Libellule Géante

rouge vermillon. Il ordonne à sa monture de s'élever dans l'air et elle s'exécute à une vitesse étonnante. Loup Enragé décrit un cercle au sommet de la pièce puis, à votre grand effroi, dirige sa monture vers vous. Parvenu au-dessus de votre tête, il vous adresse quelques paroles qui se perdent dans le bourdonnement des ailes puissantes de la Libellule, puis il se penche et jette une boîte de métal vers vous, avant de s'élancer vers le ciel. La boîte rebondit deux ou trois fois à vos pieds. Votre cœur se met à battre la chamade quand vous vous rendez compte qu'il s'agit d'une puissante bombe à retardement. Un cadran métallique, sur le côté, présente plusieurs chiffres qui clignotent à intervalles réguliers et vous découvrez, en lisant les nombres affichés, qu'il ne reste que **30** secondes avant l'explosion. Si vous voulez tenter de désamorcer la bombe, rendez-vous au [177](#). Si vous préférez essayer de monter sur le dos d'une des Libellules pour vous enfuir avant l'explosion, rendez-vous au [190](#).

30

Vous êtes pris d'une forte nausée tandis que l'étage inférieur de la tour se transforme en une spirale de couleurs violentes et de bruits, qui vous aspire avec force. Pendant quelques secondes, vous apercevez votre adversaire. Il brandit son épée et se laisse avaler par le terrible tourbillon avec une joie perverse qui lui déforme le visage. L'instant suivant, il disparaît dans le maelstrôm et se perd à vos yeux. Vous avez l'impression de dégringoler dans un arc-en-ciel de couleurs et de sons pendant une éternité. Puis, graduellement, vous prenez conscience, avec la baisse du bruit et des couleurs, que ce voyage cauchemardesque prend fin. Vous vous retrouvez debout, les chevilles baignant dans une eau glauque et stagnante, et vous manquez tomber à la renverse. Vous dégainez votre Epée et vous regardez tout autour de vous, redoutant une attaque surprise, mais vous vous rendez vite compte que vous êtes seul. Vous êtes sous terre, dans un tunnel d'égout grossièrement creusé. Des racines d'arbres dépassent de la voûte de terre et il y flotte une déplaisante odeur de végétaux en décomposition. Vous faites appel à vos facultés psychiques pour déterminer si Loup Enragé

se trouve dans les parages et, ne détectant aucune trace de sa présence, vous rengainez votre Epée et vous relâchez votre vigilance. La rencontre avec la manifestation du dieu Naar vous a planté une peur terrible dans le cœur, la peur que le Dieu Sombre puisse à tout moment s'emparer de votre âme. Toutefois, votre courage Kaï l'emporte vite sur vos angoisses et vous puisez réconfort dans votre foi en Kaï et Ishir. Vous leur adressez une prière, les implorant de vous assister dans l'épreuve qui vous attend et jurant de ne jamais perdre espoir, quels que soient les dangers auxquels vous devrez faire face. Comme en réponse à votre prière, une vague d'énergie envahit votre corps, revitalisant votre esprit et vos sens : vous regagnez tous les points d'ENDURANCE que vous avez perdus depuis le début de votre aventure. Sûr de vous et l'esprit vif, vous scrutez le tunnel obscur des deux côtés, mais il n'est pas plus engageant dans une direction que dans l'autre. Si vous explorez la partie du tunnel qui vous fait face, rendez-vous au [128](#). Si vous préférez celle qui s'enfonce derrière vous, rendez-vous au [262](#).

31

La porte donne sur une grande étendue désertique parsemée de gravats et traversée par un fleuve mort aux eaux acides et salées. Vous avancez dans ce paysage sinistre et désolé, longeant un groupe de hautes tours rouges et noires qui se dressent entre les décombres en pointant vers le ciel nuageux, et il vous semble que cette ville sinistrée a été embrochée sur ces flèches hautes et cruelles. Après les tours, vous découvrez une route pavée presque exempte de gravats. Vous y repérez plusieurs empreintes et vous reprenez espoir en reconnaissant parmi elles celles de Loup Enragé. Suivant la piste de votre ennemi, vous parvenez à un bâtiment délabré de plusieurs étages, décoré de gargouilles aux traits étonnamment anguleux. L'intérieur de la bâtisse est vide et les empreintes de Loup Enragé mènent à une porte située à l'arrière. Lorsque vous la franchissez, vos yeux se posent pour la première fois sur l'édifice le plus élevé de cette sinistre ville et vous en avez le souffle coupé. Rendez-vous au [250](#).

32

Le Serpent Géant résiste de toutes ses forces à l'ordre que vous lui donnez mentalement, mais votre pouvoir de persuasion le submerge. Il se replie lentement vers le fond de la caverne, jusqu'à ce que la chaîne à laquelle il est attaché l'arrête. Vous avancez prudemment le long de la paroi d'en face, sans détacher le regard du monstre et, en quelques secondes, vous atteignez sain et sauf l'entrée du tunnel. Rendez-vous au [115](#).

33

L'eau est délicieusement fraîche au toucher, mais elle a un goût métallique qui vous révulse ; vous perdez **1** point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [336](#).

34

Kekataag le Vengeur est revêtu d'une armure qui scintille comme de l'or sous une couche de vase. En guise de tête il arbore sous son casque un crâne qui dégage une puanteur fétide, sensible même dans cette salle à l'air vicié. Des os et des crânes humains ornent son armure et il tient entre ses mains puissantes une grande hache à la lame noircie par le sang de ses innombrables victimes. Ce redoutable guerrier vous fixe avec des yeux luisants et vous sentez des vagues d'une puissante énergie psychique assaillir votre esprit. Vous faites appel à toutes vos défenses Magnakaï mais le choc psychique vous atteint avant que vous n'ayez pu vous blinder contre lui, aussi perdez-vous **4** points d'ENDURANCE. Cette attaque aussi soudaine qu'injustifiée vous fait comprendre que Kekataag est jaloux de votre prétendue victoire sur Loup Solitaire. Rendez-vous au [255](#).

35

Main d'Acier et ses compagnons Kaï écartent les gravats, dégageant ainsi une trappe. Vous ordonnez à Lynx Etoilé d'attacher une extrémité de sa corde à l'anneau de bronze de la trappe et, tous ensemble et à bonne distance, vous tirez pour

soulever la lourde dalle de pierre. Aucun piège ne se déclenchant, vous vous approchez de la trappe et vous découvrez une échelle qui s'enfonce dans les profondeurs des catacombes. En sondant l'obscurité, vous décelez des empreintes récentes sur les barreaux de fer : vous voici de nouveau sur la piste de l'imposteur. Vous vous engagez le premier dans l'obscurité et vous descendez prudemment ; au bout de quelques minutes, vous atteignez le bas de l'échelle. Vous voici dans une grande pièce voûtée. Des urnes et des sarcophages de pierre grise sont disposés contre les murs, tous décorés avec de la poussière d'or. L'opulence inattendue de ce caveau indique qu'il s'agit d'un lieu de sépulture secret. Si vous avez visité le Cimetière des Anciens au cours d'une précédente aventure de Loup Solitaire, rendez-vous au [182](#). Sinon, rendez-vous au [206](#).

36

Votre cible se trouve en dehors du champ d'action du Mot de Pouvoir, de sorte que l'énergie de votre attaque se dissipe avant d'atteindre Loup Enragé qui ne reçoit qu'une brise fraîche et fort agréable. Le recours à cette discipline sur une telle distance vous a épuisé pour rien : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous voyez votre adversaire se redresser pour s'éloigner plus avant dans la jungle. Craignant qu'il ne échappe, vous vous élancez hors de la grotte et courez à sa poursuite. A peine avez-vous couvert quelques mètres qu'une flèche jaillit des sous-bois et fuse vers vous avec une vitesse et une précision stupéfiantes. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï avec le rang de Grand Maître Principal ou au-delà, rendez-vous au [152](#). Si vous maîtrisez cette Grande Discipline de l'Alchimie sans avoir atteint ce niveau, rendez-vous au [270](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline, rendez-vous au [232](#).

37

Dès que sa plate-forme atteint l'étage supérieur, votre ennemi bondit et disparaît à votre vue. Quelques instants plus tard, lorsque vous arrivez à votre tour à l'étage, vous ne voyez pas trace

de Loup Enragé. Vous avancez dans la pièce ronde et balayez du regard les parois métalliques nues : une seule issue possible s'offre à vous, un étroit tunnel qui s'ouvre dans le mur nord. Vous vous y engouffrez aussitôt et vous découvrez des traces de pas dans la poussière qui tapisse le sol. Vous suivez ces empreintes mais elles se raréfient bientôt, pour finir par disparaître complètement. En examinant le sol, vous comprenez que votre adversaire est en train de camoufler sa piste pour vous échapper. Déterminé à ne pas abandonner la poursuite, vous vous mettez à courir à toutes jambes dans le tunnel, jusqu'à un coude qu'il dessine sur la gauche. Ce que vous voyez alors vous fait piler net. Le passage est entièrement barré par un réseau de fibres épaisses et gluantes tendues entre le sol, les parois et le plafond du tunnel. C'est un piège magique que vous a tendu Loup Enragé pour vous retarder pendant sa fuite. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [118](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [233](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes avec le rang de Grand Maître Solaire et si vous possédez une arme à lame (une Epée, une Hache, un Poignard, etc.), rendez-vous au [187](#). Si vous ne remplissez aucune de ces conditions, rendez-vous au [69](#).

38

Vous avez entaillé l'aile argentée de l'insecte géant. Le coup n'est pas fatal, mais il suffit à empêcher la créature affamée de s'élever davantage. Avec un bourdonnement de frustration, elle s'éloigne en spirale vers une bande de Libellules plus petites, au centre de la gorge. Il faut encore plusieurs minutes à votre infatigable monture pour atteindre le sommet de la caverne et s'élancer par un des orifices. Au moment où vous passez au travers de l'ouverture, vous êtes heurté de plein fouet par des vents puissants qui menacent de vous écraser contre le rebord de pierre. Votre monture, paniquée par ce choc inattendu, se met à tourner dans l'ouverture et tente de plonger à nouveau à l'intérieur de la caverne. La peur la rend sourde à vos ordres mentaux, aussi devez-vous recourir aux grands moyens pour ne

pas être ramené dans la gorge : vous attendez de passer devant une saillie rocheuse pour sauter de votre monture et vous en remettre aux vents. Votre maîtrise Kaï et la vitesse foudroyante de vos réflexes vous évitent de mourir écrasé quand les courants vous jettent sur la pierre volcanique. Vous avez miraculeusement survécu à la violence de l'impact et vous parvenez à grimper jusqu'au bord de l'ouverture et à vous hisser en dehors, sur le toit de roche poreuse de la caverne. Vous vous recroquevillez dans un des nombreux cratères qui percent la surface de pierre pour vous abriter des vents déchaînés et examiner les alentours. Bouche bée, vous découvrez alors un univers qui n'a rien à envier, pour les surprises qu'il réserve, à la caverne. Rendez-vous au [239](#).

39

Vous prononcez les paroles du sortilège de la *Main de Feu*, décochant à votre tour un rayon de pouvoir qui fuse droit sur votre ennemi et s'abat sur la boîte qu'il porte sur le dos. Une violente déflagration, accompagnée d'une vive lumière bleutée, projette le Guerrier contre les cylindres sous lesquels gît son camarade. Pendant quelques secondes, la lumière bleue les emprisonne en clignotant, formant autour d'eux comme une toile d'araignée phosphorescente, puis elle se dissipe en une nuée d'étincelles. Des dépouilles des deux Guerriers monte alors une horrible odeur de métal fondu et de chair calcinée. Rendez-vous au [21](#).

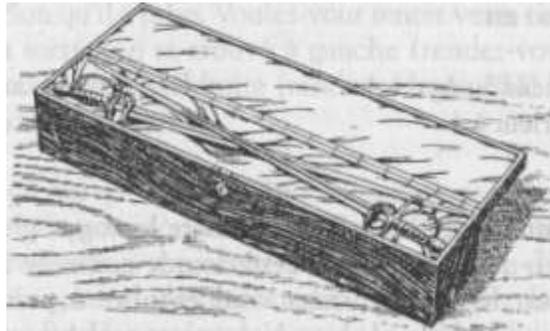
40

Vous vous écartez du corps de votre ennemi avec un sourire de satisfaction : grâce à vous, Aon est enfin débarrassé de cet intrus malfaisant. - Dépêche-toi, Loup Solitaire, s'impatiente Alyss, Naar a la vengeance terrible. Il va bientôt vouloir savoir ce que devient son champion et s'il s'aperçoit qu'il a été tué, nous pâtirons tous les deux de sa colère.

- Nous devons nous enfuir d'ici, répondez-vous. Mais comment ? Connais-tu un moyen ?

- Peut-être... dit-elle en plissant ses yeux verts, Oui... j'ai un plan.

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique avec le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [280](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [98](#).



41

Faucon Noir dégaine son épée et appuie la lame étin-celante en acier du Sommlending contre son bras, attendant que vous lui donniez le signal de passer à l'action. Vous balayez le mur du regard une dernière fois pour vous assurer qu'il ne présente aucun piège caché puis, satisfait par votre inspection, vous adressez un signe de la tête à Faucon Noir. Ce qui va se produire maintenant est un choc d'autant plus terrible que vous étiez convaincu de l'absence de danger. Faucon Noir place la pointe de son épée dans la rainure du mur et appuie de tout son poids. Il ne rencontre aucune résistance. Sa lame disparaît dans le mur et, la seconde suivante, le jeune seigneur Kaï perd l'équilibre, titube vers l'avant et tombe sur la paroi de granit qui l'engloutit et se referme aussitôt sur lui. Quelques secondes d'un silence mortel s'ensuivent, puis une explosion de lumière blanche vous aveugle. Vous sentez une vague d'intense chaleur courir le long de votre corps et sur votre visage. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à **4**

Rendez-vous au [223](#)

Supérieur à **4**

Rendez-vous au [99](#)

42

Le grand portail se referme derrière le wagon-glisseur. Le peu de bruit que fait cette lourde masse de fer en fendant le vent puissant vous étonne : à peine un chuintement dans la bise. Vous restez caché jusqu'à ce que le wagon s'immobilise et vous jetez alors un coup d'œil au-dehors par la vitre. Une immense halle, entièrement construite en acier, verre, argent et métal, s'ouvre devant vous. De fortes poutres s'élancent en s'arc-boutant au-dessus de votre tête, supportant les nombreux étages de cet étonnant édifice dont l'architecture vous est étrangère. Les lieux sont quasi déserts ; vous comptez une demi-douzaine de guerriers armés, et encore devez-vous recourir à votre capacité de vision rapprochée pour identifier certains d'entre eux, tellement ils sont loin. L'arrivée du wagonnet sans chauffeur, qui s'est rangé de lui-même à un ponton métallique, n'a éveillé l'attention de personne. La voie étant libre, vous vous mettez aussitôt à la recherche des empreintes de votre ennemi. Comme vous vous y attendiez, vous retrouvez sa trace auprès du portail. En la suivant, vous passez sous une voûte et vous débouchez dans une pièce aux murs tapissés d'acier qui présente deux issues, l'une sur la gauche et l'autre sur la droite. La piste de Loup Enragé s'embrouille à cet endroit-là, aussi êtes-vous incapable de distinguer la direction qu'il a prise. Voulez-vous tenter votre chance par la sortie qui se trouve à gauche (rendez-vous au [243](#)) ou par celle de droite (rendez-vous au [254](#)) ?

43

Vous prenez quelques profondes inspirations pour vous préparer à prononcer le Mot de Pouvoir. Concentré sur le lieu où est tapi votre ennemi, vous criez alors : « Kaï ! » et vous regardez le feuillage ondoyer sous le Mot de Pouvoir qui fend la jungle tel un poing invisible. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total actuel d'ENDURANCE est supérieur à 20, ajoutez 1 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 8

Rendez-vous au [36](#)

Supérieur à 8

Rendez-vous au [327](#)

44

D'une trajectoire sûre et directe, la flèche fend l'air et se plante dans l'œil luisant de la créature, sans parvenir toutefois à lui infliger une blessure fatale. L'œil du Mervulff se trouble mais il n'en continue pas moins à avancer vers vous. Dégainez vite votre arme à poing car l'horrible fauve de métal bondit dans le noir à votre attaque !

MERVULFF HABILITÉ: 44 ENDURANCE: 40

Le Mervulff est insensible à toutes les formes d'attaques psychiques. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [5](#).

45

Cette attaque psychique est si cruelle et si brutale que vous en tombez à genoux, tremblant et ravagé de douleur. Vous vous prenez la tête à deux mains, essayant éperdument de résister au choc psychique. A travers un brouillard rouge, vous sentez que l'Amulette de Platine que vous portez au cou vous est de quelque secours mais, hélas !, elle ne suffit pas à préserver entièrement vos forces mentales. Utilisez la *Table de Hasard* (0 = 10), puis ajoutez 5 au nombre obtenu. Le résultat indique le nombre de points d'ENDURANCE que cette terrible attaque psychique vous fait perdre. Si vous y survivez, rendez-vous au [203](#).

46

Vous ouvrez la cage et ordonnez à la créature de sauter sur le bras que vous lui tendez. Vous espérez que le primate pourra vous servir de guide dans votre chasse, mais il ne réagit pas comme vous le souhaitez. Profondément perturbé, il vous prend pour Loup Enragé et refuse avec véhémence de quitter sa cage. Vous détectez alors qu'il a cruellement souffert de tortures

infligées par l'imposteur, et cela ne fait que vous renforcer dans votre détermination à le trouver et le vaincre. Après un dernier regard plein de pitié pour la créature, vous reprenez votre exploration de la tour en vous engageant dans l'escalier rond. Rendez-vous au [287](#).

47

Au débouché du tunnel, la chaleur oppressante de la jungle s'abat sur vous comme un coup de massue. Grâce à votre Grande Discipline du Nexus, vous régulez la température de votre corps, ce qui rend la chaleur supportable mais, même ainsi, c'est un choc pour vous d'imaginer que des créatures puissent vivre dans une telle fournaise. Ce n'est, hélas !, que la première des deux déplaisantes surprises qui vous attendent... La seconde prend la forme d'une flèche barbelée qui jaillit avec un sifflement aigu de la végétation luxuriante et fuse droit sur votre front ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï avec le rang de Grand Maître Principal ou au-delà, rendez-vous au [152](#). Si vous maîtrisez cette Grande Discipline sans avoir atteint ce niveau supérieur Magnakaï, rendez-vous au [270](#). Enfin, si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline, rendez-vous au [232](#).

48

A la seconde où vous posez le pied dans la pièce, vos pires craintes se concrétisent. Le sol n'est pas ferme et vous vous y enfoncez dès le premier pas jusqu'à la taille : c'est un banc de sable mouvant sec et nauséabond. Vous écartez bras et jambes pour freiner votre chute, mais ce n'est guère efficace et vous avez même l'impression que chaque geste vous fait sombrer davantage. Désespéré, vous essayez de nager dans cet étrange marécage sec. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au nombre tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 2. Enfin, si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 12, déduisez 1. Si le résultat obtenu est:

Inférieur ou égal à 3

Rendez-vous au [158](#)

Supérieur à 3

Rendez-vous au [257](#)



49

Vous ouvrez les yeux. Au premier regard, vous avez l'impression d'être tombé dans un cachot humide aux murs verts de mousse, éclairé par une lampe tout en haut d'un toit qui se termine par une cheminée. Puis brusquement, éclairé par vos sens de la vue et de l'odorat, vous comprenez, avec un frisson d'effroi : vous avez atterri à l'intérieur de la corolle d'une fleur géante. De la coupelle gluante où vous vous tenez se dressent vers la lumière d'immenses étamines et, à moins d'un pas de vous, s'ouvre le large et profond tuyau creux de la tige. Vous fermez les yeux quelques instants pour permettre à vos sens psychiques d'explorer cet environnement insolite. Ce que vous redoutez par-dessus tout, c'est d'avoir été entraîné de l'autre côté de la Porte d'Ombre, dans l'univers parallèle des Ténèbres, domaine du dieu Naar, aussi êtes-vous soulagé de ne constater aucune concentration maléfique anormalement élevée. Vous ne décelez pas non plus la présence de votre ennemi Loup Enragé. L'espoir renaît en vous lorsque vous réalisez soudain que vous vous trouvez toujours quelque part dans l'univers matériel d'Aon. Vous parvenez à établir que ce lieu n'est pas votre monde natal, mais vous êtes certain que c'est une planète qui appartient à la même galaxie que le Magnamund. Vous accrochant à cette bribe de réconfort, vous décidez de trouver au plus vite un moyen de regagner le Magnamund. Vous rouvrez les yeux et examinez du regard les parois de votre prison végétale, à la recherche d'un

moyen de fuir. La plante n'offre apparemment que deux issues : vers la lumière du haut, en grimpant le long d'une étamine, ou vers le bas, en plongeant dans la tige creuse. Si vous choisissez de vous hisser le long d'une étamine, rendez-vous au [264](#). Si vous préférez vous laisser glisser à l'intérieur de la tige, rendez-vous au [103](#).

50

Vous avez à peine fait vingt mètres dans le couloir attendant au balcon que vous entendez un grincement métallique. Derrière vous, un portail secret se referme, barrant l'accès à la pièce que vous venez de quitter. Vous débouchez sur une pièce aux murs couverts de somptueuses tapisseries qui représentent divers paysages de planètes lointaines et merveilleuses de l'univers d'Aon. Les traces de pas de votre ennemi traversent le sol de cette pièce luxueuse pour s'arrêter devant de massives portes doubles en bois marqueté d'or. Vous appliquez l'oreille contre un des panneaux et vous entrez en concentration. Le seul son qui vous parvienne est le crépitement d'un feu de bois, mais vos sens Kaï détectent la présence de votre ennemi dans la pièce d'à côté. Vous regardez par un trou de serrure et découvrez une partie d'une galerie qui dispose d'un balcon à balustrade. Les barreaux en bois de cette dernière sont éclairés par la lumière chaude et dansante d'un feu qui pétille en dessous. A l'instant où vous allez ouvrir les portes pour affronter votre ennemi, un malaise physique vous arrête. Votre estomac est noué et agité de spasmes comme si un essaim de papillons s'y débattait, et vous avez la prémonition qu'une rencontre avec Loup Enragé dans cette pièce pourrait s'avérer fatale pour vous deux. Vous décidez d'adresser une prière à Kaï et Ishir pour qu'ils vous soutiennent et vous protègent dans le combat que vous allez livrer. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 4

Rendez-vous au [104](#)

Supérieur à 4

Rendez-vous au [216](#)

51

Vous vous décontractez complètement afin de pouvoir entrer en transe, état indispensable pour marcher en esprit. Vous sentez que vous quittez votre enveloppe corporelle puis que vous traversez le rideau de branchages sous votre forme d'esprit, pour pénétrer dans la chaleur torride de la jungle. Juste au débouché du boyau, une clairière descend en pente douce vers la lisière de la forêt. Vous balayez l'épais rempart de végétation du regard et vous découvrez votre ennemi, Loup Enragé, tapi derrière un buisson à une cinquantaine de mètres. Il est armé d'un arc qu'il pointe sur la grotte, au bout du tunnel. Vous y retournez et vous réintégrez votre corps, puis vous entrouvrez le rideau de branches pour repérer la cachette de Loup Enragé. Ses facultés de camouflage sont tellement poussées qu'il vous faut plusieurs minutes pour le retrouver. Lorsque vous y parvenez enfin, vous ne pouvez retenir un sourire d'anticipation, impatient que vous êtes de river son clou à cet arrogant imposteur. Si vous possédez un Arc et si vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [196](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus avec le rang de Grand Maître Lunaire (et si, bien sûr, vous souhaitez faire appel à cette discipline) rendez-vous au [43](#). Si vous ne vous trouvez dans aucun de ces deux cas, rendez-vous au [114](#).

52

Vous vous extirpez de l'eau fétide et salée, évitant de justesse les griffes du monstre de la cave qui ouvre grand sa gueule hérissée de crocs pour laisser échapper un gargouillement de rage et s'élançe vers l'escalier à votre poursuite. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration avec le rang de Grand Maître Emi-nent, rendez-vous au [172](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [17](#).

53

Lynx Etoilé plonge pour se mettre à couvert derrière la pierre tombale mais vous vous levez pour surveiller la trajectoire de la

pierre qui disparaît dans la tombe ouverte et, à l'instant où elle survole le Glyphé, un éclair de lumière blanche déchire l'air, suivi presque immédiatement d'une violente explosion d'énergie électrique. Le souffle de l'explosion vous jette par terre : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Une forte odeur de terre brûlée et d'ozone vous assaille et, tandis que vous essayez de reprendre votre souffle, assis sur le sol dur et humide, vous entendez des éclats de pierre ricocher d'une tombe à l'autre autour de vous. Puis le bruit et la lumière se dissipent et l'obscurité silencieuse retombe sur le cimetière. Vous vous redressez pour voir qu'aucune pierre ne barre l'entrée, maintenant, à l'exception de la dalle où est gravé le Glyphé. Le pouvoir de destruction du Glyphé est épuisé, mais seulement de façon temporaire. Vos sens Kaï vous avertissent qu'il est en train de se recharger, ce qui ne vous laisse que quelques secondes pour pénétrer dans la tombe.

- Vite, jeunes seigneurs ! criez-vous en courant vers l'entrée, suivez-moi ! Rendez-vous au [131](#).



54

Une des deux flèches passe en sifflant dangereusement près de vos jambes, tandis que l'autre va se planter dans le plafond. Sans laisser le temps aux créatures de bander à nouveau leurs arcs, vous atteignez le balcon et vous prononcez les paroles magiques qui annulent les effets du sortilège de *Téléportation*. Dès que vos pieds touchent le sol, vous vous engouffrez dans la voûte. Le recours à ce sortilège de *Téléportation* vous a coûté 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [50](#).

55

Maudissant votre sort, vous vous blindez pour affronter le Serpent enchaîné. Arme au poing, vous faites quelques pas vers la créature, pour constater avec soulagement que sa chaîne en fer l'empêchera de vous atteindre si vous restez plaqué contre la paroi du tunnel. Vous avancez donc en veillant à ne pas vous en écarter et vous contournez lentement le serpent qui se tortille et siffle rageusement. Mais au bout de quelques mètres, vous sentez le sol descendre en pente douce sous vos pieds, et l'eau se fait plus profonde. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens, rendez-vous au [234](#). Sinon, rendez-vous au [25](#).

56

Votre adversaire émet un ricanement sadique en entendant votre cri de douleur mais, malgré la terrible brûlure provoquée par la blessure, vous arrachez la flèche de votre poitrine et vous vous forcez à vous relever. Vous pointez votre arme sur la cage d'escalier mais Loup Enragé n'est plus tapi dans l'obscurité au bas des marches, il est en train de les grimper à toute vitesse. Faisant appel à vos facultés innées de Guérison, vous endiguez le flot de sang qui trempe le devant de votre tunique et vous vous élancez en titubant dans l'escalier, à la poursuite de votre ennemi mortel. Rendez-vous au [29](#).

57

Vous approchez les lèvres tout contre la paroi végétale et vous prononcez le Mot de Pouvoir des Anciens : « Gloar ! » Le pouvoir explosif du mot magique est accru dans cet espace restreint, aussi déchire-t-il un grand trou béant dans la tige, par lequel vous n'avez aucune difficulté à sortir. Rendez-vous au [230](#).

58

Vous récitez en toute hâte les paroles magiques du Contre-Sortilège. A votre grand soulagement, l'éclair se dissipe en une

nuée d'étincelles à moins d'une coudée de votre visage. Rendez-vous au [37](#).

59

Vous laissant guider par vos instincts Magnakaï, vous n'avez pas de mal à éviter la pluie de gravats et vous atteignez sain et sauf l'entrée de la caverne en forme de crâne. Vous franchissez le rideau de brume pour vous élancer à la poursuite de votre ennemi. Quelques secondes plus tard, dans une retentissante explosion, le toit du temple s'effondre. Rendez-vous au [174](#).



60

Dès que vous tournez le cadran vers le nombre exact, le panneau coulisse et une bouffée d'air s'engouffre dans votre cachot. Emplissant avidement vos poumons, vous titubez dans le couloir et retournez sur vos pas pour regagner l'escalier. Maudissant silencieusement votre manque de chance, vous descendez les marches et sortez du bâtiment. Rendez-vous au [71](#).

61

Grâce à votre maîtrise de cette Grande Discipline, vous êtes capable de projeter dans l'esprit du serpent l'image de l'adversaire qu'il redoute le plus. Sa réaction est spectaculaire : il se contorsionne violemment, tire de toutes ses forces sur son collier pour essayer de se libérer, fait des bonds désordonnés devant l'entrée du tunnel. Son corps hérissé de petits piquants pointus soulève des masses d'eau écumante à chaque soubresaut.

Vous êtes parvenu à plonger la créature dans une véritable panique, mais cela rend l'accès au tunnel encore plus difficile et risqué... Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [293](#). Sinon, rendez-vous au [326](#).

62

Dès que vous avez annulé votre sortilège de *Lévitacion* et posé le pied sur la terre ferme, vous sentez une brise tiède vous caresser le visage. Elle provient d'un escalier situé tout au fond de ce nouveau couloir et, lorsque vous examinez les marches de pierre, vous y repérez des empreintes de pas de Loup Enragé. Vous étendez les mains au-dessus des traces et détectez qu'il ne s'agit pas d'une fausse piste : votre ennemi est bien passé par là dans l'heure précédente. Vous gravissez lentement les marches et parvenez devant l'entrée d'une grande salle voûtée. Six Humanoïdes à la peau grise sont regroupés autour d'une fontaine, contre le mur nord, affairés à boire un liquide huileux et translucide qui jaillit du bec et se déverse dans le bassin en demi-cercle. Ils sont pieds nus et en haillons, mais tous sont armés d'un arc et d'une lance. Apparemment, l'unique issue de cette salle consiste en une arcade percée en haut du mur nord et bordée d'un balcon auquel mènent deux escaliers, placés de part et d'autre de la fontaine. Vous examinez calmement les créatures qui sont en train de s'abreuver, réfléchissant à un moyen de passer devant elles et d'atteindre l'arcade. Si vous possédez un Arc, si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens avec le rang de Grand Maître Tutélaire, ren-dez-vous au [138](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, si vous désirez en faire usage et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [26](#). Si vous n'êtes dans aucun de ces deux cas, rendez-vous au [121](#).

63

Vous lâchez votre adversaire et vous vous éloignez en roulant sur le dos. Quelques instants après, le rayon qui jaillit de l'arme de son compagnon le frappe au flanc et explose au dos de son

armure. La force de l'impact est telle que le Guerrier est soulevé en l'air et projeté sur un tas de cylindres rouillés qui dégringolent et l'ensevelissent. Bouleversé d'avoir accidentellement tué son camarade, le deuxième Guerrier accourt, bien décidé à vous dénicher et à vous régler votre compte une bonne fois pour toutes, mais sa colère aveugle et son armure le handicapent. Il ne vous voit pas, et vous profitez de la couverture qu'offrent la fumée et les gravats pour venir vous placer derrière lui. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï, rendez-vous au [39](#). Sinon, rendez-vous au [349](#).

64

Aussitôt que vous achevez de composer le code, le grand portail de fer est secoué par une forte vibration. Il s'ouvre lentement, révélant une antichambre aux murs de verre éclairée par une douzaine de torches. Le vent est si violent, maintenant, qu'il transperce l'étoffe de votre manteau et de votre tunique. Peu désireux de rester exposé un instant de plus à la tornade, vous vous engouffrez par le portail ouvert pour vous abriter à l'intérieur. Rendez-vous au [227](#).

65

Il vous faut plus d'une demi-heure pour tailler un passage entre ces filaments magiques, et l'effort vous laisse tremblant de fatigue. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez de 0 à 4, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous obtenez 5 ou plus, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Et maintenant, rendez-vous au [316](#).

66

Vous demandez sa corde à Main d'Acier qui vous la donne sans hésiter. Vous prononcez alors les paroles du sortilège de *Lévitiation*. Presque immédiatement, vous sentez la gravité abandonner votre corps : vous vous élevez doucement vers le haut de la voûte et de là, en avançant le long de l'arête de pierre des arcs-boutants, vous vous placez juste au-dessus de la fissure.

Vous attachez un bout de la corde à une poutrelle qui dépasse et vous lancez l'autre bout à vos compagnons. Un à un, ils franchissent le gouffre en sautant avec la corde. Quand tous ont traversé, vous détachez la corde et vous gagnez l'autre côté de la voûte avant de prononcer les paroles qui annulent le sortilège. Lorsque vous regagnez le sol, vos disciples vous regardent avec des yeux écarquillés, visiblement très impressionnés par votre maîtrise de la Magie des Anciens, en particulier Main d'Acier.

- Ne t'inquiète pas, lui dites-vous en lui rendant sa corde, un jour je t'enseignerai la magie et tu pourras, toi aussi, marcher au plafond !

Le jeune seigneur Kaï sourit en rangeant la corde dans son sac à dos plein à craquer.

- Et maintenant, jeunes seigneurs, hâtons-nous ! Nous avons une piste à trouver.

Sur ces mots, vous faites signe à vos disciples de vous suivre hors de cette salle. Rendez-vous au [160](#).

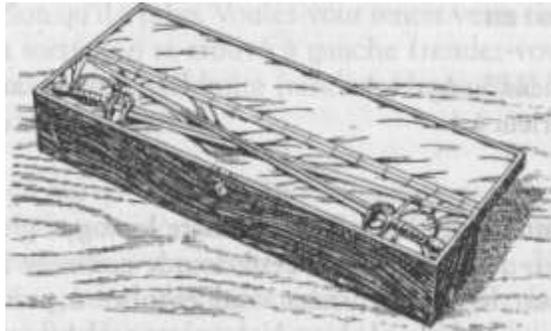
67

Tout l'air de la pièce est aspiré et vous sentez votre gorge se serrer et vos poumons s'aplatir. Les flammes tourbillonnantes agissent maintenant comme un cyclone qui attire à lui tous les objets de la pièce. Des chaises, des tapisseries, des tables, toutes sortes de meubles vous cognent en déferlant vers le terrible et puissant tourbillon. Alyss et vous-même, vous vous retenez de toutes vos forces à la balustrade du balcon mais il devient de plus en plus difficile de maintenir votre prise, et soudain vous cédez, happés à votre tour. Rendez-vous au [170](#).

68

Votre adversaire maîtrise si bien l'art du camouflage qu'il vous faut plusieurs minutes pour le trouver, bien qu'il soit seulement à une cinquantaine de mètres de vous. Il est à demi caché derrière

un arbre et pointe un arc sur la grotte, à l'entrée du tunnel. Une fois certain de l'avoir bien repéré, vous ne pouvez retenir un sourire d'anticipation, impatient que vous êtes de river son clou à cet arrogant imposteur. Si vous possédez un Arc et si vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [196](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus avec le rang de Grand Maître Lunaire (et si bien sûr vous souhaitez faire appel à cette discipline) rendez-vous au [43](#). Si vous n'êtes dans aucun de ces deux cas, rendez-vous au [114](#).



69

Les filaments qui tissent ce filet magique sont épais, solides et poisseux. Il s'avère vite une véritable épreuve de force d'essayer de les trancher. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez une arme à lame, ajoutez 3 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 4

Rendez-vous au [65](#)

Supérieur à 4

Rendez-vous au [228](#)

70

Vous n'êtes plus qu'à quelques pas de l'entrée du tunnel quand un panneau de fer s'abat lourdement de la voûte, vous barrant brutalement le passage. Vous faites volte-face d'un bond et vous jetez un coup d'œil aux créatures du chaudron. Ce sont de petits reptiles à la peau bleue et au cruel faciès de crocodile, dotés de surprenantes mains humaines. Ils sont armés d'arcs en os

étincelants de blancheur et finement ouvragés, dont vous détectez la redoutable capacité à décocher six flèches empoisonnées à la seconde. Les reptiles s'apprêtent à recharger leurs armes : vous devez agir vite si vous ne voulez pas faire les frais de la prochaine volée ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie et si vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [277](#). Si vous êtes initié à la Magie des Anciens, vous pouvez y recourir en vous rendant au [219](#). Si vous possédez un Arc et si vous désirez vous en servir, rendez-vous au [136](#). Enfin, si vous ne vous trouvez dans aucune de ces situations ou si vous préférez adopter une autre stratégie, rendez-vous au [82](#).

71

Une fois dehors, vous vous efforcez de retrouver la trace de votre ennemi. Vous avez le sentiment qu'il peut très bien être revenu sur ses pas en marchant dans ses propres empreintes, aussi rebroussez-vous chemin pour regagner la rue par laquelle vous êtes arrivé dans cette ville inconnue. En vous en approchant, vous entendez le bruit métallique d'une poutrelle qui tombe d'une certaine hauteur. L'écho se répercute dans une ruelle sur votre droite, et vous vous y engouffrez pour voir de quoi il s'agit. Au bout de la ruelle, vous découvrez un entrepôt à l'abandon. Un incendie a ravagé l'intérieur et une partie de la toiture s'est effondrée, mais vous pouvez distinguer parmi les gravats des cylindres de métal et des rouleaux de câble qui y étaient jadis stockés. Vous vous arrêtez sur le seuil et tendez l'oreille. Bien vous en prend, car des bruits de pas vous parviennent de l'arrière de la bâtisse. L'arme au poing, vous avancez à pas silencieux vers le fond de l'entrepôt en ruine, profitant des gravats pour vous cacher au maximum. Vous traversez un passage à découvert lorsque vous remarquez une silhouette humaine qui se détache contre une fenêtre cassée. Vous voyez tout de suite que ce n'est pas Loup Enragé : la silhouette est vêtue d'une armure grise très ajustée et porte une lance en métal. Cette découverte vous déconcerte, et la fraction de seconde où vous vous arrêtez, perplexe, suffit à la créature pour vous repérer et brandir sa lance. Une lumière aveuglante surgit au bout de son arme puis

un rayon blanc incandescent jaillit et fuse droit sur vous. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 3 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 5 Rendez-vous au [312](#)

Supérieur à 5 Rendez-vous au [6](#)

72

Vous faites signe à vos disciples de vous suivre, puis vous avancez d'un pas dans le tombeau obscur. Aussitôt, un éclair de lumière blanche vous aveugle, suivi presque instantanément par une explosion d'énergie électrique assourdissante. Une vive douleur ravage votre corps tandis que le souffle de l'explosion vous soulève comme un fétu et vous propulse en arrière. Vous avez déclenché un Glyphe de Pouvoir caché, piège magique dont la puissance explosive vous a frappé de plein fouet. Utilisez la *Table de Hasard* (0 = 10), puis ajoutez 5. Le nombre ainsi obtenu vous indique les points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [13](#).

73

Votre maîtrise de cette Grande Discipline vous révèle qu'une importante quantité de platine est entreposée dans une pièce située au bout du couloir de gauche. Si vous décidez de l'explorer, rendez-vous au [95](#). Si vous préférez prendre le couloir de droite, rendez-vous au [137](#).

74

La créature qui fond sur vous s'immobilise brusquement à mi-hauteur. La peur de mourir qui vous étreignait le cœur se dissipe, mais il subsiste en vous un profond sentiment de malaise : vous êtes conscient que quelque chose d'extraordinaire est en train de se passer autour de vous. Un silence mortel a envahi la salle, et tout, même les languettes de feu qui s'échappent de l'épée de la créature et la grande flambée dans la cheminée, est parfaitement



74 Elle avance d'un pas souple et pose un doigt sur l'épée du serviteur ailé de Loup Enragé.

figé. Vous avez l'impression que le temps s'est arrêté. Loup Enragé est comme une statue, son visage fixé dans l'horrible grimace de joie qu'avait fait naître la pensée de votre mort imminente. Vous commencez à penser que vous avez peut-être été tué et que c'est la vie après la mort, lorsque vous percevez soudain un mouvement. Une jeune adolescente surgit de la pénombre de la galerie, vêtue d'un pourpoint de cuir et d'un pantalon usé coupé aux genoux. Elle marche pieds nus et ne semble avoir, pour toute arme, que son sourire malicieux.

- Qui... es-tu ?... que fais-tu ici ?... bredouillez-vous, tout hébété.

Elle avance d'un pas souple vers vous et pose un doigt sur l'épée du serviteur ailé de Loup Enragé. Aussitôt, avec un petit bruit de bouchon qui saute, la créature se volatilise.

-Je suis Alyss et je déteste les tricheurs, répond-elle en s'approchant de Loup Enragé, toujours figé en statue. Elle lui tire la langue avec arrogance puis se retourne avec une pirouette vers vous.

- Eh bien maintenant tu vas peut-être pouvoir achever ce que tu es venu faire ici, Loup Solitaire ! dit-elle. Sur ces mots, elle tape trois fois dans ses mains. Une soudaine vague de bruit assaille vos oreilles et tous vos sens vacillent sous le choc de la réalité du temps qui inonde à nouveau la salle. Rendez-vous au [296](#).

75

Avec un bourdonnement furieux et sonore, la féroce Libellule prédatrice décrit deux cercles au-dessus de vous puis pique tel un faucon pour porter son premier assaut.

GOLASYX HABILITÉ: 19 ENDURANCE: 45

La créature tente de vous poignarder en vol avec la pointe de son dard, puissant comme une lance, au moment où elle passe devant vous, de sorte que ce combat ne comptera qu'un seul Assaut. Si, au cours de cet unique Assaut, vous infligez à votre

adversaire une blessure égale ou supérieure à la vôtre, rendez-vous au [163](#). Si vous perdez plus de points d'ENDURANCE que la créature, rendez-vous au [221](#).

76

Grâce à votre maîtrise de cette discipline, vous êtes à même de faire se refermer et cicatriser les plaies de la Libellule. Elle reprend conscience et retrouve assez de force pour freiner sa chute vertigineuse avant qu'il ne soit trop tard. Prenant son élan, elle s'élève vers le ciel depuis les douves de la tour. En passant en flèche devant le sommet de la tour, vous avez le temps de voir que l'explosion a détruit toutes les stalles des Libellules et que le feu qui ravage les étages supérieurs gagne rapidement le bas de la bâtisse. Rendez-vous au [310](#).

77

Faisant appel à toutes vos facultés d'Exploration, vous retrouvez la piste de votre ennemi, mais elle s'avère de plus en plus difficile à suivre. Vous devinez qu'il a recouru à la magie pour s'aider dans sa fuite car la végétation de cette portion de jungle est encore plus dense et touffue que les alentours. Votre progression est très lente, mais vous finissez par déboucher sur un bosquet de Toas d'où vous parvient, en provenance de la gauche, un bruit d'eau qui coule. Les empreintes de votre adversaire prennent cette direction et vous les suivez jusqu'à la rive d'un torrent rapide. A moins d'une cinquantaine de mètres en aval, un petit village de huttes s'égrène en une rangée désordonnée le long de la berge. Les traces de pas semblent mener au village, cependant vous ne repérez aucun signe de Loup Enragé et les lieux semblent déserts. Si vous désirez rester dans la jungle pour examiner le village, rendez-vous au [215](#). Si vous préférez gagner le village sous le couvert de la végétation, rendez-vous au [297](#).

Vous faites signe à vos compagnons de vous suivre et vous sortez de la pièce par un tunnel qui s'ouvre dans le mur de gauche et qui s'enfonce graduellement vers les niveaux inférieurs des catacombes, tantôt par des plans inclinés, tantôt par des escaliers. Vous ne détectez aucune trace de l'imposteur et, quand le tunnel se termine abruptement en cul-de-sac, il ne vous reste plus qu'à pester contre votre malchance et à rebrousser chemin. C'est alors que vous percevez une aura maléfique faible mais persistante qui flotte au-dessus du sol du tunnel. Après un examen poussé, vous découvrez une trappe dissimulée parmi les dalles. Vous l'ouvrez, révélant un boyau vertical et sombre où s'enfonce une échelle de fer. Le cœur battant, vous remarquez des empreintes fraîches sur les barreaux : la piste de l'imposteur, enfin ! Prenant la tête du groupe, vous vous engagez dans l'obscurité et descendez prudemment : au bout de quelques minutes, vous atteignez le bas de l'échelle. Vous voici dans une grande pièce voûtée. Des urnes et des sarcophages de pierre grise sont disposés contre les murs, tous décorés avec de la poussière d'or. L'opulence inattendue de ce caveau indique qu'il s'agit d'un lieu de sépulture secret. Si vous avez visité le Cimetière des Anciens au cours d'une précédente aventure de Loup Solitaire, rendez-vous au [182](#). Sinon, rendez-vous au [206](#).

Vous vous dirigez vers l'avenue et prenez abri dans une ruelle sombre, endroit idéal pour observer la circulation. Au bout d'une demi-heure, un wagon-glisseur apparaît dans l'avenue, côté ville. Il se dirige vers la tour mais vous remarquez que le compartiment marchandises est solidement verrouillé, aussi décidez-vous de le laisser passer et d'attendre une occasion plus favorable. Heureusement, celle-ci ne tarde pas : quelques minutes plus tard un second wagonnet apparaît. Comme le premier, il n'a pas de chauffeur, mais cette fois-ci le compartiment marchandises est grand ouvert. En attendant qu'il s'approche, vous estimez sa vitesse et vous vous préparez à sauter

à bord quand il passera devant vous. Cela risque d'être difficile car ce wagon va très vite. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 3 au nombre tiré. Si votre total actuel d'ENDU-

RANCE est inférieur ou égal à 12, soustrayez 2. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 2

Rendez-vous au [301](#)

Supérieur à 2

Rendez-vous au [185](#)

80

Un bruit sourd de pierre frottant contre le sol annonce l'arrivée de l'imposteur. Telle une porte secrète ouvrant sur un royaume cauchemardesque, le mur du fond de la cave coulisse lentement. Le sol est agité de violentes secousses et des langues orange de gaz enflammé s'infiltrent par l'embrasure de plus en plus large. Au centre de ce portail de flammes se dresse un guerrier revêtu de vêtements qui imitent à la perfection ceux d'un Grand Maître Kaiï. Par son allure comme par son visage, il vous ressemble à s'y méprendre, mais avec une différence capitale : les yeux de votre imposteur, noirs et froids, révèlent sa véritable nature ; ils sont comme deux minuscules fenêtres qui découvrent la noirceur de son âme. Le portail crépite comme une fournaise, mais il ne dégage pas la moindre chaleur. Vous détectez une puissante magie à l'œuvre et ordonnez à vos jeunes disciples Kaiï de se préparer au combat. Ils réagissent comme un seul homme, ayant appris au fil de leurs années de formation à dominer la peur, tirent leurs armes et se placent en cercle autour de vous. L'imposteur dégaine une épée à la lame noire et laisse échapper un rire sardonique qui couvre quelques instants le crépitement des flammes. Le rire vibre dans votre tête et vous croyez voir les parois de pierre se tordre et se replier vers vous. Vous repoussez cette illusion de toute la force de vos défenses psychiques Kaiï et la pièce reprend son aspect normal. Vous remarquez cependant

un changement terrifiant : vos disciples sont complètement immobiles, figés comme quatre statues de pierre.

- Ha, ha, ha ! glousse l'imposteur, nous nous rencontrons enfin, Loup Solitaire ! Comme il s'approche d'un pas, vous sentez un frisson glacé vous parcourir. Le corps de ce pseudo-Grand Maître Kaï irradie le froid.

- Je me suis bien amusé sous ton apparence, ricane-t-il, permets-moi de me présenter, je suis Loup Enragé. Un nom bien choisi, ne trouves-tu pas ?

- Que veux-tu ? bougonnez-vous pour toute réponse, la main prête à saisir votre arme s'il tentait de vous attaquer par surprise.

- Voyons ! Je suis venu te tuer, bien sûr, réplique-t-il avec mépris. Il ne doit y avoir qu'un seul Grand Maître, vois-tu, et moi seul suis digne de cette distinction. L'imposteur plisse ses yeux cruels et fait une moue pleine de dédain.

-Je compte prouver ma valeur, Loup Solitaire, ajoute-t-il d'une voix lourde de menaces.

- Comment donc ?

- Par un duel. Je te provoque en duel, Loup Solitaire. Un combat jusqu'à la mort, un combat entre toi et moi seulement.

- Et si je refuse ton défi ? rétorquez-vous.

- Alors tes fragiles compagnons périront. L'imposteur trace un arc de cercle avec son épée, comme pour accentuer sa menace, et le mur de flammes qui se

trouve derrière lui se met à changer. Les langues de feu se convulsionnent de plus en plus vite, jusqu'à transformer complètement le mur en un tourbillon de feu. La peur referme sur vous ses doigts de glace tandis que vous assistez à la formation d'une Porte d'Ombre. Vous comprenez aussitôt que la

menace de Loup Enragé est réelle : s'il dirigeait la puissance du tourbillon contre vos disciples paralysés, ils seraient incapables d'y résister et se retrouveraient aspirés par la Porte d'Ombre. - Très bien, déclarez-vous, j'accepte ton défi. Avec un sourire triomphant, Loup Enragé fait tourner son épée à la lame noire au-dessus de sa tête, puis il en frappe le sol d'un geste brusque. Aussitôt, vous êtes tous deux arrachés par un souffle d'air puissant et catapulté au cœur de l'effrayante Porte d'Ombre en flammes. Rendez-vous au [200](#).

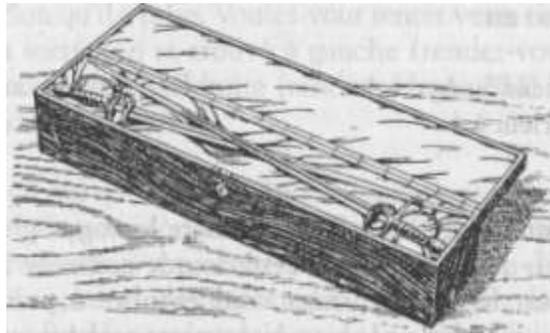
81

Vous psalmodiez les paroles du sortilège de *Paralyse* en vous concentrant sur Loup Enragé. Vous le voyez trembler, puis laisser tomber le fruit qu'il mange. Mais soudain, vous éprouvez une résistance ; votre ennemi est en train de lancer un contre-sortilège. Avec un dégagement d'énergie brutal, les effets de votre sortilège sont anéantis. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. A votre grande déception, Loup Enragé se lève d'un bond et s'enfuit. Rendez-vous au [224](#).

82

Les reptiles achèvent d'armer leurs arcs et se penchent tous au bord du chaudron pour mettre en joue la cible vulnérable que présente votre corps sans armure. Ils tirent tous en même temps, faisant pleuvoir vers vous une volée de flèches sifflantes. Vous êtes obligé de plonger dans la boue visqueuse du sol pour éviter d'être transpercé comme une passoire par les flèches empoisonnées. Une des pointes en os érafle votre mollet et vous sentez une douleur cuisante remonter dans votre jambe tout entière tandis que le poison vous pénètre dans le sang. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Grâce à vos dons innés de Guérison, vous parvenez à neutraliser le poison et à refermer la plaie. Vous vous relevez, ruisselant de vase, et vos agresseurs, furieux de vous avoir manqué, éclatent en imprécations injurieuses tout en s'affairant avec leurs arcs. Possédez-vous une

Bombe de Naphte ? En ce cas, rendez-vous au [288](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [320](#).



83

Les murs d'acier de la pièce dans laquelle vous venez de pénétrer sont lustrés par une couche de glace. Plusieurs récipients de verre, reliés entre eux par des tuyaux et des câbles, sont disposés en cercle au centre de cette chambre froide. Ils contiennent un liquide effervescent qui fait des bulles et semble bouillir, malgré la température glaciale de l'air. Vous les contemplez, fasciné par l'étrange beauté des liquides multicolores et ondoyants. Tout à coup, vous percevez un danger imminent sur votre droite et vous faites volte-face, portant instinctivement la main à votre arme. Vous découvrez alors un escalier sombre, au bas duquel une silhouette est tapie dans l'obscurité : Loup Enragé ! Il tient un arc armé d'une flèche entre les mains et s'apprête à tirer. A l'instant même où vous l'apercevez, il décoche la flèche dont la pointe s'enflamme en vol. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au nombre tiré. Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 10, soustrayez 2. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 3

Rendez-vous au [155](#)

De 4 à 7

Rendez-vous au [102](#)

Supérieur à 8

Rendez-vous au [248](#)

84

Vous augmentez la vitesse à laquelle vous vous élevez et filez hors de portée de la Libellule prédatrice. Furieuse, elle émet un bourdonnement sonore, redescend dans les airs en spirale et se rabat sur un groupe de plus petites libellules qu'elle attaque avec appétit. De la hauteur où vous vous trouvez maintenant, elles ont l'air de petits points de couleur qui volettent au centre de la gorge. Au bout de plusieurs minutes, vous atteignez le haut de cette immense caverne et vous vous élancez vers l'ouverture lumineuse. A l'instant où vous passez au travers, un vent violent vous heurte de plein fouet, vous rabattant contre le rebord rocheux. Vous ne devez qu'à votre agilité de Grand Maître Kaï et à la rapidité foudroyante de vos réflexes de ne pas périr écrasé contre la pierre volcanique. Vous survivez au choc et vous parvenez à vous hisser sur le toit poreux de la caverne. Pour vous abriter des vents violents, vous vous recroquevillez dans un des cratères qui percent la surface rocheuse. De là, vous regardez votre nouveau décor et le paysage que vous découvrez vous coupe le souffle. Il n'a certes rien à envier à la caverne... Rendez-vous au [239](#).

85

- Le Grand Maître de tous les Kaï ne saurait être un lâche ! persifle Loup Enragé, ne me dis pas que tu n'as pas le courage de montrer ta valeur ?

- Tu ne me fais pas peur, imposteur, répliquez-vous, simplement je ne te fais pas confiance pour te battre selon les règles de l'honneur.

- Si tu sors vainqueur de ce duel, Loup Solitaire, tu seras reconduit à Tyso. Je t'en donne ma parole, et tu as également celle de mon maître.

- Dénuées de valeur l'une comme l'autre, répondez-vous, imperturbable.

Durant quelques instants, vous fixez votre adversaire et vous lisez dans ses yeux meurtriers que chacune de ses paroles est un mensonge. Mais vous n'avez guère le choix : si vous refusez ce duel, il est certain que Loup Enragé enverra ses créatures vous capturer et vous tuer. A contrecœur, vous acceptez donc le défi de l'imposteur. Rendez-vous au [304](#).

86

La flèche siffle à votre oreille et se fiche dans le rideau de verdure qui barre l'entrée de la grotte. Vous vous redressez d'un bond et vous localisez rapidement, grâce à l'acuité de votre regard, le secteur d'où elle a été tirée. Faisant appel à votre faculté d'agrandissement visuel, vous découvrez alors votre ennemi Loup Enragé, à demi caché derrière un arbre. Il est en train de vous maudire et ses dents blanches se détachent avec éclat sur le feuillage vert foncé. S'apercevant que vous l'avez repéré, il fait volte-face pour disparaître en courant dans la jungle. Mais vous n'avez pas l'intention de le laisser s'en tirer à si bon compte ! Vous vous élancez à sa poursuite. Rendez-vous au [90](#).

87

Vous armez vite votre Arc d'une Flèche et vous visez l'œil de la bête. La créature sent que sa vue est menacée ; aussitôt une visière de plaques de métal s'abat de son front proéminent pour lui protéger l'œil. Vous adressez une prière au dieu Kaï pour qu'il guide votre flèche car la cible mouvante que vous essayez d'atteindre n'est maintenant pas plus large que la tranche d'une pièce de monnaie. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes, ajoutez 5 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 4

Rendez-vous au [322](#)

De 5 à 9

Rendez-vous au [44](#)

Supérieur à 10

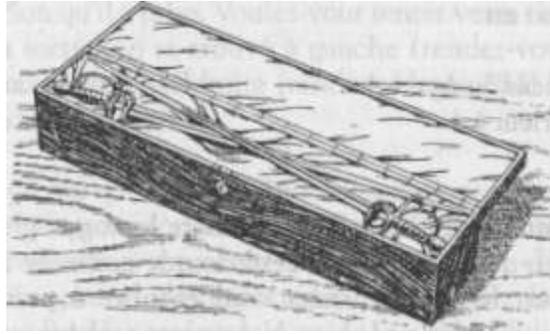
Rendez-vous au [299](#)

Caldar retire la main du pommeau de son épée et pousse un profond soupir.

- Qu'Ishir soit louée ! Vous nous êtes revenu, Grand Maître ! Le Sommerlund va peut-être pouvoir être vengé du mal qui l'a ravagé, maintenant. Le Baron ordonne au geôlier de défaire les chaînes qui vous enserrant les chevilles. Puis, pendant que vous descendez tous trois l'escalier en colimaçon du donjon pour rejoindre la grande salle, Caldar et Banedon confirment l'histoire que vous aviez arrachée au geôlier réticent. Vous apprenez également qu'il y a quelques jours de cela, une foule en colère, composée principalement de soldats et de citoyens de Holmgard, a marché sur le monastère Kaiï. Pierre de Feu, le plus ancien du Second Ordre Kaiï, a su ramener la foule au calme, et elle a accepté qu'il envoie quatre Maîtres Kaiï à la ville de Tyso, où l'imposteur a été vu pour la dernière fois. Pierre de Feu a donné ordre à ces quatre Seigneurs Kaiï de retrouver l'imposteur et de le tuer le plus vite possible. Pour vous, il ne fait aucun doute que votre imposteur est un ennemi hors du commun, qui pourrait aisément venir à bout de quatre Maîtres Kaiï à lui tout seul. Très inquiet pour vos disciples, vous demandez donc l'autorisation de partir les rejoindre à Tyso. Banedon accepte mais il vous propose d'y aller par un moyen de transport plus rapide et plus sûr qu'à cheval : amarrée à la plus haute tour du château du baron Caldar flotte la *Nef du Ciel*, le vaisseau spatial de la Guilde. Il la met à votre disposition et vous acceptez cette offre généreuse avec reconnaissance. Vous souhaitez partir pour Tyso au plus vite mais le baron Caldar vous propose de vous équiper en armes dans son arsenal, qui est fort bien fourni, avant de prendre la route. Si vous acceptez cette offre, rendez-vous au [149](#). Si vous préférez la décliner, rendez-vous au [260](#).

89

Malgré vos efforts acharnés, vous ne parvenez pas à sauver votre monture qui meurt de ses blessures avant de toucher terre. Avec effroi, vous vous apercevez alors que vous êtes pris dans les longues ailes diaphanes de la créature. Vous essayez de vous en dépêtrer, en vain. Après quelques secondes d'une chute vertigineuse, alors que vous êtes toujours en train de vous débattre, la Libellule s'écrase contre le rebord de pierre du fossé qui encercle la tour. Le choc est si violent que vous mourez sur le coup et sans souffrances. Telle est la triste fin de votre aventure.



90

Vous vous taillez un chemin à travers l'épais fouillis d'herbes et de plantes et vous parvenez bientôt à l'endroit où Loup Enragé était tapi. Tout autour, les feuillages ont été soigneusement arrangés, ce qui suggère que votre ennemi a passé beaucoup de temps à préparer cette embuscade. Pourtant, vous repérez aussi des signes tangibles d'une retraite rapide. Par terre derrière un arbre, vous trouvez deux flèches abandonnées ainsi qu'un poignard. (Libre à vous d'emporter une partie de ces trouvailles ou leur totalité, mais n'oubliez pas d'inscrire ce que vous prenez sur votre *Feuille d'Aventure*.) Soucieux de suivre la piste fraîche de Loup Enragé, vous vous enfoncez plus avant dans les profondeurs de la jungle. Malheureusement, au bout de vingt mètres à peine, la piste se brouille. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration avec le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [246](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous [77](#).

91

Heureusement pour vous, la créature a vidé sa poche de venin, aussi pouvez-vous vous enfuir de la salle sans qu'elle essaie de vous cracher dessus à nouveau. Vous atteignez la porte qui s'ouvre sans résistance et vous vous engouffrez dans le couloir qu'elle dessert. Rendez-vous au [220](#).

92

L'arc-boutant brisé et la corde dégringolent dans la fissure et se perdent dans la rivière souterraine qui coule tout au fond. Main d'Acier ne se tient plus au plafond que d'une main mais, malgré la pluie de poussière et de gravats qui lui est tombée dessus, il ne lâche pas prise. Vous lui donnez ordre de revenir et il obéit promptement. Quand il vous rejoint, vous le félicitez pour sa courageuse tentative et son habileté. Il ne doit son échec, lui assurez-vous, qu'à la malchance, mais il a montré un courage louable. Il propose d'essayer à nouveau mais vous lui dites que c'est à votre tour, maintenant, de braver le sort. Muni de la corde que vous donne Blazer, vous vous approchez du mur. Grâce aux nombreuses aspérités, vous n'éprouvez pas de difficultés à grimper jusqu'au plafond et, de là, vous vous placez juste au-dessus de la fissure. Vous attachez alors un bout de la corde à une poutre solide et vous lancez l'autre extrémité à vos disciples. L'un après l'autre, ils s'élancent avec la corde au-dessus du gouffre. Lorsque tous ont traversé, vous dénouez la corde et vous marchez jusqu'à l'autre bout du plafond. - Et maintenant, jeunes seigneurs, dites-vous en sautant au sol avec légèreté, dépêchons-nous. Il faut que nous trouvions cette piste ! Rendez-vous au [160](#).

93

Vous voulez éviter le jet de lumière crépitante qui fuse de la pointe de la lance du guerrier vers vous, mais vos blessures et votre extrême fatigue ont émoussé vos réflexes. Le rayon incandescent vous fouette le flanc et vous êtes violemment

propulsé dans les airs. Brusquement, une explosion de lumière blanche oblitère vos cinq sens. L'instant d'après, la flamme vive de votre existence est soufflée comme celle d'une bougie. C'est ainsi que s'achèvent tragiquement votre duel avec Loup Enragé et votre vie.

94

Grâce à votre maîtrise de cette Grande Discipline, vous faites se lever du sol visqueux un brouillard qui emplit rapidement tout le bas de la cave. Du chaudron vous parviennent les voix rauques des reptiles, maudissant avec fureur le brouillard qui leur masque le sol. Caché, vous pénétrez dans la cave et vous la traversez pour atteindre la porte située de l'autre côté. Au moment où vous passez devant le chaudron, une volée de flèches en os s'abat en sifflant. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au nombre que vous avez tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 6

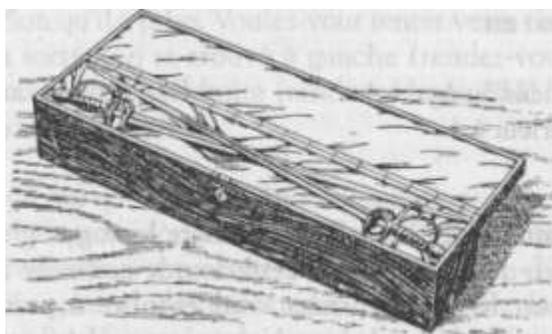
Rendez-vous au [11](#)

Supérieur à 6

Rendez-vous au [266](#)

95

Le couloir se termine par une porte plaquée d'une feuille d'argent et bardée de cercles en fer. Elle ne présente ni poignée ni verrou visibles. Vous essayez de l'ouvrir en poussant : aucun résultat. Vous remarquez alors une petite fente sur un côté du chambranle. Vous y passez doucement la main et vous recevez une légère décharge électrique qui ne vous laisse aucun doute ; c'est une serrure électrique. Si vous avez un Disque de Fer en votre possession, rendez-vous au [159](#). Sinon, rendez-vous au [143](#).



96

Vous rassemblez toutes vos défenses psychiques pour dresser un mur de protection autour de votre esprit. Cette stratégie est efficace, mais elle vous demande un violent effort et vous devez puiser dans vos réserves de forces : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. L'Assaut Psychique que vous venez de subir est un des pires qu'il vous ait été donné d'expérimenter ; vous y avez survécu mais votre intuition Kaï vous dit que ce n'est là que le début d'une longue série d'épreuves. Vous rouvrez les yeux. Avec effroi, vous découvrez alors un nouveau danger, terrible et mystérieux. Rendez-vous au [300](#).

97

Une des flèches vous érafle l'avant-bras droit en sifflant et vous arrache un lambeau de peau en haut de la cuisse droite. Vous vous retenez de crier, mais la cuisante douleur qui embrase vos membres blessés vous fait tout de suite deviner que la pointe de la flèche était empoisonnée. Grâce à vos pouvoirs innés de Guérison, vous faites barrage au poison avant qu'il n'effectue sa mission mortifère, mais vous devez pour cela puiser largement dans vos réserves de force : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [70](#).

- Viens, Grand Maître, tu vas rentrer chez toi, dit Alyss en vous prenant par la main.

Elle vous entraîne au centre de la salle de banquet, juste en face de la grande cheminée.

- Mais nous devons d'abord faire des préparatifs pour ton voyage, poursuit-elle.

Sur ces mots, elle détache une amulette que votre adversaire portait et la dépose au creux de votre main en vous ordonnant de la mettre tout de suite à votre cou. (Inscrivez l'Amulette de Loup Enragé dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* ; si vous avez déjà atteint le nombre maximum d'Objets Spéciaux autorisés, vous devez en jeter un pour faire place à l'Amulette. Vous portez celle-ci pendue à une chaîne à votre cou.) Une fois que vous vous êtes exécuté, Alyss caresse du bout des doigts les deux amulettes que vous avez maintenant au cou en disant :

- Parfait, parfait. Ces babioles veilleront sur toi.

Elle sort ensuite un morceau de craie de sa poche et entreprend de dessiner un pentacle sur le sol de la pièce. Alors qu'elle l'a à moitié tracé, une vive agitation s'empare brusquement d'elle.

- Vite, vite, faut qu'j'me dépêche, grommelle-t-elle. Tout à coup, les flammes du feu de cheminée redoublent d'intensité. Elles s'allongent et se mettent à bouillonner en changeant lentement de couleur.

- Ça ne sert à rien ! s'écrie Alyss, retenant des larmes de rage et de frustration.

D'un geste vif, elle jette sa craie dans les flammes, se lève d'un bond et se précipite à vos côtés.

- Trop tard ! crie-t-elle d'une voix presque couverte par le crépitement surnaturel du feu, Naar est en train d'appeler son champion !

Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 4

Rendez-vous au [273](#)

De 5 à 9

Rendez-vous au [67](#)

99

L'onde de choc vous propulse vers le fond de la pièce. Quelques instants plus tard, un objet lourd vous tombe sur les jambes, vous clouant au sol. En vous penchant en avant pour vous dégager de cette lourde masse, vous découvrez avec un pincement d'effroi qu'il s'agit du corps inanimé de Faucon Noir. Les mains tremblantes, vous le retournez et vous prenez son pouls. Il respire encore ! Mais il a reçu de terribles blessures, la main et le bras avec lesquels il tient habituellement son arme sont gravement brûlés et il se trouve dans un état de choc profond. Grâce à vos talents de Guérison Kaï et au prix de 3 points d'ENDURANCE, vous parvenez à l'arracher à son hébétude. Vous l'aidez à se relever et vous regardez autour de vous : vos autres disciples ont eux aussi été fauchés par le souffle de l'explosion. Ils se redressent un à un avec effort. Heureusement, et sans doute grâce à la protection de leur facultés Kaï innées, ils n'ont souffert que de blessures superficielles. Vous sentez toutefois que, parce que vous n'avez pas su détecter que le mur était en fait un piège explosif déguisé, leur confiance en vous en a pris un coup. - Notre proie est beaucoup plus rusée que je ne le craignais, expliquez-vous d'un ton de reproche. Mais nous sommes des maîtres Kaï et nous relèverons le défi. Notre ennemi maîtrise une puissante magie, qu'il sait camoufler à la perfection. Pourtant, il s'en sert pour nous blesser et nous affaiblir et non pour nous tuer. Pourquoi fait-il cela, je l'ignore. Mais dorénavant, nous ne pouvons plus compter seulement sur la finesse de nos sens pour déceler le

danger. Nous devons faire preuve d'une extrême prudence. De l'autre côté de l'endroit où se dressait l'illusoire mur nord, vous voyez maintenant une petite antichambre noyée dans les volutes d'une fumée bleue et âcre qui se dissipe, révélant un socle où repose une urne en bronze, couchée sur le côté. Des cendres gris pâle se sont échappées du couvercle. Vous vous approchez à pas prudents de l'urne et vous remarquez une inscription gravée sur son flanc. En la lisant, vous apprenez que ces cendres sont celles de la baronne Garrulen, épouse de Hul, troisième baron de Tyso. A demi enfouie dans les cendres, une bague sertie de pierres précieuses rouge sang scintille de mille feux. Voulez-vous prendre l'Anneau de Rubis ? En ce cas, inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Vous redressez l'urne renversée et, à ce moment-là, Main d'Acier vous appelle. Il a trouvé quelque chose dans les gravats qui jonchent le sol au fond de la pièce. Rendez-vous au **35**.

100

Vous êtes impatient d'affronter votre ennemi, cependant vous ne voulez pas tomber dans un piège. A première vue, il a l'air d'être seul dans cette pièce ronde, mais vous remarquez quelque chose de curieux dans la salle elle-même. Aux quatre points cardinaux, des rails sont fixés aux murs, et de petites plates-formes horizontales s'y déplacent en un trafic incessant. Au nord et au sud, les plates-formes montent vers des ouvertures dans le plafond ; à l'est et à l'ouest, elles débouchent par des ouvertures similaires et descendent jusqu'au sol, où elles s'engouffrent vers les profondeurs. Vous soupçonnez ces plates-formes d'être des ascenseurs, et à juste titre : un guerrier en armure apparaît soudain, debout sur une des plates-formes qui descend. Il traverse la pièce et continue son chemin vers un des niveaux inférieurs. Loup Enragé, debout face au mur du fond, examine un panneau de verre qui y est encastré. Faisant appel à votre pouvoir de vision télesco-pique, vous découvrez que le panneau offre une vue de l'avenue qui mène à la tour. Votre ennemi guette votre approche, ignorant que vous êtes déjà à l'intérieur de la tour. Tout à coup, quelque chose l'avertit de votre présence. Il se

retourne d'un bond, les yeux brillants d'une haine teintée de peur et, lorsqu'il vous aperçoit au seuil de la pièce, il saute avec précipitation dans un ascenseur nord. Mais vous êtes bien décidé à ne pas le laisser s'enfuir aussi facilement ! Vous traversez la pièce en courant et vous montez à bord d'un ascenseur sud. Après avoir franchi le plafond, l'ascenseur poursuit sa route à travers une haute cage à ciel découvert. De l'autre côté de la cage d'ascenseur, à six mètres de vous, se tient Loup Enragé, debout sur sa plate-forme. Il prononce des paroles à votre intention - une malédiction, sans doute ! - puis il tend le bras. Un éclair de lumière rouge jaillit du bout de ses doigts. Possédez-vous le Glaive de Sommer ? En ce cas, rendez-vous au [341](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [153](#).

101

Vous repérez plusieurs empreintes de pas dans la terre grasse, toutes identiques aux vôtres. Elles sont en partie recouvertes de feuilles et vous remarquez d'étroits sillons, creusés sans aucun doute par des doigts humains. Tout cela éveille votre méfiance : les empreintes sont si grossièrement cachées qu'on croirait, au contraire, que quelqu'un a tout fait pour que vous les trouviez. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [51](#). Sinon, rendez-vous au [258](#).



102

Vous vous jetez vers l'avant pour éviter la flèche, mais elle pique du nez à mi-parcours et vous frôle le dos en creusant un profond sillon entre vos omoplates. Vous vous affaissez avec un cri de douleur sur le sol gelé, affaibli de 5 points d'ENDURANCE. Votre ennemi éclate d'un rire sadique. Ignorant l'horrible sensation de brûlure qui vous dévore le dos, vous vous redressez et vous pointez courageusement votre arme vers l'escalier. Mais Loup Enragé n'est plus tapi en bas des marches, il est en train de les grimper quatre à quatre. Faisant appel à vos facultés innées de Guérison, vous étanchez le sang qui coule à flots de votre plaie, puis vous vous élancez à la poursuite de votre ennemi mortel. Rendez-vous au [29](#).

103

Vous vous engagez prudemment dans la tige creuse, pour découvrir bientôt qu'elle s'enfonce de plus en plus abruptement. C'est un conduit vertical sur presque toute la longueur, mais vous parvenez à freiner votre descente en vous retenant aux cils qui dépassent de la paroi végétale. Vers la base, la tige devient moins épaisse, translucide et gluante d'humidité. En pressant le visage contre cette paroi tiède, vous discernez d'autres tiges, serrées comme les arbres d'une forêt. Vous regardez ensuite vers le bas : la tige de la plante s'enfonce vers des profondeurs noyées dans l'obscurité, en dessous du niveau de la terre. Vous décidez de vous arrêter là, car vous n'avez aucune envie d'explorer les racines de cette fleur étrange. Vous examinez attentivement la paroi translucide de la tige. Si vous arriviez à la traverser, vous seriez à nouveau libre ! Si vous possédez une Arme à lame ou un Objet Spécial à lame, rendez-vous au [332](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [279](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [57](#). Enfin, si vous ne vous trouvez dans aucun de ces cas ou si vous préférez faire appel à une autre stratégie, rendez-vous au [4](#).

104

En réponse à votre prière, une vague d'énergie chaude vous irradie le corps et l'esprit. Vous vous sentez régénéré physiquement et psychiquement, et vous regagnez 4 points d'ENDURANCE. Confiant maintenant que les dieux du Bien vous assistent en cet instant de vérité, vous ouvrez les portes et vous pénétrez courageusement dans la salle. Rendez-vous au [240](#).

105

Après avoir pesé le pour et le contre, vous décidez de tenter de traverser la cave à toute vitesse. Vous pensez que l'effet de surprise, ajouté à votre vitesse et à votre camouflage, vous permettra d'arriver de l'autre côté avant que vos ennemis potentiels ne puissent réagir. Vous prenez une grande respiration et vous vous élancez dans la cave. Au bout de trois mètres à peine, vous entendez les voix râpeuses des créatures du chaudron résonner avec des accents de colère. A l'instant où vous passez en dessous du chaudron, une volée de flèches en os s'abat en sifflant vers vous. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez les Grandes Disciplines de l'Invisibilité et de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à **8**

Rendez-vous au [97](#)

Supérieur à **8**

Rendez-vous au [180](#)

106

Sans bruit, vous empoignez votre Arc et vous engagez une Flèche contre la corde. Ensuite, avec une froide précision, vous visez la nuque de votre ennemi et vous la décochez. Un quart de seconde avant que la flèche n'atteigne sa cible, Loup Enragé pressent le danger et se jette au sol. La pointe durcie au feu lui transperce la cuisse, lui infligeant une grave blessure. Pas assez grave, malheureusement, pour l'empêcher d'arracher la flèche et de s'enfuir. Rendez-vous au [207](#).

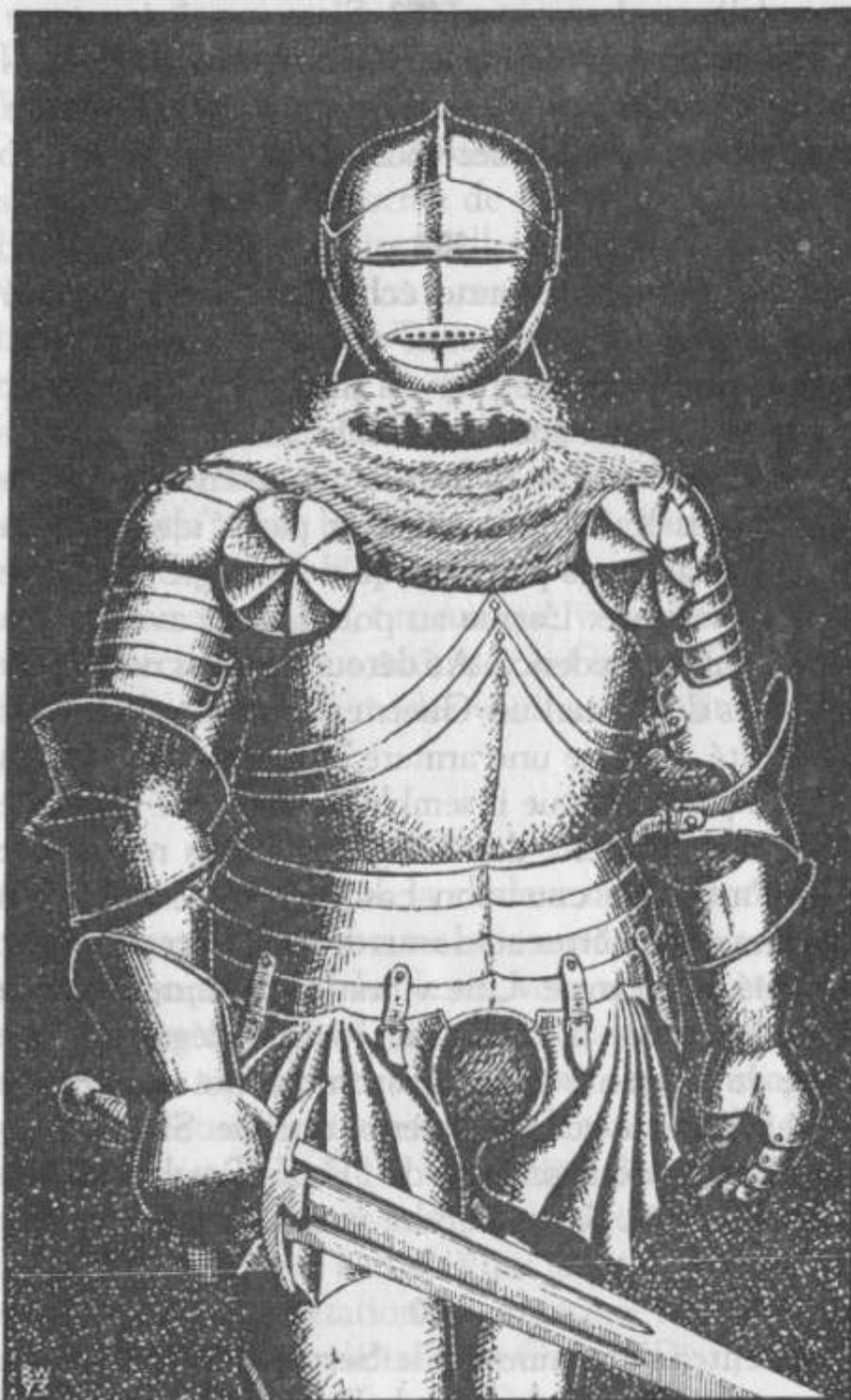


107

L'étroit tunnel débouche sur une cave au sol jonché de lambeaux de tissus, de peaux de rats, d'os et de branchages morts. Au milieu de ce tapis de détritrus se dessine une cuvette en forme de nid. Un éclat doré y brille, ce qui vous incite à aller voir de plus près. A votre grande surprise, vous trouvez, enfouie dans les brindilles, une précieuse Tasse en Or (à inscrire dans la case Objets Spéciaux). Tout à coup, vous percevez du mouvement juste au-dessus de votre tête. Relevant les yeux, vous découvrez un conduit tapissé de briques qui s'élève jusqu'à l'air libre. Un Bangrol, variété d'aigle marin du Sommerlund, rapace et agressif, descend à une vitesse alarmante, furieux que vous ayez dérangé son nid secret. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [139](#) ; sinon, ren-dez-vous au [217](#).

108

Au débouché du tunnel, la chaleur oppressante de la jungle s'abat sur vous comme un coup de massue. Grâce à votre Discipline Kaï du Nexus, vous régulez la température de votre corps, ce qui rend la chaleur supportable mais, même ainsi, c'est un choc pour vous d'imaginer que des créatures puissent vivre dans une telle fournaise. Ce n'est, hélas !, que la première des deux déplaisantes surprises qui vous attendent... La seconde prend la forme d'une flèche barbelée qui jaillit avec un sifflement aigu de la végétation luxuriante et fuse droit sur votre front ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï avec le rang de Grand Maître Principal ou au-delà, rendez-vous au [152](#). Si vous maîtrisez cette Grande Discipline sans avoir atteint ce niveau, rendez-vous au [270](#). Enfin, si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline, rendez-vous au [232](#).



109 *Lorsque le guerrier s'approche de vous,
vous remarquez qu'il n'a pas de cou.*

109

Vous avancez dans le tunnel éclairé par des torches qui serpente parmi les oubliettes de cet étrange château. Un pressentiment de plus en plus fort vous avertit qu'un danger vous guette plus loin, aussi vous arrêtez-vous pour tâcher d'en définir la nature en recourant à vos facultés Kaï. Vous n'arrivez pas à identifier la menace, mais vous percevez qu'il ne s'agit pas d'une créature vivante. L'arme au poing, vous avancez en redoublant de prudence. Au détour d'un des nombreux méandres du tunnel un Guerrier surgit soudain dans l'obscurité. Il porte une armure et tient une épée à la main ; à première vue il semble humain. Ce n'est que lorsqu'il s'approche davantage que vous remarquez qu'il n'a pas de cou : son casque à visière flotte à quelques centimètres au-dessus de son plastron et n'est pas relié à son torse. Une vibration de lumière verte illumine soudain la visière du Guerrier, dégageant une vague de puissante énergie psychique qui vous frappe de plein fouet avec une violence terrible. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [181](#). Sinon, rendez-vous au [265](#).

110

Vous tentez de soumettre le Serpent Géant à votre volonté en usant de la Grande Discipline du Contrôle Animal, mais il résiste à la suggestion mentale et vos ordres psychiques restent vains. Vous voici face à un dilemme : pour vous échapper de cette caverne, vous devez affronter le Serpent enchaîné en combat, ou trouver un moyen de relever la herse pour repartir par où vous étiez arrivé. Si vous décidez d'affronter le Serpent Géant, rendez-vous au [165](#). Si vous préférez essayer de relever la herse, rendez-vous au [171](#).

111

Alyss vous ordonne de partir sur-le-champ. Le cocon lumineux qui l'enveloppe, elle et la Pierre de Lune, vacille de plus en plus sous la hache puissante du Kekataag. Vous sentez qu'elle ne

pourra pas préserver longtemps son écran de protection. Obéissant à son injonction, vous courez vers le tourbillon de la Porte d'Ombre. Mais Naar fait une dernière tentative désespérée pour vous empêcher de fuir : vous êtes à moins de dix pas de la porte quand deux monstres aux membres caoutchouteux émergent à leur tour des parois fumantes et se précipitent sur vous.

2 CRYOPÉDIENS HABILITÉ: 38 ENDURANCE: 32

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [350](#).

112

La légendaire Pierre de Lune fut créée il y a de cela plusieurs millénaires par les divins Shianti, dont la présence sur Magnamund annonçait l'aube de l'humanité. Cet objet magique renferme la somme de toute leur magie, de toute leur sagesse et de tout leur savoir. Sa création a été d'une telle importance qu'elle sert depuis lors de référence pour compter le temps et marquer les dates sur Magnamund. On a longtemps cru que seules les dépouilles des Shianti, qui reposent dans l'île de Lorn, au fin fond du Magnamund septentrional, détenaient le secret de l'emplacement de la Pierre de Lune. Hélas ! vos yeux vous fournissent la preuve que la pierre mystique est tombée entre les mains du Dieu Sombre. Brusquement, le sens de la Pierre de Lune vous paraît limpide. Naar utilise les pouvoirs légendaires de l'objet magique pour créer sur Magnamund, aux lieux et moments de son choix, des Portes d'Ombre. C'est cela qui lui permet d'envoyer ses horribles champions à l'intérieur de votre monde natal, sans que les forces du Bien d'Ishir et de Kai puissent les contrecarrer. Depuis la défaite des Seigneurs des Ténèbres, seuls vous et vos frères Kai vous dressez en travers de la route des agents de Naar. La hideuse incarnation du Dieu Sombre se hisse péniblement sur l'estrade. Un grondement sourd résonne alors dans la salle du trône, prélude à la voix de Naar. - Tu as réussi, mon champion, tonne-t-il, je t'ordonne maintenant de retourner sur ce maudit Magnamund et d'y achever mon

travail. Ouvrez la voie à mes armées des Ténèbres ! Cette planète va enfin tomber entre mes mains, ma victoire est absolue ! De toute évidence, Naar croit que vous êtes son champion, Loup Enragé, et que vous rentrez d'un duel où le Mal a triomphé. Tout à coup, vous voyez Alyss surgir du mur de fumée, à une douzaine de pas derrière Naar, qui est apparemment inconscient de sa présence. Calme et concentrée, elle guette le moment propice pour s'approcher du socle et s'emparer de la Pierre de Lune. Retenant votre souffle, vous la regardez avancer centimètre par centimètre vers la pierre légendaire. Naar remue alors sa masse encombrante et elle se fige sur place.

- Tu ne partiras pas seul pour le Sommerlund, Loup Enragé. Kekataag ira avec toi ; il a une mission meurtrière à accomplir à Toran, à la Confrérie de l'Étoile de Cristal.

Le Dieu Sombre pousse un sifflement strident et, quelques instants plus tard, un effrayant guerrier répond à l'appel, émergeant du mur de fumée. Tandis qu'il avance vers le milieu de la salle, le sol tremble sous ses pas lourds. Si vous maîtrisez la Grande Discipline Kaï de l'Écran Psychique, rendez-vous au **183**. Sinon, rendez-vous au **34**.

113

Pris de frénésie, vous criez les paroles du sortilège de Combat de l'Ancien Royaume en traçant un cercle dans l'air de la main droite. L'éclair de feu s'écrase en crépitant contre la barrière invisible que vous venez d'ériger et se dissipe en une pluie d'étincelles rouge carmin qui s'éparpillent dans la cage d'ascenseur. Rendez-vous au **37**.

114

Vous faites appel à toutes vos facultés de camouflage Kaï dans l'espoir qu'elles vous rendront invisible aux yeux de votre adversaire. Malheureusement, ce dernier a un niveau de maîtrise des Disciplines comparable au vôtre. Il garde la grotte avec la vigilance d'un oiseau de proie, et votre sortie, aussi discrète soit-

elle, ne lui échappera pas. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez les Grandes Disciplines de l'Invisibilité et de l'Exploration, ajoutez 3 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 5

Rendez-vous au [108](#)

Supérieur à 5

Rendez-vous au [191](#)

115

Vous avancez dans le tunnel qui monte progressivement vers l'air libre. Le rond de lumière qui brille tout au fond se transforme, à mesure que vous progressez, en un faisceau de rayons filtrés par un rideau de vrilles vertes et de branchages, qui dissimule l'entrée du tunnel aux regards extérieurs. Plus vous approchez de la sortie, plus le sol se fait humide sous vos pas. La terre poussiéreuse a cédé la place à une surface grasse et glissante qui grouille de cloportes et de mille-pattes, certains longs comme des glaives. Vous atteignez maintenant la grotte et vous vous arrêtez pour risquer un coup d'œil entre les vrilles. Dehors, une épaisse jungle semble étouffer de chaleur sous un soleil impitoyable. Elle s'étend dans toutes les directions vers un horizon hérissé de pics volcaniques. Soudain, un éclat doré, dans le terreau de la caverne, attire votre regard. Vous ramassez le petit objet de métal : c'est un bouton de cuivre, gravé d'un soleil. Il est parfaitement identique à ceux de votre tunique, dont aucun ne manque. Vous en déduisez donc qu'il provient de la tunique de votre adversaire, mais une question se pose : l'a-t-il perdu accidentellement, ou l'a-t-il mis là exprès, pour que vous le trouviez ? Si vous souhaitez fouiller la grotte dans l'espoir de trouver d'autres indices du passage de votre ennemi, rendez-vous au [101](#). Si vous préférez sortir du tunnel et explorer la jungle, rendez-vous au [47](#).

Vous regardez l'ouverture avec anxiété. Elle est si haute et si lointaine que vous craignez qu'il ne soit vraiment impossible de s'enfuir de ce monde. Luttant contre le désespoir qui s'infiltré en vous, vous en appelez à votre mentor spirituel, le dieu Kai. Comme en réponse à votre prière, il vous vient soudain un éclair de génie et vous voyez un plan audacieux se former dans votre esprit. Recourant à votre faculté innée du Contrôle Animal, vous vous concentrez sur une des plus petites libellules qui tournoient autour des fleurs qui bordent l'entrée de la gorge. L'animal répond à votre ordre silencieux et vient se poser dans une clairière, à quelques pas de vous. Tel un cheval docile, la créature ailée attend patiemment que vous l'enfourchiez. Elle s'élance alors dans l'air avec une telle vitesse que vous avez la sensation qu'on vous arrache l'estomac. Il vous faut plusieurs minutes pour vous remettre de ce décollage en force. Vous vous détendez et vous profitez de la vue aérienne spectaculaire sur la gorge. En combinant une pression des genoux avec des petites tapes de la main, vous parvenez à guider votre monture vers l'ouverture. Malheureusement, votre ascension ne passe pas inaperçue, Vous êtes à presque deux kilomètres d'altitude lorsqu'une immense Libellule prédatrice repère votre monture ailée et se met à tournoyer autour d'elle. Beaucoup plus puissante et plus rapide, elle attend de toute évidence le moment propice pour fondre sur vous. Vous dégainez votre arme et vous raffermissez votre assise sur le dos couvert d'écaillés de votre monture, vous apprêtant à affronter le gigantesque insecte volant.

GOLASYX HABILITÉ: 49 ENDURANCE: 45

La créature veut vous transpercer en vol avec la pointe acérée de sa trompe au moment où elle passera à votre hauteur, aussi le combat ne comptera-t-il qu'un seul Assaut. Si vous lui infligez une blessure plus grave que celle que vous recevez, rendez-vous au **38**. Si, au contraire, c'est vous qui perdez le plus de points d'ENDURANCE, rendez-vous au **192**.

117

Vous esquivez agilement la coulée de bave de la créature. Vous n'auriez guère accordé d'importance à cette petite agression, si vous n'aviez pas porté le regard sur l'endroit où le jet de salive a atterri: le dallage est en train de fondre ! Si vous souhaitez attaquer la créature qui a tenté de vous cracher de l'acide à la figure, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez l'éviter, rendez-vous au [91](#).

118

A grands coups vigoureux, vous pourfendez les mailles poisseuses du filet avec votre arme magique. Au contact de la lame d'or, les filaments cèdent avec une facilité inattendue, se recroquevillent et tombent par terre en petits tas fumants. En quelques secondes, vous parvenez à vous frayer un chemin. Rendez-vous au [316](#).

119

Vous regardez tous Main d'Acier qui se met à grimper, son rouleau de corde à l'épaule. La paroi irrégulière de la cave offre de nombreuses prises, aussi atteint-il rapidement le plafond. Une fois en haut, il se déplace jusqu'au milieu de la pièce, juste au-dessus de la fissure. Tout en se retenant de la main gauche, il attache un bout de la corde à un arc-boutant de pierre, sur sa droite, puis il tire d'un coup sec sur la corde pour s'assurer qu'elle est solidement attachée. Un « crac ! » sonore retentit alors et vous voyez avec horreur l'arc-boutant rompre et dégringoler en une pluie de gravats. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 7 Rendez-vous au [92](#)

8 ou 9 Rendez-vous au [268](#)

Au bout du tunnel, vous découvrez un autre boyau qui s'enfonce sur la gauche. Ses parois et sa voûte suintent d'humidité, indiquant qu'il passe sous le cours d'eau. Vous vous y engagez, frôlant les murs boueux des épaules tandis que vous avancez vers un escalier qui dessert une arcade soutenue par deux gros piliers de bois. De l'autre côté de la voûte s'étend une vaste salle souterraine aux murs ornés de runes et de symboles maléfiques. C'est un temple primitif et son aura maléfique est si puissante, si destructrice et perverse que la pensée d'y pénétrer vous donne la chair de poule. A l'autre bout de la salle, vous remarquez un autel de pierre, placé devant un énorme rocher qui a été grossièrement sculpté à la ressemblance d'un crâne humain. Une lueur verte brille dans les orbites de ce grand crâne grimaçant et des languettes de brouillard s'échappent en tourbillons de ses mâchoires ouvertes. Loup Enragé se tient devant l'autel, un sourire arrogant aux lèvres.

- Tu me déçois, Loup Solitaire, dit-il avec mépris, je m'attendais à une partie plus sportive. Mais ça ne fait rien, la facilité de mon triomphe prouve une fois de plus que la cause de mon maître est juste. Adieu, Loup Solitaire, adieu pour toujours !

Sur ces paroles qui vous glacent le sang, votre ennemi arrache deux bâtons en fer plantés de part et d'autre du crâne et les jette au centre du temple, avant de grimper dans la gueule de pierre et de disparaître dans le brouillard tourbillonnant. Le grondement sourd d'une explosion, au-dessus du plafond, fait battre votre cœur plus vite. Quelques instants plus tard, les murs se mettent à trembler et le sol s'agite si fort sous vos pieds que vous perdez l'équilibre. Des pierres tombent en cascade du plafond qui s'effondre, et des fissures lézardent le sol. Glacé par la peur, vous courez vers la gueule du crâne de pierre, votre seul espoir de ne pas finir enterré vivant dans ce temple maudit. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au nombre tiré. Ajoutez également 1 pour

chacun de vos niveaux supérieurs Magnakaï dépassant le rang de Grand Maître Principal. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 3	Rendez-vous au 222
De 4 à 6	Rendez-vous au 321
De 7 à 9	Rendez-vous au 205
Supérieur à 9	Rendez-vous au 59

121

Vous détectez que le liquide que les créatures boivent est hautement inflammable. Donc, si vous parveniez à mettre le feu au contenu de l'abreuvoir, cela déclencherait une telle panique parmi les créatures que vous pourriez probablement gagner la voûte sans vous faire repérer. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [292](#). Dans le cas contraire ou si vous ne souhaitez pas y recourir, rendez-vous au [314](#).

122

La soudaineté et la violence de cet assaut psychique vous jettent au sol, la tête entre les mains. La douleur se creuse un chemin à travers votre esprit et vous vous mettez à trembler. A travers un brouillard rouge, vous percevez que l'Amulette de Platine que vous portez au cou vous aide à supporter le choc, même si elle ne peut vous protéger entièrement. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 1 au nombre tiré pour chacun de vos niveaux supérieurs Magnakaï dépassant le rang de Grand Maître Tutélaire. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 3	Rendez-vous au 16
De 4 à 9	Rendez-vous au 96
Supérieur à 9	Rendez-vous au 315

123

Vous reculez de quelques pas pour dégainer votre arme et vous jetez un coup d'œil en direction d'Alyss. Grâce à ses pouvoirs, elle s'est enveloppée, elle et la légendaire Pierre de Lune, d'un cocon d'énergie protecteur. Kekataag frappe ce cocon lumineux avec une rage folle, et des étincelles jaillissent de la lame de son énorme hache à chaque coup qui s'abat. A la lueur de haine qui brille dans ses yeux de créature surnaturelle, vous comprenez qu'Alyss et lui sont des ennemis de longue date. Le courage de la jeune fille ranime votre propre ardeur : vous allez vous battre comme un démon pour atteindre la Porte d'Ombre et regagner votre monde, et ses efforts pour vous sauver ne seront pas vains.

MONSTRES DES CRYPTES HABILITÉ : 50 ENDURANCE : 36

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [350](#).

124

Le grand portail se referme derrière vous avec un chuintement. Vous voici au seuil d'une immense halle, toute de fer, de verre et d'acier. D'imposantes poutres métalliques s'élèvent en arc-boutant au-dessus de votre tête, supportant les nombreux étages de cet étonnant édifice dont l'architecture vous est complètement étrangère. Les lieux sont quasiment déserts : vous comptez une demi-douzaine de guerriers armés, et encore devez-vous recourir à votre capacité de vision rapprochée pour identifier certains d'entre eux, tellement ils sont loin. Votre arrivée n'a éveillé l'attention de personne, aussi, la voie étant libre, vous mettez-vous aussitôt à la recherche des empreintes de votre ennemi. Comme vous vous y attendiez, vous retrouvez sa trace auprès du portail. En la suivant, vous passez sous une voûte et vous débouchez dans une pièce aux murs tapissés d'acier qui présente deux issues, l'une sur la gauche et l'autre sur la droite. La piste de Loup Enragé s'embrouille à cet endroit-là, aussi êtes-vous incapable de distinguer la direction qu'il a prise. Voulez-vous

tenter votre chance par la sortie de gauche (rendez-vous au [243](#)) ou par celle de droite (rendez-vous au [254](#)) ?

125

Vous donnez ordre à vos compagnons Kaï de scruter avec soin les murs de la pièce pour repérer les éventuels pièges ou panneaux secrets, pendant que vous examinerez le sarcophage du baron Garrulen. Vous essayez de soulever le lourd couvercle de pierre, en vain. A ce moment-là, Faucon Noir vous appelle : il a découvert quelque chose d'insolite sur le mur nord. Votre œil expérimenté localise tout de suite les deux fines fentes, guère plus épaisses qu'un cheveu, qui montent du sol au plafond et semblent dessiner les contours d'un panneau secret.

- Bon travail, Faucon Noir, dites-vous en palpant le mur pour essayer de déclencher l'ouverture du panneau, je parie que l'imposteur s'est enfui par ici. Comme vous ne trouvez pas le mécanisme d'ouverture, Faucon Noir propose de forcer le panneau secret. Allez-vous accepter ? Si oui, rendez-vous au [41](#). Si vous préférez essayer de l'ouvrir vous-même, rendez-vous au [286](#).

126

Une des flèches va se perdre au plafond mais la seconde vous érafle la jambe gauche juste au-dessus du genou : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Une fois au-dessus du balcon, vous prononcez les paroles qui annulent le sortilège de Téléportation et, dès que vos pieds touchent le sol, vous vous élanchez vers l'arcade. Le recours au sortilège de Téléportation vous a coûté 4 points d'ENDURANCE supplémentaires. Et maintenant, rendez-vous au [50](#).

127

Vous dégainez votre arme et vous vous calez fermement le dos à la porte. Le fauve métallique s'élance dans l'obscurité, ouvrant grand sa gueule hérissée de crocs en fer.

MERVULFF HABILITÉ: 50 ENDURANCE: 45

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaques psychiques. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [5](#).

128

Le tunnel humide serpente sur presque un kilomètre avant de déboucher sur une grotte éclairée par la lumière qui tombe des trous de la voûte, couverte d'un fouillis de racines. Votre sens de l'exploration naturel vous avertit que l'eau visqueuse est profonde au milieu de la caverne, aussi avancez-vous avec une prudence redoublée. De l'autre côté de la caverne, à une trentaine de mètres environ, part un tunnel qui monte en pente douce, apparemment vers la surface car une lumière diffuse éclaire le sol de terre poussiéreuse. Vous vous en approchez en contournant le bassin profond du milieu, mais à peine avez-vous fait quelques pas qu'un bruit vous fait sursauter. Avec un grondement sonore, une herse s'est abattue du plafond et barre le tunnel par lequel vous êtes arrivé. Quelques secondes plus tard, des tourbillons troublent la surface de l'eau et, dans un remous sonore, émerge une énorme tête de serpent qui se dresse jusqu'au plafond. La créature porte au cou un collier de fer relié à une lourde chaîne qui disparaît dans l'eau et la retient prisonnière. Ses yeux irradient de si fortes vibrations maléfiques que vous en êtes glacé jusqu'au tréfonds de l'âme. Maîtrisez-vous la Grande Discipline du Contrôle Animal ? En ce cas, si vous avez atteint le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [61](#). Si vous n'avez pas atteint ce rang, rendez-vous au [208](#). Si vous ne maîtrisez pas cette discipline, rendez-vous au [110](#).



128 Dans un remous sonore émerge une énorme tête de serpent qui se dresse jusqu'au plafond.

129

Pantelant, vous vous affaissez contre le mur de la cave. Tout en reprenant votre souffle, vous remarquez qu'un des reptiles a une besace de cuir autour du cou. Vous vous approchez et vous l'ouvrez : elle contient un petit Disque de Fer. En fouillant la dépouille de son camarade, vous trouvez également un poignard, une épée et une petite fiole en pierre qui contient une Potion Noire. La taille et la forme du Disque vous donnent soudain une idée. Vous le prenez et vous l'insérez entre les carrés de pierres précieuses de la serrure du portail. Il y a un petit déclic sonore, puis le Disque réapparaît dans la fente. (Si vous souhaitez le conserver, inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*.) Quelques secondes plus tard, le lourd panneau de fer commence lentement à se lever. Vous vérifiez d'un coup d'œil qu'aucun ennemi n'est embusqué derrière, puis vous vous glissez en courant dans le tunnel. Dans votre dos, le portail retombe avec un écho sourd. Rendez-vous au [115](#).

130

En composant le nombre exact, vous verrouillez le détonateur et la bombe cesse de fonctionner. Vous regardez les chiffres affichés et vous laissez échapper un gros soupir : il ne restait plus que cinq secondes avant l'explosion ! Avec précaution, vous posez la Bombe par terre, puis vous courez vers la stalle la plus proche et vous entreprenez de dompter la Libellule qui s'y trouve grâce à votre Grande Discipline du Contrôle Animal. D'abord hostile, la créature finit par se soumettre à votre volonté et vous laisse monter sur son échine. Elle n'est pas sellée, aussi devez-vous vous retenir à ses écailles tandis que vous l'élancez vers le ciel, à la poursuite de Loup Enragé. Au moment où vous franchissez le toit métallique de la tour, vous avez une brève vision de la ville qui s'étend en bas, balayée par la pluie. L'instant suivant, vous pénétrez dans les épais nuages noirs qui maintiennent cette ville étrange dans une pénombre perpétuelle. Rendez-vous au [310](#).

131

Il fait froid et sombre à l'intérieur du tombeau. Les murs nus luisent d'humidité et l'air, rare et vicié, évoque l'haleine d'un reptile à sang froid. Au centre, là où l'on s'attendrait à voir les ossements du patricien qui fut jadis enfermé en ces lieux, se trouve un puits équipé d'une échelle de bronze ancienne, qui s'enfonce vers des profondeurs mystérieuses. Vous passez le tombeau au crible de vos sens Kaï et vous détectez des traces du passage de votre imposteur. Elles mènent droit à l'échelle. Vous posez le pied sur le premier barreau et vous descendez lentement dans le puits. A une trentaine de mètres sous le tombeau, vous débouchez sur une vaste pièce taillée dans la pierre. Vous y découvrez un tombeau de granit gravé de runes et d'inscriptions en sommlundais ancien. Le temps que vos compagnons vous rejoignent, vous en avez déchiffré suffisamment pour savoir que vous vous trouvez dans le lieu de sépulture de Hul Garrulen, troisième baron de Tyso. Vos sens vous confirment que vous êtes sur la piste de l'imposteur, pourtant la pièce ne présente pas d'autre issue que le conduit par lequel vous êtes arrivé. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï avec le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [290](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [125](#).

132

A peine tirez-vous l'épée divine de son fourreau qu'une lumière dorée inonde la salle du trône. Naar hurle de rage, horrifié qu'une arme sainte ait pu être dégainée ici même, dans son sanctuaire du Mal et en sa présence ! Dans sa colère, il invoque une horde de hideuses créatures aux membres caoutchouteux qui surgissent des murs de fumée du temple. Si vous souhaitez les affronter, rendez-vous au [201](#). Si vous préférez tenter de leur échapper en franchissant la Porte d'Ombre, rendez-vous au [162](#).

133

Vous repérez l'endroit d'où a fusé la flèche et, grâce à votre faculté d'agrandissement de la vision, vous découvrez le visage de Loup Enragé, à demi dissimulé derrière un arbre. Il ricane de toutes ses dents blanches puis se redresse d'un bond et disparaît dans la jungle. Vous n'allez pas le laisser s'en tirer à si bon compte ! A toutes jambes, vous vous élancez à sa poursuite. Rendez-vous au [90](#).

134

Maudissant votre manque de chance, vous faites volte-face pour affronter le fauve de métal qui avance à grandes foulées vers vous, grinçant de toutes ses articulations. Si vous possédez un Arc et si vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [87](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [14](#). Si vous ne vous trouvez dans aucun de ces cas ou si vous préférez adopter une autre stratégie, rendez-vous au [127](#).

135

L'insecte géant perçoit un mouvement là où il ne devrait pas y en avoir et se sent aussitôt menacé. Il rétracte sa trompe à toute vitesse et s'élève d'un mètre ou deux, plaçant son ventre vulnérable hors de portée de votre Epée. Pendant quelques secondes, il plane sans bouger en vous fixant intensément de ses yeux de mouche. Il pousse alors une stridulation très aiguë et vous comprenez tout de suite qu'il s'apprête à vous attaquer. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal et si vous souhaitez y recourir pour essayer d'empêcher l'assaut imminent de la créature, rendez-vous au [178](#). Si vous ne maîtrisez pas cette discipline ou si vous ne voulez pas y faire appel, rendez-vous au [311](#).

136

Avec une agilité fabuleuse, vous bandez votre Arc et vous décochez deux Flèches vers les reptiles. Malgré votre hâte, vous faites mouche : les deux créatures s'effondrent, le crâne transpercé. (N'oubliez pas de diminuer de **2** le nombre de vos Flèches.) Maintenant que vous n'êtes plus menacé par un danger immédiat, vous examinez le portail à la recherche d'un levier qui commande son ouverture. Rendez-vous au [202](#).

137

Le couloir monte vers une pièce aux murs tapissés de panneaux d'un minéral noir jais. Une volée de marches en fer part de la pièce et dessert un palier d'où s'élève un autre escalier, circulaire. Sur une étagère, près de la base de l'escalier rond, vous remarquez une cage en acier où est enfermé un petit primate. L'animal vous rappelle les karkamis, ces singes sauvages qui vivent dans les forêts proches du monastère Kaï. Il paraît vous reconnaître et, dès que vous approchez de l'escalier, il se met à pousser des cris terrifiés. Pour éviter d'attirer l'attention, vous calmez la créature apeurée à l'aide de vos facultés innées de Contrôle Animal. Voulez-vous le libérer (rendez-vous au [46](#)) ou le laisser à son sort et vous engager dans l'escalier rond (rendez-vous au [287](#)) ?

138

Vous détectez que le liquide dont les créatures s'abreuvent est très inflammable. Fort de ce savoir, vous bandez votre Arc et vous visez le bassin de pierre. Avant de décocher la Flèche, vous prononcez les paroles du sortilège de combat de l'Ancien Royaume, Flèche de Feu, et la pointe du projectile se nimbe d'une flamme magique et crépitante. Vous lâchez alors la Flèche. Elle décrit un arc de cercle dans l'air et pique dans l'abreuvoir. Avec un bruit assourdissant, le liquide s'embrase en un gigantesque tourbillon de flammes qui dévore avidement toutes les créatures présentes. Rendez-vous au [204](#).

139

En toute hâte, vous concentrez l'énergie de votre Grande Discipline sur le rapace et vous lui ordonnez de s'arrêter. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 1 au nombre tiré pour chacun des niveaux supérieurs Kaï que vous avez atteint au-delà du rang de Grand Maître Tutélaire. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 7

Rendez-vous au [241](#)

Supérieur à 7

Rendez-vous au [307](#)

140

Dès que vous posez le pied à l'intérieur du crâne de pierre, vous êtes pris dans un épais brouillard glacé. Vous faites appel à tous vos sens Kaï pour essayer de retrouver la trace de Loup Enragé, en vain : le brouillard blanc ivoire masque tout, absorbe les sons et rend toute notion du temps et de l'espace impossible. Vous vous forcez à avancer, bien que le sol soit glissant et spongieux. Au bout de ce qui vous paraît une éternité, il devient plus sec et plus ferme ; bientôt, des lambeaux gris se dessinent dans le brouillard blanc qui finit par se dissiper complètement. Vous vous retrouvez dans une rue pleine de gravats, entouré d'immeubles délabrés et sinistres. Il fait nuit noire et un crachin tombe sur cette étrange ville à l'abandon. Où que se porte votre regard, vous découvrez des bâtisses éventrées, au sol jonché de pierres et de débris de verre et de fer rouillé. Il n'y a ni arbres, ni herbe, ni animaux : tout est gris, froid, et mort. Soudain, vous percevez un mouvement derrière un gros tas de décombres qui barre votre rue. Grâce à votre pouvoir de vision télescopique, vous apercevez l'image floue de Loup Enragé qui détale à toutes jambes. Vous vous élancez à sa poursuite. Du haut du tas de gravats, vous le voyez qui s'engouffre dans un bâtiment à deux étages. Rendez-vous au [324](#).

141

Vous dégainez votre Epée et vous escaladez les étagères branlantes pour atteindre le cracheur d'acide. Malgré son apparence pataude, la créature esquive avec adresse tous vos coups, mais vous arrivez finalement à la coincer au bout de la dernière étagère.

CAQ HABILITÉ: 32 ENDURANCE: 20

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaques psychiques. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [328](#).

142

Votre coup de grâce décapite le Bangrol qui tombe au sol en deux morceaux. Vous essuyez rapidement votre lame, vous la rengainez et vous faites signe à vos disciples de vous suivre tandis que vous entrez dans un tunnel qui part du mur sud de la pièce. Rendez-vous au [298](#).

143

Ne parvenant pas à ouvrir le portail, vous retournez au croisement et vous vous engagez dans l'autre tunnel. Rendez-vous au [137](#).

144

Vous battez en retraite le long de l'étamine avec précipitation ; fou de rage, le Solyx donne de violents coups de trompe, faisant tomber sur votre tête une pluie de pollen poisseux, mais vous êtes déjà hors de sa portée car l'envergure de ses ailes l'empêche d'avancer à l'intérieur de la corolle de la plante. Lorsque vous atteignez le fond de la corolle, vous vous engagez prudemment dans la tige creuse, pour découvrir bientôt qu'elle s'enfonce de plus en plus abruptement. C'est un conduit vertical sur presque toute la longueur, mais vous parvenez à freiner votre descente en vous retenant aux cils qui dépassent de la paroi végétale. Vers la

base, la tige devient moins épaisse, translucide et gluante d'humidité. En pressant le visage contre cette paroi tiède, vous discernez d'autres tiges, serrées comme les arbres d'une forêt. Vous regardez ensuite vers le bas : la tige de la plante s'enfonce vers des profondeurs noyées dans l'obscurité, sous la terre. Vous décidez de vous arrêter là, car vous n'avez aucune envie d'explorer les racines de cette fleur étrange. Vous examinez attentivement la paroi translucide de la tige. Si vous arriviez à la traverser, vous seriez à nouveau libre ! Si vous possédez une Arme à lame ou un Objet Spécial doté d'une lame, rendez-vous au [332](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [57](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [279](#). Enfin, si vous ne vous trouvez dans aucun de ces cas ou si vous préférez faire appel à une autre stratégie, rendez-vous au [4](#).

145

Vous lâchez prise et vous vous laissez glisser à nouveau dans l'eau. Quand vous essayez pour la seconde fois de vous extirper de la mare, la créature vous attrape les jambes et vous tire sous l'eau, vers le fond de la cave. Aucun doute, le monstre compte vous noyer avant de se repaître de votre chair ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï avec le rang de Grand Maître Éminent ou au-delà, rendez-vous au [194](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [237](#).

146

Vous sortez de derrière les feuilles et vous vous concentrez sur l'ouverture en récitant les paroles du sortilège de *Lévitacion* que vous avait enseignées le Maître de Guilde Banedon. Quelques instants plus tard, vous vous élevez doucement vers le sommet de l'immense caverne. Le sortilège vous libère de la gravité. En revanche, pour vous diriger, vous devez vous en remettre aux courants ascendants qui montent du sol de la gorge. Après de longs efforts, vous parvenez à rejoindre un courant de faible

puissance, qui vous mène à douce allure vers l'ouverture. Malheureusement, vous n'êtes pas le seul à naviguer sur ce courant : au bout de deux kilomètres d'ascension, vous vous faites repérer par une Libellule Géante. Vous dégainez votre arme et vous vous apprêtez à affronter la créature qui décrit maintenant des cercles menaçants autour de vous. Va-t-elle attaquer ? Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 6

Rendez-vous au [75](#)

Supérieur à 6

Rendez-vous au [244](#)

147

Naar appelle à la rescousse une horde de monstres qui surgit des murs de fumée. Ces hideuses créatures ailées ont l'air de cerveaux humains difformes, juchés sur des squelettes. Vous reculez de quelques pas pour dégainer votre arme puis, déterminé à vous battre comme un démon, vous vous élancez en criant : «Au nom de Kaï et du Sommerlund !»

HORDE DE MONSTRES DES CRYPTES HABILITÉ : 50
ENDURANCE: 36

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [111](#).

148

Les portes jadis somptueuses ne tiennent même plus sur leurs gonds et gisent maintenant en travers de l'entrée, toutes rouillées. Après avoir vérifié que votre ennemi n'y a disposé aucun piège, vous les enjambez et vous entreprenez d'explorer la sinistre salle. Le rez-de-chaussée a été entièrement ravagé par le feu, il y a longtemps. Des chevrons noircis et des poutrelles de fer toutes tordues gisent parmi les gravats, et des stalactites de rouille pendent du plafond éventré. Ne trouvant rien d'intéressant dans les décombres, vous êtes sur le point d'arrêter

vos fouilles lorsque résonne un bruit sourd et mat, en provenance de l'étage inférieur. Vous jetez un coup d'œil par un trou du plancher et, grâce à vos facultés innées de l'Art de la Chasse, vous détectez la présence d'une grande créature à sang chaud qui se dirige à vive allure vers le fond de la cave. Si vous souhaitez pousser plus avant votre enquête, rendez-vous au [168](#). Si vous préférez laisser tomber et ressortir de cette salle, rendez-vous au [71](#).

149

Caldar ordonne à un de ses gardes de vous escorter jusqu'à l'arsenal du château, où l'on vous encourage vivement à prendre tout ce dont vous pourriez avoir besoin. Parmi les nombreuses armes de qualité, les suivantes retiennent votre attention :

Glaive

Épée

Hache

Marteau de guerre

Sabre

Massue

Lance

Flèches (6)

Carquois (compte pour un Objet Spécial si vous en possédez déjà un)

Bombe de Naphte (petit explosif incendiaire ; à ranger dans le sac à dos)

Inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* les objets de votre choix, puis quittez l'arsenal et rendez-vous au [260](#).

150

De l'autre côté de la voûte, un couloir descend en pente raide vers une pièce ronde, qui forme le niveau le plus bas de la tour. Des runes mystérieuses sont gravées sur les murs lisses et brillants comme du verre, et une fade odeur de décrépitude flotte dans l'air. Au centre de la pièce s'élève un piédestal d'un peu moins d'un mètre de haut. Vous faites un pas dans sa direction, des flammes bleues jaillissent du sol et l'entourent d'un cercle de feu. Lorsque les flammes retombent, vous découvrez quatre seigneurs Kaï recroquevillés contre le piédestal : vos disciples, que vous pensiez à l'abri dans l'Ancienne Nécropole de Tyso. Ils paraissent pétrifiés de peur et vous supplient, dès qu'ils vous voient, de les libérer de leur prison de feu. Grâce à votre discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, vous détectez que cette vision n'est qu'une cruelle illusion. A peine vous en êtes-vous rendu compte que le sol du couloir se dérobe sous vos pieds. Vous plongez en avant et vous vous recevez sur le sol de la pièce avec un roulé-boulé pour amortir la chute. En vous relevant, vous voyez l'image de vos jeunes disciples disparaître, dévorée par les flammes. La vision, qui s'accompagne de cris de douleur, vous glace le sang et vous sentez une vague d'énergie néfaste vous attaquer. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [122](#). Sinon, rendez-vous au [45](#).

151

Loup Enragé titube et porte sa main libre à la plaie en reculant. Impatient d'en finir, vous vous élancez vers lui mais il esquive votre coup et s'écrie avec une lueur de désespoir dans ses yeux sans âme : - Prends-le, Fléau du Destin, prends-le maintenant !

Avec effroi, vous voyez alors une horrible créature ailée s'envoler d'un perchoir caché dans la pénombre des poutres du plafond et fondre droit sur vous en pointant une épée enflammée. Si vous avez eu l'occasion de rencontrer la Démone Shamath au cours d'une précédente aventure de Loup Solitaire, rendez-vous au [263](#). Sinon, rendez-vous au [74](#).

152

Vous prononcez frénétiquement les paroles du sortilège Arrêt des Projectiles en pointant la flèche du doigt. Le trait mortel s'immobilise en plein vol, à quelques centimètres de votre main tendue. Vous vous accroupissez aussitôt car l'effet du sortilège est de courte durée : l'instant d'après, la flèche reprend sa course en sifflant au-dessus de votre tête et va se planter dans le rideau de branchages qui barre l'entrée de la grotte. Rendez-vous au [133](#).

153

Vous avez l'horrible sensation que des doigts glacés vous grimpent le long de la colonne vertébrale tandis que vous essayez de vous blinder contre le choc imminent de l'éclair de feu. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [58](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous voulez y faire appel, rendez-vous au [113](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité avec le rang de Grand Maître Solaire, vous pouvez recourir à cette discipline en vous rendant au [176](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse avec le rang de Grand Maître Solaire, vous pouvez recourir à cette Discipline en vous rendant au [212](#). Enfin, si vous ne vous trouvez dans aucune de ces situations, rendez-vous au [259](#).

154

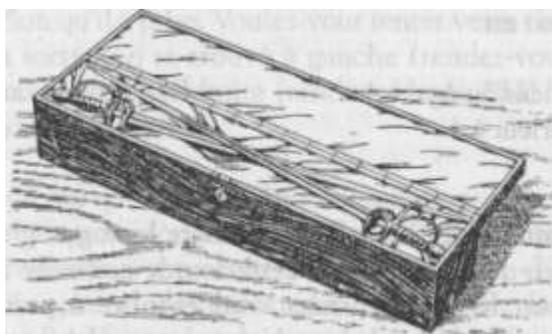
Sonné par le choc, vous vous relevez, jambes vacillantes, et vous secouez la tête pour essayer d'éclaircir votre vision brouillée. Si vous aviez une arme ordinaire à la main pendant la traversée du mur, elle a été détruite par l'explosion : rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*. S'il s'agissait d'un Objet Spécial, il gît à vos pieds, intact : ramassez-le. Vous voyez maintenant que vous avez été refoulés dans la pièce. Vos disciples Kaï, qui ont tous été balayés par le souffle, sont en train de se redresser. Heureusement, leurs facultés Kaï innées les ont protégés, aussi ne souffrent-ils que de

blessures superficielles. Vous sentez en revanche que votre incapacité à détecter le piège explosif déguisé en mur a ébranlé leur confiance en vous. -Notre proie est beaucoup plus rusée que je ne le craignais, expliquez-vous d'un ton de reproche. Mais nous sommes des maîtres Kaï et nous relèverons le défi. Notre ennemi maîtrise une puissante magie, qu'il sait camoufler à la perfection. Pourtant, il s'en sert pour nous blesser et nous affaiblir et non pour nous tuer. Pourquoi fait-il cela, je l'ignore. Mais, dorénavant, nous ne pouvons plus compter seulement sur la finesse de nos sens pour déceler le danger. Nous devons faire preuve d'une extrême prudence.

De l'autre côté de l'endroit où se dressait l'illusoire mur nord, vous voyez maintenant une petite antichambre noyée dans les volutes d'une fumée bleue et âcre qui se dissipe, révélant une plinthe creuse où repose une urne en bronze, couchée sur le côté. Des cendres gris pâle se sont échappées du couvercle. Vous vous approchez de l'urne à pas prudents et vous remarquez une inscription gravée sur son flanc. En la lisant, vous apprenez que ces cendres sont celles de la baronne Garrulen, épouse de Hul, troisième baron de Tyso. A demi enfouie dans les cendres, une bague sertie de pierres précieuses rouge sang scintille de mille feux. Voulez-vous vous emparer de l'Anneau de Rubis 1 En ce cas, inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Vous redressez l'urne renversée et, à ce moment-là, Main d'Acier vous appelle. Il a trouvé quelque chose dans les gravats qui jonchent le sol au fond de la pièce. Rendez-vous au **35**.

155

Vous n'avez pas le temps d'éviter la flèche qui vous atteint en pleine poitrine. Vous vous écroulez au sol, ayant perdu 10 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette terrible blessure, rendez-vous au **56**.



156

Le cœur battant, vous regardez le Guerrier remuer du pied les débris encore fumants du coffre en fer. Il balaie alors l'entrepôt du regard, et vous remarquez un rayon lumineux rouge qui luit sous la visière de son casque tandis qu'il vous cherche. Ne parvenant pas à vous localiser, il entreprend une fouille systématique du bâtiment. Lorsqu'il passe devant la cuve, vous en profitez pour l'attaquer par surprise : vous lui sautez sur le dos et vous le plaquez au sol de tout votre poids. Néanmoins, vous découvrez vite que le Guerrier est un adversaire d'une force exceptionnelle, et votre avantage est de courte durée. Il tire sa force de son armure, et vous avez beaucoup de mal à l'empêcher de se dégager. C'est alors qu'un second Guerrier, armé lui aussi d'une lance magique, fait son entrée à l'arrière du bâtiment. Il pointe sa lance vers vous et décoche un éclair lumineux. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 12, retirez 2 du nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 0

Rendez-vous au [93](#)

Supérieur à 0

Rendez-vous au [63](#)

157

A l'instant où vous détruisez le mécanisme, le grand portail de fer est parcouru d'une vibration, puis il s'ouvre lentement en grinçant, révélant une antichambre aux murs lisses et polis, éclairée par une douzaine de flambeaux. Le vent est maintenant

si violent qu'il vous glace jusqu'aux os, et c'est avec soulagement que vous franchissez le portail. Rendez-vous au [227](#).

158

Malgré vos efforts, vous continuez à sombrer dans la boue sèche jusqu'à ce que le sol se referme sur vous. Faisant appel à votre discipline Magnakaï du Nexus, vous parvenez à atténuer la douleur qui déchire vos poumons assoiffés d'air mais, hélas, cela ne sert qu'à prolonger votre agonie de quelques pénibles minutes... C'est par cette fin tragique que se conclut votre aventure.

159

Vous insérez le Disque dans la fente et le portail coulisse aussitôt, révélant une époustouflante salle de trésor : la pièce qui s'étend devant vous est en effet remplie du sol au plafond de rouleaux de câbles et de lingots de platine massif. Dans votre monde natal de Magnamund, cela représente une véritable fortune. (Si vous souhaitez prendre un Lingot de Platine, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* et rangez-le dans votre sac à dos, mais attention : étant très lourd, il compte pour 2 objets.) Et maintenant, rendez-vous au [330](#).

160

Le boyau situé de l'autre côté de la fissure n'en finit plus de serpenter; de méandres en méandres et de pentes en escaliers, il oblique graduellement vers l'est en s'enfonçant dans le tréfonds des catacombes. Vous ne trouvez pas la moindre trace de votre ennemi et, lorsque le tunnel se termine sur un cul-de-sac, il ne vous reste plus qu'à pester contre votre malchance et à rebrousser chemin. C'est alors que vous détectez une émanation maléfique, faible mais persistante, qui monte du sol. Après un examen poussé, vous découvrez une trappe dissimulée parmi les dalles. Vous l'ouvrez, révélant un boyau vertical et sombre où s'enfonce une échelle métallique. Le cœur battant, vous remarquez des empreintes fraîches sur les barreaux : la piste de

l'imposteur, enfin ! Prenant la tête du groupe, vous vous engagez dans l'obscurité et vous descendez prudemment. Au bout de quelques minutes, vous atteignez le bas de l'échelle. Vous voici dans une grande pièce voûtée. Des urnes et des sarcophages de pierre grise sont disposés contre les murs, tous décorés avec de la poussière d'or. L'opulence inattendue de ce caveau vous indique qu'il s'agit d'un lieu de sépulture secret. Si vous avez visité le Cimetière des Anciens au cours d'une précédente aventure de Loup Solitaire, rendez-vous au [182](#). Sinon, rendez-vous au [206](#).

161

Vous marquez un temps d'arrêt devant la porte ouverte pour vous assurer qu'aucun piège, magique ou non, ne vous attend, puis vous entrez et vous dévalez l'escalier qui s'enfonce dans le sol. Vous débouchez sur un tunnel obscur et vous détectez immédiatement la présence d'un danger dans le boyau. Grâce à vos pouvoirs de vision télescopique, vous localisez Loup Enragé à une trentaine de mètres, tout au fond du tunnel. Il tient le bout d'une corde qui court sur toute la distance qui vous sépare. En la suivant du regard, vous voyez qu'elle est rattachée au loquet de bois d'une cage incrustée dans un des murs et qui est occupée par un féroce Carnivore... Avec un éclat de rire cruel, Loup Enragé tire sur la corde pour relever le loquet mais vous vous concentrez sur la cage avec toute la force de votre discipline Magnakaï du Nexus et vous parvenez à coincer le loquet. Furieux, votre adversaire jette rageusement la corde et s'engouffre dans un tunnel latéral, sur la gauche. Rendez-vous au [344](#).

162

Vous courez vers le vortex tourbillonnant de la Porte d'Ombre, mais Naar, déterminé à tout faire pour vous empêcher de fuir, lance deux de ses hideuses créatures à vos trousses. Vous êtes à moins de dix pas de la Porte quand elles vous rattrapent.

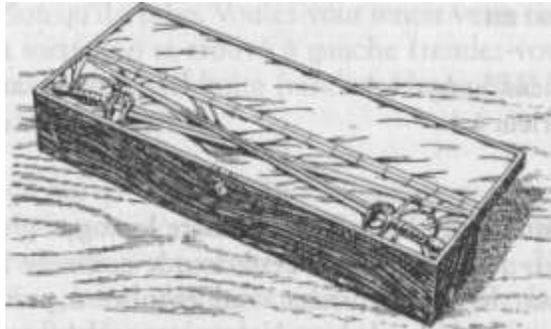
2 CRYOPÉDIENS HABILITÉ: 38 ENDURANCE: 32 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [350](#).



162 *Vous êtes à moins de dix pas de la Porte quand les hideuses créatures vous rattrapent.*

163

Votre coup a déchiré l'aile argentée de l'insecte géant, ce qui l'empêche de prendre plus d'altitude. Avec un bourdonnement de frustration, il se rabat vers le centre de la gorge tandis que vous poursuivez votre ascension. Vous atteignez le haut de l'immense caverne et vous vous élancez vers l'ouverture lumineuse. A l'instant où vous passez au travers, un vent violent vous heurte de plein fouet, vous rabattant contre le rebord rocheux. Vous ne devez qu'à votre agilité de Grand Maître Kaï et à la rapidité foudroyante de vos réflexes de ne pas périr écrasé contre la saillie de pierre volcanique. Vous survivez au choc et vous parvenez à vous hisser sur le toit poreux de la caverne. Pour vous abriter des vents violents, vous vous recroquevillez dans un des cratères qui percent la surface rocheuse. De là, vous regardez votre nouvel environnement, et le paysage que vous découvrez vous coupe le souffle. Il n'a certes rien à envier en étrangeté à la caverne... Rendez-vous au [239](#).



164

Ne voulant pas poser le pied sur ce sol qui vous paraît louche, vous prononcez les paroles magiques du sortilège de Lévitiation. Vous décollez et montez lentement vers le plafond. De là, en vous aidant des interstices entre les briques de la voûte, vous gagnez l'autre côté de la salle, puis vous ouvrez la porte qui, heureusement, n'est pas fermée à clé, en appuyant du pied sur la poignée. Vous franchissez doucement le seuil pour vous poser sur le sol dans le couloir. Rendez-vous au [62](#).

165

Vous vous rendez rapidement compte que le Serpent, retenu par sa chaîne, ne pourra pas vous atteindre si vous restez contre la paroi de la caverne. Vous avancez donc lentement vers le tunnel, le dos plaqué à la pierre mais, au bout d'à peine quelques mètres, vous sentez le sol s'incliner en pente raide sous vos pieds. L'eau est beaucoup plus profonde, maintenant. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens, rendez-vous au [234](#). Sinon, rendez-vous au [25](#).

166

Heureusement, votre tentative est couronnée de succès : la flèche magique vous érafle à peine avant d'aller s'écraser contre le mur de la cabine en une gerbe d'étincelles rouges (vous perdez tout de même 1 point d'ENDURANCE). Rendez-vous au [37](#).

167

Une fois de plus, vous vous concentrez sur la sinistre entrée du tombeau. Vous ne détectez aucune présence de créature ni de piège, pourtant tout le secteur de la porte irradie de fortes émanations de magie maléfique, ce qui vous rend très méfiant. Par ailleurs, vous n'oubliez pas que l'imposteur est entré dans les catacombes par ici et que plus vous tardez à vous lancer à ses trousses, plus vous lui laissez de chances de vous échapper. Allez-vous faire taire vos appréhensions et entrer dans la tombe (rendez-vous au [72](#)) ou écouter votre intuition et examiner l'entrée de plus près (rendez-vous au [173](#))?



168

Vous vous glissez avec prudence dans le trou et vous atterrissez sans bruit dans la cave en dessous. Parfaitement immobile, vous sondez l'obscurité du regard et percevez bientôt une zone de chaleur qui émane d'une pile de chevrons pourris. Vous vous approchez à pas de loup, l'arme à la main. Vous n'êtes plus qu'à trois pas du tas de bois, maintenant, et vous acquérez la conviction d'avoir trouvé votre proie. - Sors de là, Loup Enragé ! criez-vous. Ne te cache pas comme un chien peureux !

Un hurlement effroyable et inhumain fuse de derrière les planches. Votre sang se glace dans vos veines et votre confiance en vous flanche. L'ennemi qui se dresse dans la pénombre n'est pas Loup Enragé. Mais vous n'avez guère le temps de détailler l'imposante créature velue, aux crocs luisants, qui surgit de derrière le tas de bois et se jette sur vous...

KATAKA HABILETÉ: 42 ENDURANCE: 40

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaques psychiques, sauf la Déflagration Psychique et la Grande Discipline du Foudroiement Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **333**.

169

Vous plongez sous l'eau nauséabonde, esquivant de justesse un coup violent. Lorsque vous refaites surface en hoquetant, vous essuyez la vase qui vous bouche les yeux juste à temps pour

apercevoir la queue du serpent qui s'abat droit sur vous. Vous vous plaquez instinctivement contre la paroi de pierre et l'horrible appendice hérissé de piquants vous rate d'un cheveu. Brandissant votre Arme, vous vous apprêtez à affronter le Serpent.

UKARA (enchaîné) HABILETÉ : 44 ENDURANCE : 45

Ce Serpent est insensible à toutes les formes d'attaques psychiques, à l'exception de la Grande Discipline du Foudroiement Psychique. Si vous êtes vainqueur, ren-dez-vous au [348](#).

170

Vous n'en finissez plus de tomber dans l'œil du tourbillon surnaturel. Des étincelles et des éclairs colorés déchirent l'obscurité de la spirale, provoqués par l'explosion des meubles qui ne résistent pas à la pression croissante. Horrifié, vous voyez le corps inerte de votre ennemi, Loup Enragé, se transformer sous vos yeux en une boule de feu. Puis, peu à peu, la puissance du tourbillon s'atténue et des rayons de lumière transpercent les ténèbres. Vous apercevez alors Alyss étendue, l'air songeur, comme si elle se reposait après une journée de travail et que cette terrifiante traversée n'avait été pour elle qu'une contrariété mineure. Le tourbillon s'immobilise enfin et vous sentez la terre ferme sous vos pieds. L'obscurité a laissé place à un épais brouillard qui se dissipe pour vous révéler une réalité cauchemardesque : vous avez été transporté dans le Sanctuaire du Mal Absolu, la Salle du Trône de Naar, Roi des Ténèbres ! Rendez-vous au [331](#).

171

Vous inspectez minutieusement la herse, à la recherche d'un point faible. C'est un assemblage de barreaux de fer et d'acier entrecroisés, rivetés çà et là. Mais, en dépit de son apparence grossière, elle est remarquablement solide et vous vous rendez vite compte que vous ne pourrez pas passer à travers. Si vous

maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï avec le rang de Grand Maître Principal ou au-delà, rendez-vous au [272](#). Sinon, rendez-vous au [55](#).

172

Vous plongez la main près de l'endroit où la tête du monstre a fait surface. L'eau noire gèle instantanément autour de la créature, l'emprisonnant dans une gangue de glace. Vous en profitez pour grimper l'escalier et vous débouchez au cœur de la ville en ruine. N'apercevant aucune trace de Loup Enragé, vous retournez en courant à l'endroit où vous l'aviez vu pour la dernière fois et vous découvrez une volée de marches qui s'enfoncent vers un tunnel au sol boueux, couvert d'empreintes très reconnaissables : celles de Loup Enragé. Le tunnel passe sous une large avenue puis débouche devant un immeuble d'un étage, ancien entrepôt de câbles en cuivre. Craignant une embuscade, vous évitez l'entrée principale et pénétrez dans le bâtiment par un escalier de fer qui mène directement à l'étage supérieur. Vous détectez immédiatement la présence de Loup Enragé dans l'entrepôt. Les nerfs tendus à l'extrême, vous fouillez prudemment la pièce. En approchant de l'aile ouest, vous apercevez soudain votre ennemi par un trou dans le plancher : il est accroupi derrière une pile de caisses, au rez-de-chaussée, et mange un fruit à la peau verte sans se rendre compte qu'il est observé. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens avec le rang de Grand Maître Transcendant, vous pouvez l'utiliser en vous rendant au [81](#). Si vous possédez un Arc et si vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [106](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [319](#). Enfin, si vous ne vous trouvez dans aucune de ces situations ou si vous préférez appliquer une autre stratégie, rendez-vous au [20](#).

173

Vous vous approchez prudemment de la tombe. Une dalle de pierre, en travers du seuil, attire votre attention. En l'examinant de plus près, vous découvrez qu'elle est gravée d'un motif compliqué, dissimulé sous une couche de poussière et voilé par un écran magique : c'est un Glyphe de Pouvoir ! Vous reculez en toute hâte d'une bonne dizaine de pas. Si vous aviez posé pied sur cette dalle, l'énergie magique du Glyphe aurait aussitôt déclenché une violente explosion. Vous faites part de votre découverte à vos compagnons et vous leur ordonnez de se tenir à distance, puis vous confiez à Lynx Étoilé le soin de lancer une pierre dans la tombe, par la porte ouverte. Il choisit un morceau de granit gros comme une pomme et vise avec précision. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 4

Rendez-vous au [211](#)

Supérieur à 4

Rendez-vous au [53](#)

174

A l'intérieur du crâne de pierre, le brouillard est glacial et aveuglant. Le fracas du temple qui s'effondre cesse brusquement, comme si une lourde porte s'était refermée. Faisant appel à vos Disciplines Magnakaï, vous vous efforcez de retrouver la trace de Loup Enragé, mais c'est peine perdue : le brouillard masque tout et vous fait perdre le sens du temps et de l'orientation. Vous vous forcez à avancer bien que le sol se fasse visqueux et glissant sous vos pieds. Au bout de ce qui vous semble une éternité, vous sentez le sol se raffermir et le brouillard se perce ça et là de trouées grises. Il se dissipe bientôt complètement et vous vous retrouvez au milieu d'une rue jonchée de débris, au cœur d'une ville abandonnée. Il fait nuit noire et un crachin déplaisant tombe du ciel chargé de nuages. Où que se porte votre regard, les immeubles sont en ruine, et vous ne voyez ni arbres, ni herbe, ni animaux. Tout est gris, froid et mort. En examinant la chaussée, vous découvrez des empreintes récentes de votre ennemi, qui

vous mènent à une petite cour flanquée d'un grand bâtiment municipal et d'un immeuble à un étage, plus petit. Les traces de pas de Loup Enragé se terminent au beau milieu de la place. Il ne fait aucun doute, pour vous, que le reste des empreintes a été délibérément effacé. Malgré vos talents d'Exploration, vous ne parvenez pas à déterminer la direction prise par votre proie. Allez-vous inspecter le bâtiment municipal (rendez-vous au [148](#)) ou l'immeuble à un étage (rendez-vous au [267](#)) ?

175

Le Serpent Géant parvient à résister à votre ordre mental, mais au prix d'un effort qui le laisse à demi paralysé. Vous en profitez pour avancer avec prudence vers le tunnel d'en face, sans perdre la créature de vue. A peine avez-vous fait quelques mètres que le sol s'incline en une pente très prononcée et que l'eau devient plus profonde. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens, rendez-vous au [234](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [25](#).

176

Grâce à votre Grande Discipline, vous parvenez à rendre flous les contours de votre corps. Vous espérez que l'éclair d'énergie manquera ainsi sa cible. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez 1 au nombre tiré pour chacun des rangs que vous avez atteint au-delà du niveau de Grand Maître Tutélaire. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 4

Rendez-vous au [291](#)

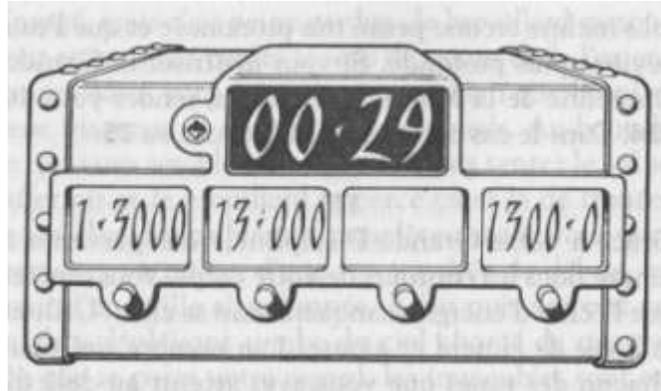
Supérieur à 4

Rendez-vous au [166](#)

177

Vous ramassez la Bombe pour l'examiner avec soin. Sous le cadran lumineux, qui décompte les secondes, vous remarquez quatre petits écrans qui affichent une série de nombres. Sous chacun d'eux se trouvent de minuscules boutons qui permettent,

si on appuie dessus, de changer les numéros. Le troisième écran est vide et vous devinez, grâce à votre intuition Kaï, que si vous y affichez le nombre manquant de la série, vous désamorceriez la Bombe. Étudiez la série de nombres ci-dessous. Lorsque vous penserez avoir trouvé le nombre manquant, rendez-vous au paragraphe qui porte ce numéro. Si vous n'y parvenez pas ou si vous vous êtes trompé, rendez-vous au [269](#).



178

Vos pouvoirs psychiques se révèlent efficaces : l'insecte géant vous obéit. Cependant, avant de s'éloigner à tire-d'aile, il pulvérise un fin nuage vapoureux sur la fleur qui referme aussitôt ses pétales. Vous battez en retraite en toute hâte le long de l'étamine, évitant de justesse d'être écrasé entre les pétales. En se condensant, le brouillard ruisselle et menace de vous faire perdre prise. A contrecœur, vous reculez jusqu'au fond de la corolle. La seule issue possible, maintenant, réside dans la tige creuse de la plante. Rendez-vous au [103](#).

179

Malheureusement, à l'instant où vous survolez la fontaine, un des Humanoïdes vous repère et donne l'alarme. Aussitôt, pris de frénésie, ils arment tous leurs arcs et vous visent. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, rendez-vous au [198](#). Sinon, rendez-vous au [231](#).

180

Une pluie de flèches s'abat sur le sol fangeux, dangereusement près de vous. Vous devinez qu'on ne vous a pas visé mais qu'on a lancé ces flèches au hasard, en espérant vous toucher. Ne désirant pas faire les frais d'une seconde volée, vous traversez la cave en courant pour atteindre le tunnel de sortie. Rendez-vous au [70](#).

181

Grâce à vos fortes défenses psychiques, votre tissu mental résiste au choc, mais cette attaque surprise a donné au gardien du château les quelques secondes dont il avait besoin pour se ruer vers vous. Comme la douleur reflue de votre cerveau, vous l'apercevez qui arrive en brandissant une lourde épée.

MEGANIK HABILITÉ: 48 ENDURANCE: 48

Cette créature est insensible à toutes tes formes d'attaques psychiques, sauf à la Déflagration Psychique et à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [338](#).

182

A regarder les murs de cette salle mortuaire, il vous revient en mémoire des images du Cimetière des Anciens. Les urnes que vous voyez ici ont la même forme que celles que vous aviez découvertes par hasard sous le cimetière interdit. Ce souvenir vous glace d'effroi car vous n'avez pas oublié qu'elles contenaient des hordes de Monstres des Cryptes... Vous dirigez votre sixième sens sur les urnes qui s'alignent devant vous et, à votre grand soulagement, vous n'y détectez la présence d'aucune créature vivante. Sur vos ordres, vos compagnons inspectent le contenu des urnes qui vous réservent une plaisante surprise : elles contiennent des feuilles de Laumspur mouchetées par le temps, mais qui n'ont rien perdu de leur pouvoir curatif. (Il y a de quoi faire trois doses de Potion de Laumspur. Chacune compte pour 1

Objet du Sac à Dos et redonne' à celui qui la boit après un combat 4 points d'ENDURANCE.) Vous êtes en train d'aider Blazer à vider une des urnes lorsqu'un bruit retentissant résonne au fond de la pièce. Rendez-vous au [80](#).

183

Kekataag le Vengeur est revêtu d'une armure qui scintille comme de l'or enduit de vase. En guise de tête il arbore sous son casque un crâne qui dégage une puanteur fétide, sensible même dans cette salle à l'air vicié. Des os et des crânes humains ornent son armure et il tient entre ses grosses mains carrées une grande hache à la lame noircie par le sang de ses innombrables victimes. Ce redoutable Guerrier vous fixe avec des yeux luisants et vous sentez des vagues de puissante énergie psychique assaillir votre esprit. Grâce à vos défenses Magnakaï, vous repoussez l'assaut psychique, mais cette attaque soudaine et injustifiée vous fait comprendre que Kekataag est profondément jaloux de votre soi-disant victoire sur Loup Solitaire. Rendez-vous au [255](#).

184

Grâce à votre maîtrise de cette Grande Discipline, vous parvenez à camoufler l'aura bénéfique qui nimbe votre corps. Vous entrez alors dans la cave et vous avancez à pas de loup vers la sortie qui se trouve de l'autre côté. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez les Grandes Disciplines de l'Invisibilité et de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 5

Rendez-vous au [313](#)

Supérieur à 5

Rendez-vous au [236](#)

185

Vous courez vers le wagon et, au moment où il passe devant vous, vous vous élancez vers la benne de marchandises. Vous heurtez violemment le rebord, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE, mais vous parvenez quand même à vous hisser

à l'intérieur. Caché entre des rouleaux de câbles et des cylindres d'acier, vous débouchez devant les douves balayées par le vent. Au loin résonne le son d'une cloche ; devant vous, un pont translucide s'abat en travers du fossé. Votre wagon s'y engage et glisse sans encombre vers le portail ouvert de la tour. Rendez-vous au [42](#).

186

L'insecte géant, pourfendu par votre coup de grâce, pique du nez dans la corolle en rendant son dernier bourdonnement. Vous reculez en courant le long de l'étamine et vous évitez de justesse son torse multicolore qui s'abat lourdement. Vous avez triomphé de ce monstre, mais son corps inerte vous empêche de sortir de la plante par la corolle ! Il ne vous reste plus qu'à vous replier vers la tige creuse, en espérant qu'elle vous offrira une issue... Rendez-vous au [103](#).

187

Vous vous concentrez sur le tranchant de votre arme et, au bout de quelques secondes, des flammes magiques jaillissent sur toute sa longueur ; vous pourfendez avec vigueur les filaments qui se recroquevillent au contact de la lame enflammée et tombent en petits tas de cendre par terre. En un tour de main, vous vous taillez un chemin. Rendez-vous au [316](#).

188

Vous vous approchez de la hutte. Alors que vous vous tenez accroupi contre le mur en boue séchée, près de la porte ouverte, vos sens ne détectent ni glyphes ni pièges en ces lieux, pas plus que des résidus d'énergie magique qui trahiraient la présence d'illusions ou de sortilèges. Cependant, vos sens Kaï localisent une très forte aura maléfique vers l'arrière de la cabane, au bord de l'eau. Vous contournez la mesure et vous découvrez que la berge est profondément creusée, la terre molle ayant été emportée par la force du courant. Sous le rebord ainsi formé sont alignées une douzaine de cages en bois qui contiennent chacune

un squelette. Un frisson glacé vous parcourt l'échine tandis que votre discipline Magnakaï d'Intuition vous révèle la douloureuse agonie vécue par ces malheureuses victimes, longuement torturées par les habitants de ce village avant que la mort ne les délivre. Cette découverte ébranle vos nerfs et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous regagnez l'avant de la bicoque. Par la porte ouverte, vous apercevez plusieurs tas de fruits disposés sur un tapis de joncs tressés. Vos sens vous indiquent qu'ils sont sains et nourrissants, ce qui est une agréable surprise (il y a assez de fruits pour 3 Repas). Soucieux de ne pas perdre une minute, vous gagnez la tranchée qui s'ouvre au centre de la pièce. Vous avez tôt fait de repérer des traces du passage de votre ennemi sur les marches et vous les descendez rapidement pour aboutir à un tunnel. Vous avez à peine fait quelques pas dans cet obscur passage souterrain que le rugissement terrible d'un félin vous glace le sang. Avec une rapidité sidérante, un grand fauve surgit des profondeurs du tunnel et bondit vers vous. Vous avez juste le temps de dégainer une arme de poing que le prédateur aux allures de tigre géant est sur vous.

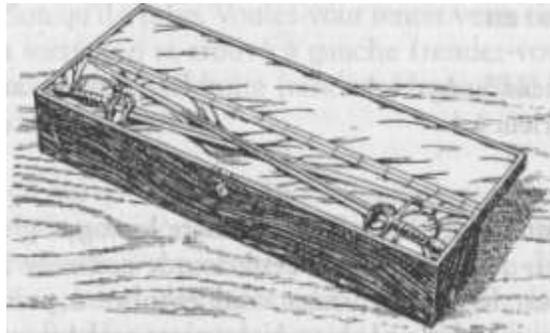
RADJAZ HABILITÉ: 48 ENDURANCE: 41

Le Radjaz est insensible à toutes les formes d'attaques psychiques, excepté à la Grande Discipline de Foudroiement Psychique et à la Déflagration Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [249](#).

189

Vous enrôlez la corde de Main d'Acier autour de votre épaule et commencez à grimper en prenant appui sur les nombreuses aspérités. Vous atteignez rapidement le haut du mur et, de là, traversez le plafond pour vous placer juste au-dessus de la fissure. Vous attachez alors un bout de la corde à un moellon de pierre et vous lancez l'autre bout à vos compagnons qui s'en servent pour sauter l'un après l'autre de l'autre côté du gouffre. Une fois qu'ils ont tous traversé, vous roulez la corde et vous les rejoignez.

- Venez, mes seigneurs, dites-vous, nous devons nous hâter, nous avons une piste à retrouver. Rendez-vous au [160](#).



190

Vous vous ruez vers la stalle la plus proche et, grâce à votre maîtrise de la Grande Discipline du Contrôle Animal, vous domptez l'insecte géant qui s'y trouve. En dépit de sa réticence, la créature vous laisse monter sur son dos. Vous agrippant à ses écailles faute de selle, vous l'éperonnez à coups de talon vigoureux et vous la dirigez vers l'ouverture du toit. Votre cœur bat à se rompre car vous savez que la bombe peut exploser d'une seconde à l'autre. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 3 Rendez-vous au [335](#)

De 4 à 6 Rendez-vous au [278](#)

De 7 à 9 Rendez-vous au [218](#)

191

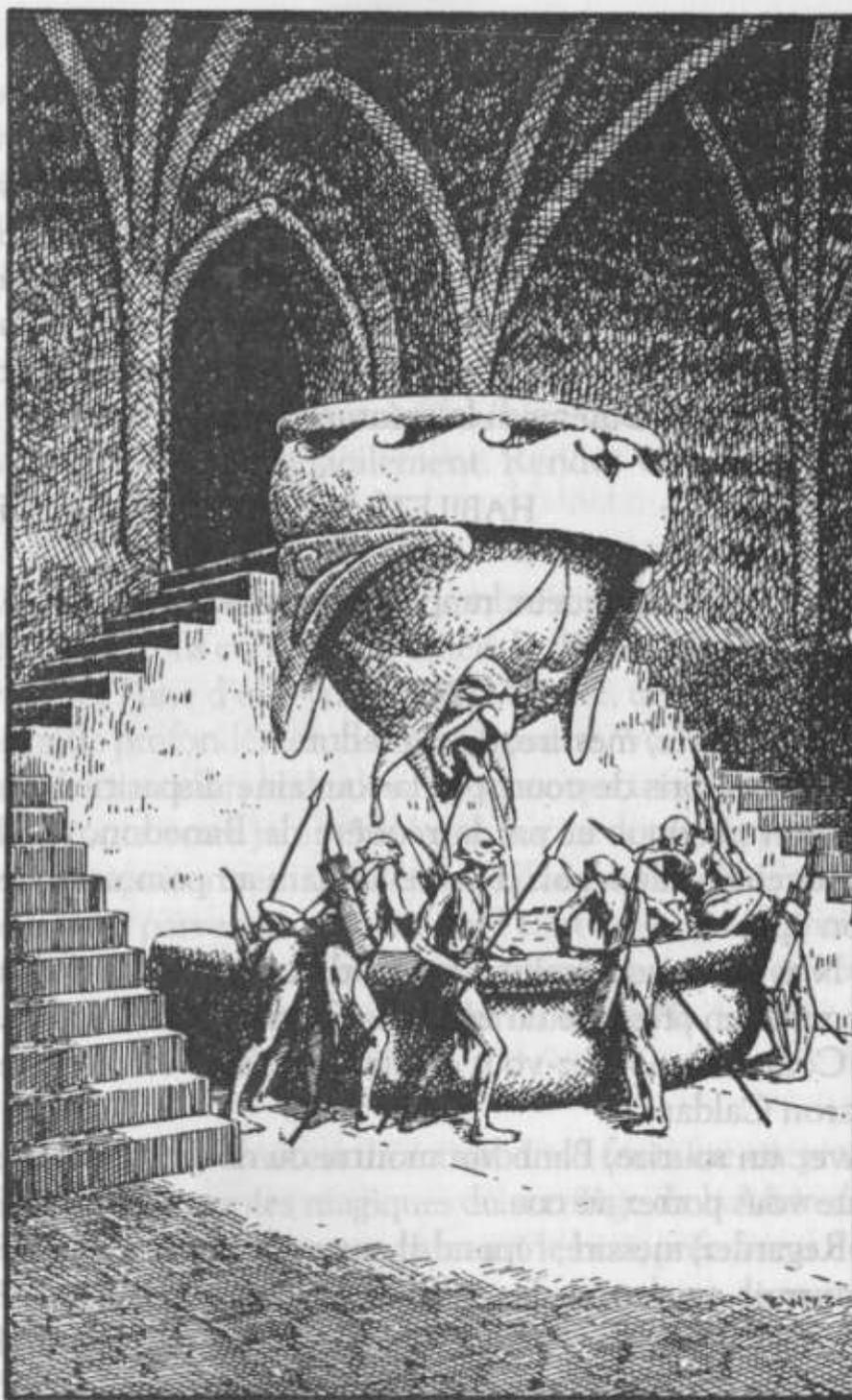
Vous sortez en rasant le sol pour être camouflé au maximum par la verdure. Vous y parvenez si bien que l'ennemi ne vous aperçoit qu'à une vingtaine de mètres de lui. Sous le choc, il ouvre grand la bouche, révélant de petites dents blanches et brillantes, mais il se ressaisit rapidement et disparaît en un clin d'œil dans la végétation. Vous n'allez pas le laisser s'en tirer à si bon compte ! Vous vous redressez et vous partez comme une flèche à sa poursuite. Rendez-vous au [90](#).

192

Vous manquez tomber de votre monture, tant le choc est violent. Lorsque vous reprenez l'équilibre, vous remarquez que la créature, elle aussi secouée par l'impact, a dégringolé une centaine de mètres plus bas. Elle décrit de larges cercles, comme si elle s'apprêtait à attaquer de nouveau puis, soudain, elle change sa trajectoire avec un bourdonnement de frustration et s'éloigne en spirale vers une bande de libellules plus petites, au centre de la gorge. Il faut encore plusieurs minutes à votre infatigable monture pour atteindre le sommet de la caverne et s'élancer par l'ouverture. Au moment où vous traversez, vous êtes heurté de plein fouet par des vents puissants qui menacent de vous écraser contre le rebord de pierre. Votre monture, paniquée par ce choc inattendu, se met à tourner dans l'ouverture et tente de plonger à nouveau à l'intérieur de la caverne. La peur la rend sourde à vos ordres mentaux, aussi devez-vous recourir aux grands moyens pour ne pas être reconduit dans la gorge : vous attendez de passer devant une saillie rocheuse pour sauter de votre monture et vous en remettre aux vents. Seules votre maîtrise Kaiï et la vitesse foudroyante de vos réflexes vous évitent de mourir écrasé quand les courants vous jettent sur la pierre volcanique. Vous avez miraculeusement survécu à la violence de l'impact, et vous parvenez à grimper jusqu'au bord de l'ouverture et à vous hisser en dehors, sur le toit de roche poreuse de la caverne. Vous vous recroquevillez dans un des nombreux cratères qui percent la surface de pierre pour vous abriter des vents déchaînés et examiner les alentours. Bouche bée, vous découvrez alors un univers qui n'a rien à envier, pour les surprises qu'il réserve, à la caverne. Rendez-vous au [239](#).

193

Vous êtes à une douzaine de pas de l'escalier quand l'un des humanoïdes à la peau grise se retourne en reniflant : il a senti votre odeur. Il balaie la salle du regard et, dès qu'il vous aperçoit, pousse un cri d'alarme. Ses compagnons en haillons se ruent vers l'escalier pour vous barrer le passage.



193 *L'un des Humanoïdes à peau grise se retourne en reniflant : il a senti votre odeur.*

6 AVAROSI HABILITÉ : 44 ENDURANCE : 48

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

194

Vous récitez mentalement les paroles magiques du sortilège de Respiration Sous-Marine et vous sentez bientôt un courant d'énergie parcourir vos membres, tandis que la douleur qui vous brûlait les poumons s'éteint. Le monstre ignore que vous pouvez respirer sous l'eau, ce qui vous donne l'avantage de la surprise. Au cours des premiers Assauts, vous ne perdrez donc aucun point d'ENDURANCE même si la créature vous atteint.

EKMAKON HABILITÉ: 40 ENDURANCE: 25

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [9](#).

195

- Relâchez-le, messire, dit Banedon.

Le Baron, pris de court par la soudaine disparition de l'écran magique et par la requête de Banedon, a un mouvement de recul. Il porte la main au pommeau de son épée.

- N'ayez aucune crainte, reprend votre ami, car nous sommes en présence du véritable Grand Maître des Kai.

- Comment pouvez-vous en être aussi sûr ? rétorque le baron Caldar.

Avec un sourire, Banedon montre du doigt l'amulette que vous portez au cou.

- Regardez, messire, répond-il, aucun agent de Naar ne pourrait supporter le contact de cet objet chargé d'ondes bénéfiques. Chassez vos craintes, cet homme est bien Loup Solitaire.

Rendez-vous au [88](#).

196

Vous armez votre Arc, jugeant la distance, vous visez avec précision, puis vous décochez la Flèche. Elle traverse l'air en sifflant et va se planter dans le tronc d'arbre derrière lequel votre ennemi est caché, l'éclaboussant d'une pluie d'échardes. Il vous maudit en recrachant les fragments d'écorce puis jaillit de sa cachette et disparaît dans la végétation. Vous vous élancez dare-dare à ses trousses, bien décidé à ne pas le laisser s'enfuir aussi facilement. Rendez-vous au [90](#).

197

Vous vous élancez à toutes jambes vers la sortie. Pendant que vous courez, une volée de flèches fuse derrière vous, et l'une d'elle vous érafle l'épaule, une autre vous entaille profondément la cuisse gauche. Vous vous retenez de crier mais la douleur cuisante qui irradie aussitôt dans toute votre jambe ne laisse aucun doute : la pointe était empoisonnée. Grâce à vos dons innés de Guérison, vous parvenez à neutraliser l'effet mortifère du poison, mais au prix d'un terrible effort, qui vous coûte 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [70](#).

198

Vous tendez le bras en direction de la fontaine en prononçant les paroles magiques du sortilège de la *Main de Feu*. Un picotement vous parcourt le bras, précurseur de l'éclair bleu qui jaillit l'instant suivant au bout de votre doigt et fuse vers l'abreuvoir. Le liquide, au contact de l'éclair, s'embrase en une énorme boule de feu qui dévore tous les humanoïdes, sans en épargner un seul.

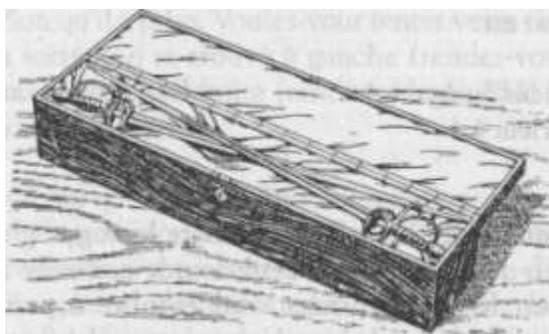
Les flammes montent si haut que votre tunique en est toute roussie, mais vous n'êtes pas blessé pour autant. Vous atteignez le balcon et prononcez les paroles magiques qui annulent le sortilège de *Téléportation* pour poser pied au sol, puis vous vous élancez en courant vers la voûte. Le recours à ce sortilège vous a coûté 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [50](#).

199

La première chose que vous remarquez, ce sont les yeux de la créature, semblables à deux boules jaunes de soufre en fusion. Vous apercevez ensuite les épaules anguleuses, le museau carré, les pattes arrière en acier brillant. De la mâchoire métallique et hérissée de lames coule un filet de bave huileuse et, lorsque la bête ouvre plus grand cette gueule effrayante, vous entendez des rouages grincer. Vous savez vous montrer intrépide devant des créatures de chair et de sang, mais la vue de ce Loup d'Acier vous glace d'épouvante, aussi vous enfuyez-vous en courant vers la porte. Pas de chance, elle est fermée ! Il n'y a ni serrure ni loquet, mais vous remarquez deux carrés en pierre rouge rubis incrustés dans le mur. Ils sont similaires à ceux que vous avez vus au temple d'Avaros, avec toutefois une différence importante : ils sont séparés par une petite fente. Avez-vous un Disque de Fer en votre possession ? En ce cas, rendez-vous au [261](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [210](#).

200

Des courants d'air chargés de flammes vous brûlent le visage et le corps pendant que vous dégringolez avec votre ennemi dans le tourbillon, et des étincelles voltigent autour de vous dans un fracas étourdissant. Vous traversez un nuage de vapeur scintillante qui vous recouvre de fils argentés. Quand vous émergez du nuage, cet étrange cocon se resserre comme un étau sur vous, jusqu'à ce que la douleur atteigne la limite du supportable. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus avec le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [229](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [281](#).



201

La horde de créatures en furie vous assaille, apparemment peu effrayée par l'éclat surnaturel de votre arme.

CRYOPÉDIENS HABILITÉ: 45 ENDURANCE: 40

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [350](#).

202

A votre grande surprise, la herse se relève soudain d'elle-même. Vous attendez qu'elle monte d'un mètre pour vous assurer qu'aucun ennemi ne vous guette de l'autre côté, puis vous vous glissez sous l'épais rideau de fer et vous courez dans le tunnel. Derrière vous, la herse retombe avec un bruit sourd qui résonne contre les parois de pierre. Rendez-vous au [115](#).

203

Cet Assaut Psychique est un des pires que vous ayez jamais eu à essayer. Vous avez survécu, mais vos sens Kaï vous disent que votre épreuve ne fait que commencer. Vous vous forcez à rouvrir les yeux, pour découvrir un danger plus terrible encore. Rendez-vous au [300](#).

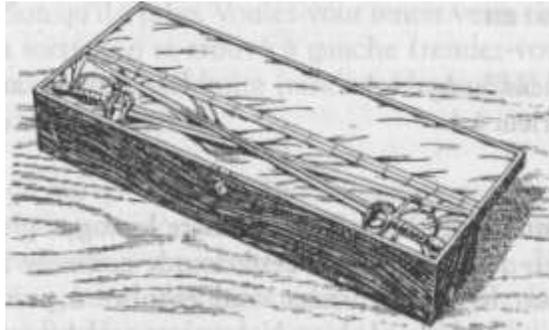
204

Vous vous sentez enveloppé par une vague de chaleur au moment où la boule de feu atteint son maximum d'intensité, avant de s'étioler rapidement en une petite flamme qui

s'accroche au bec de la fontaine. Aucune des créatures n'a survécu à la déflagration. Vous traversez la pièce et vous montez l'escalier sans encombre. Rendez-vous au [50](#).

205

Vous arrivez à éviter les gravats qui tombent en pluie jusqu'au moment où vous atteignez la base du crâne : un gros bloc de pierre se détache et vous atteint lourdement à l'épaule. Vous tombez par terre, affaibli de 4 points d'ENDURANCE. Luttant contre le découragement, vous vous redressez et courez de plus belle vers les mâchoires ouvertes du crâne. A peine y êtes-vous entré que le plafond du temple s'effondre avec un fracas épouvantable. Vous vous rendez alors compte que vous avez perdu un Objet de votre Sac à Dos : rayez de votre *Feuille d'Aventure* le troisième Objet de la liste. Rendez-vous ensuite au [174](#).



206

Vous dirigez votre sixième sens sur les urnes qui s'alignent devant vous et, à votre grand soulagement, vous n'y détectez la présence d'aucune créature vivante. Sur vos ordres, vos compagnons inspectent le contenu des urnes, qui vous réservent une plaisante surprise : elles contiennent des feuilles de Laumspur mouchetées par le temps, mais qui n'ont rien perdu de leur pouvoir curatif. (Il y a de quoi faire 3 doses de Potion de Laumspur; chacune compte pour 1 Objet du Sac à Dos et redonne à celui qui la boit après un combat 4 points d'ENDURANCE.)

Vous êtes en train d'aider Blazer à vider une des urnes lorsqu'un bruit résonne au fond de la pièce. Rendez-vous au [80](#).

207

En regardant par le trou, vous voyez Loup Enragé s'enfuir en serpentant entre les gravats, la main sur sa cuisse blessée. Vous allez courir à sa poursuite, mais votre attention est retenue par un objet qui est tombé de sa poche : un petit Disque de Bronze gravé de symboles inconnus. (Inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* ; si vous avez déjà atteint le nombre maximum d'Objets Spéciaux, vous devrez en jeter un qui ne soit pas une arme pour faire place au Disque de Bronze.) Vous vous élancez maintenant aux trousses de Loup Enragé. Ce dernier connaît bien la ville en ruine, aussi parvient-il, malgré sa blessure, à augmenter rapidement la distance qui vous sépare. Vous le perdez vite de vue, mais vous arrivez à garder sa piste. En suivant ses empreintes, vous parvenez à un bâtiment éventré de plusieurs étages, décoré de gargouilles grimaçantes. L'intérieur est complètement vide et les traces de Loup Enragé mènent directement à une porte sur l'arrière. Vous la franchissez et vous débouchez face à l'édifice le plus élevé et le plus imposant de cette sinistre cité. Il s'agit d'une tour de pierre noire et brillante entourée de douves profondes. La façade est hérissée de disques et d'antennes métalliques, mais présente très peu de fenêtres et un seul portail, qui est ouvert. Loup Enragé avance en boitant vers l'édifice. Lorsqu'il atteint le fossé, un pont semi-transparent s'abat du portail, semblable à un rayon de lumière gris vert solidifié, et lui permet de gagner le portail. Vous ne pouvez que le regarder disparaître à l'intérieur de la tour. De prime abord, il semble impossible d'atteindre cette place forte mais vous êtes déjà parvenu à vous introduire dans des forteresses autrement plus inaccessibles, aussi ne vous laissez-vous pas décourager par les difficultés que présente celle-ci. Rendez-vous au [308](#).

208

Grâce à votre maîtrise du Contrôle Animal, vous forcez le Serpent Géant à se replier vers le fond de la caverne. Luttant pour résister à vos ordres psychiques, il tremble de tout son grand corps et ses pupilles se dilatent. Utilisez la *Table de Hasard*, et ajoutez 1 au nombre tiré pour chacun des niveaux Magnakaï que vous avez atteint au-delà du rang de Grand Maître Tutélaire. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 6

Rendez-vous au [175](#)

Supérieur à 6

Rendez-vous au [32](#)

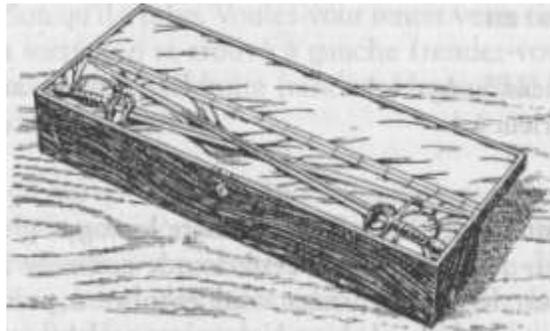
209

Vous prenez votre Arc en main et vous sortez une Flèche de votre carquois, puis vous placez l'encoche dans la corde en prononçant les paroles magiques du sortilège Flèche de Feu, à l'exception du dernier mot que vous ne direz qu'en tirant. Vous guettez avec patience le Guerrier qui fourrage du pied dans les vestiges fumants du coffre. Au moment où il se retourne, vous prononcez le dernier mot et vous lancez la flèche vers son dos. La pointe s'enflamme et la flèche décrit une trajectoire lumineuse dans la pénombre pour se ficher avec précision dans la boîte métallique que le Guerrier porte dans le dos. Aussitôt, un nuage d'énergie électrique se forme en crépitant autour de lui et de son arme magique ; il hurle en titubant, le torse et les membres parcourus de flammes bleues. Au bout de quelques instants, l'énergie contenue dans la boîte en métal s'épuise et le guerrier, délivré de ses tortures, s'affaisse lourdement au sol. Vous vous apprêtez à descendre du réservoir lorsque vous apercevez avec effroi un second Guerrier qui court porter secours à son compagnon. Vous attendez qu'il passe sous le réservoir et vous lui sautez dessus. Hélas, malgré l'effet de surprise, il se défend avec une vigueur redoutable, puisant de la force dans l'armure dont il est revêtu, et il parvient à vous faire lâcher prise. Vous prononcez désespérément les paroles du sortilège Poigne d'Énergie que

vous dirigez sur l'armure du Guerrier. L'effet est foudroyant : l'armure se désintègre en se rétractant violemment, broyant tous les os du Guerrier. Rendez-vous au [21](#).

210

Le grondement rauque du Loup d'Acier se rapproche. Vous sentez la paume de vos mains devenir moite tandis que vous examinez fébrilement la porte et son mécanisme d'ouverture inséré dans le mur. Les carrés de pierre précieuse commandent le verrou de la porte ; en appuyant sur chacun le nombre de fois voulu, on déclenche le mécanisme et la porte s'ouvre. Vous placez les doigts au-dessus des deux carrés pour percevoir les vibrations révélatrices du code. Grâce à votre intuition Kaiï, vous parvenez à détecter que le premier nombre correspond au nombre d'îles Kirlundin dotées d'un nom, et le second au nombre de villages situés à l'est de Ragadorn. Pour découvrir ces deux chiffres, consultez la carte qui se trouve au début du livre. Lorsque vous pensez avoir trouvé la solution, un nombre à deux chiffres, rendez-vous au paragraphe du même numéro. Si vous n'arrivez pas à déchiffrer les codes, rendez-vous au [134](#).



211

A l'instant où la pierre survole le Glyphe un éclair de lumière aveuglante jaillit, suivi presque instantanément d'une explosion d'énergie électrique. Des fragments de pierre ricochent contre la stèle derrière laquelle vous vous êtes abrité avec vos compagnons, et une forte odeur d'ozone et de terre brûlée vous pique le nez. Puis, tout d'un coup, le bruit et la lumière

s'éteignent et un silence lugubre retombe sur le cimetière. Vous jetez un coup d'œil par-dessus la stèle. Il n'y a plus de gravats sur le seuil de la tombe, maintenant, sauf sur la dalle où est gravé le Glyph. Sa charge destructrice a été libérée, mais vous détectez qu'elle est déjà en train de se reconstituer. Cela ne vous laisse que quelques secondes pour pénétrer dans le caveau avant que le Glyph Magique soit de nouveau activé. - Vite, mes jeunes seigneurs, dites-vous en vous redressant lestement, suivez-moi !

Vous courez vers l'entrée du caveau. Rendez-vous au [131](#).

212

Vous faites appel à votre Grande Discipline Kaï pour vous protéger de l'impact d'une violente décharge électrique, mais l'éclair qui fuse vers vous est de nature magique, aussi cette protection ne peut-elle suffire à vous sauver. Utilisez la *Table de Hasard*, et ajoutez 1 au nombre tiré pour chacun des niveaux supérieurs Kaï que vous avez atteint au-delà du rang de Grand Maître Tutélaire. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 3

Rendez-vous au [291](#)

Supérieur à 3

Rendez-vous au [166](#)

213

Le chaudron se pose sur le sol boueux avec un «floc !» qui vous alerte. Vous faites volte-face, portant la main à votre Arme. Les deux reptiles sortent du chaudron et se ruent vers vous avec des sifflements de rage haineuse, en agitant leurs épées à lame d'os.

HABILETÉ : 48 ENDURANCE : 41

Ces créatures sont insensibles à toutes les formes d'attaques psychiques, à l'exception de la Déflagration Psychique et de la Grande Discipline du Foudroiement Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [129](#).



213 *Les deux reptiles sortent du chaudron
et se ruent vers vous avec des sifflements de rage.*

214

Vous battez en retraite le long de l'étamine aussi vite que possible, mais le pollen poisseux vous ralentit. Un souffle d'air puissant vous force soudain à vous plaquer derrière une grappe de pollen : l'insecte tente de vous frapper dans le dos avec sa trompe pointue. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez les Grandes Disciplines de l'Exploration et de l'Invisibilité, ajoutez 2 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 4

Rendez-vous au [295](#)

Supérieur à 4

Rendez-vous au [22](#)

215

Caché dans la verdure, vous prenez quelques minutes pour examiner le village. Une petite araignée velue en profite pour vous piquer ; vous l'écrasez aussitôt, mais sa piqûre est vénéneuse et il vous faut sacrifier 3 points d'ENDURANCE pour neutraliser le violent poison. Comme les minutes passent, vous êtes pris d'une impatience croissante. Craignant de perdre la piste de votre ennemi, vous vous rapprochez de la lisière de la jungle. Vous ne détectez pas le moindre signe de vie dans le village, mais vous avez toujours en tête les paroles prononcées par la voix de Naar. Cette jungle humide se trouve dans son domaine, aussi faut-il s'attendre que tous ses habitants soient entièrement dévoués à la cause du Mal. Vous examinez les cabanes qui sont toutes assez délabrées. La plus proche de vous paraît déserte, comme les autres. Cependant, en vous concentrant sur la porte ouverte, vous percevez qu'une tranchée a été creusée dans le sol de terre battue. Grâce à votre capacité de vision rapprochée, vous repérez un escalier qui s'enfonce dans le sol. Allez-vous entrer dans la hutte et voir où mène cet escalier ? En ce cas, rendez-vous au [306](#). Si vous préférez vérifier qu'elle ne recèle aucun piège, rendez-vous au [27](#).

216

En réponse à votre prière, une vague d'énergie chaude irradie votre corps et votre esprit. Vous vous sentez régénéré physiquement et psychiquement, et vous regagnez 4 points d'ENDURANCE. Confiant maintenant que les dieux du Bien vous assistent en cet instant de vérité, vous ouvrez les portes et vous pénétrez courageusement dans la salle. Rendez-vous au [240](#).

217

Vous dégainez votre arme et vous vous jetez sur le côté pour éviter le Bangrol qui débouche de la cheminée en dardant vers vous des serres puissantes, aux griffes effilées comme des lames de rasoir.

BANGROL HABILITÉ : 34 ENDURANCE : 30

Si vous êtes vainqueur en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au [142](#). Si vous voyez que le combat va nécessiter un quatrième Assaut, arrêtez-vous immédiatement et rendez-vous au [19](#).

218

Lorsque votre monture sort du toit d'acier de la tour, vous entrevoyez rapidement la ville balayée par la pluie qui s'étend en dessous de vous. Soudain, la Bombe explose avec une déflagration si violente qu'une onde de choc chargée de gravats vous frappe dans le dos, vous plaquant contre l'encolure de la Libellule Géante. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Votre monture, quant à elle, reçoit un éclat de métal en plein ventre, seule partie de son corps à ne pas être protégée par des écailles. Vous la sentez trembler et, la seconde suivante, elle cesse de battre des ailes. Terrifié, vous vous accrochez à son cou tandis qu'elle dégringole comme un poids mort vers la ville en ruine. Si vous avez atteint le rang de Grand Maître Principal et si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science Médicale, rendez-vous au [76](#). Sinon, rendez-vous au [226](#).

219

Vous récitez les paroles d'un sortilège de bataille de l'Ancien Royaume, le Bouclier, et vous arrondissez le bras en un grand arc de cercle devant vous. Les reptiles ricanent de plaisir en rechargeant leurs flèches et vous couchent tous en joue simultanément. Une pluie de flèches en os fusent vers vous mais elles volent toutes en éclats contre votre Bouclier invisible. Vos ennemis, fous de rage, vous agonisent d'injures en rechargeant à nouveau leurs arcs. Sachant que cela va leur prendre une bonne minute, vous vous retournez vers la herse et cherchez fébrilement un levier ou tout autre mécanisme permettant de la remonter. Rendez-vous au [18](#).

220

Vous sentez un léger courant d'air dans ce couloir, provenant vraisemblablement d'un escalier qui se trouve tout au fond. Lorsque vous l'atteignez, vous découvrez les empreintes de Loup Enragé sur les marches de pierre, et vous y imposez les mains pour vous assurer qu'il ne s'agit pas d'une fausse piste. Effectivement, votre ennemi est bien passé par ici dans l'heure précédente. Vous descendez lentement l'escalier qui donne sur le seuil d'une vaste salle voûtée. Six Humanoïdes à la peau grise sont regroupés autour d'une fontaine qui occupe le mur nord ; ils sont en train de boire un liquide translucide et huileux qui se déverse dans un bassin en demi-cercle. Pieds nus et en haillons, ils sont tous armés d'une lance et d'un arc. La seule issue visible de cette pièce consiste en une arcade à mi-hauteur du mur nord, sur un balcon à balustrade. Deux escaliers, de part et d'autre de la fontaine, desservent le balcon. Vous examinez tranquillement les créatures en réfléchissant à un moyen de les contourner et d'atteindre l'arcade du balcon. Si vous possédez un Arc, et si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens avec le rang de Grand Maître Tuté-laïre, rendez-vous au [138](#). Si vous maîtrisez la Magie des Anciens avec le rang de Grand Maître Lunaire, vous pouvez recourir à cette Grande Discipline en vous

rendant au **26**. En revanche, si vous ne vous trouvez dans aucune de ces deux situations, rendez-vous au [121](#).

221

Le coup est si violent que vous perdez l'équilibre. Vous basculez dans le vide. Vous tourbillonnez comme un fétu pendant plusieurs centaines de mètres avant de reprendre vos esprits, mais la Libellule Géante vous attaque à nouveau. Une douleur fulgurante vous déchire le corps quand elle vous plante le bout de sa trompe acérée dans le dos. Vous vous débattez avec l'énergie du désespoir pour vous dégager mais vous sentez vos forces décliner avec une vitesse affolante. Vous perdez bientôt connaissance, sombrant dans un sommeil dont vous ne vous réveillerez plus. Telle est la triste fin de votre aventure.

222

A l'instant où vous arrivez enfin devant le crâne de pierre, une explosion de douleur embrase votre tête et vous reconnaissez le goût du sang dans votre bouche. Vous tombez par terre tête en avant, si brutalement que vous vous cassez le nez. Mais ce choc ne vous fait pas souffrir, car un gros moellon vient de vous briser le cou... Telle est la fin tragique de votre aventure.

223

L'onde de choc vous propulse vers le fond de la pièce. Quelques instants plus tard, un objet lourd vous tombe en travers des jambes, vous clouant au sol. En vous penchant en avant pour vous dégager de cette lourde masse, vous découvrez avec un pincement d'effroi qu'il s'agit de Faucon Noir. Sonnés par le choc et encore tremblants, vous vous aidez l'un l'autre à vous relever. Vos autres disciples ont, eux aussi, été fauchés par le souffle de l'explosion. Ils se redressent un à un avec effort. Heureusement, et sans doute grâce à la protection de leurs facultés Kai, ils n'ont que des blessures superficielles. Mais vous n'avez pas su détecter que le mur était en fait un piège explosif déguisé, et leur confiance en vous en a pris un coup. - Notre proie est beaucoup

plus rusée que je ne le craignais, expliquez-vous d'un ton de reproche. Mais nous sommes des maîtres Kaiï et nous relèverons le défi. Notre ennemi maîtrise une puissante magie qu'il sait camoufler à la perfection. Pourtant, il s'en sert pour nous blesser et nous affaiblir et non pour nous tuer. Pourquoi fait-il cela ? Je l'ignore. Mais, dorénavant, nous ne pouvons plus compter seulement sur la finesse de nos sens pour déceler le danger. Nous devons faire preuve d'une extrême prudence. Rendez-vous au [345](#).

224

Vous descendez par le trou et vous vous lancez à la poursuite de Loup Enragé qui s'enfuit en serpentant entre les gravats avec une agilité de chat qui vaut bien la vôtre. Il connaît mieux la ville en ruine que vous, aussi parvient-il rapidement à augmenter la distance qui vous sépare. Vous le perdez vite de vue, mais vous arrivez à garder sa piste. En suivant ses empreintes, vous parvenez à un bâtiment éventré de plusieurs étages, décoré de gargouilles grimaçantes. L'intérieur est complètement vide et les traces de Loup Enragé mènent directement à une porte sur l'arrière. Vous la franchissez et débouchez face à l'édifice le plus élevé et le plus imposant de cette sinistre cité. Il s'agit d'une tour de pierre noire et brillante entourée de douves profondes, qui s'élève très haut dans le ciel plombé. La façade est hérissée de disques et d'antennes métalliques, mais présente très peu de fenêtres et un seul portail, qui est ouvert. Loup Enragé avance en boitant vers l'édifice. Lorsqu'il atteint le fossé, un pont semi-transparent s'abat du portail, semblable à un rayon de lumière gris-vert solidifié, et lui permet de gagner le portail. Vous ne pouvez que le regarder disparaître à l'intérieur de la tour. De prime abord, il semble impossible d'atteindre cette place forte mais vous êtes déjà parvenu à vous introduire dans des forteresses autrement plus inaccessibles, aussi ne vous laissez-vous pas décourager par les difficultés que présente celle-ci. Rendez-vous au [308](#).

225

Vous concentrez sur le chaudron tous vos talents Magnakaï d'Exploration et d'Intuition et vous parvenez à détecter que les deux créatures tapies à l'intérieur disposent de toute une panoplie d'armes. Vous décelez notamment la présence d'os taillés, de corde huilée et de bronze, ainsi que de substances chimiques volatiles. Vous sentez également qu'elles possèdent une ouïe très fine et sont réceptives aux auras bénéfiques. Si vous traversez la pièce en vous protégeant seulement à l'aide de vos talents innés de camouflage, vous risquez fort de vous faire repérer. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique avec le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [184](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [105](#).

226

Vous faites appel à vos talents Magnakaï de Guérison et de Contrôle Animal dans un effort désespéré pour ranimer votre monture avant qu'il ne soit trop tard. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total actuel d'EN-DURANCE s'élève à 20 ou plus, ajoutez 1 au nombre tiré ; s'il est de 10 ou moins, retirez 1 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 2

Rendez-vous au [89](#)

Supérieur à 2

Rendez-vous au [346](#)

227

Le portail se referme en grinçant derrière vous, si hermétiquement que plus un seul souffle de vent ne parvient à vos oreilles. Le silence soudain et la faible pression atmosphérique de cette pièce vous font bourdonner les tympans. Vous rabaissez votre capuche et vous essuyez le sable de vos yeux, puis vous avancez à pas prudents sur le sol de verre brillant. Vous passez une voûte triangulaire et vous descendez une rampe d'accès qui mène à un grand vestibule. Les murs et le

sol en sont entièrement tapissés de dalles de roche noire et polie, veinée de vert fluorescent et de mauve. Vous percevez de très fortes ondes de pouvoir psychique en provenance d'une arcade qui se trouve de l'autre côté du vestibule, et votre peau se hérissé tant la sensation de danger est forte. L'arme au poing, vous approchez de l'arcade avec une extrême prudence. Rendez-vous au [150](#).

228

Il vous faut presque une demi-heure pour vous tailler un chemin dans la toile de fils magiques, et l'effort vous laisse sur les rotules. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez de 0 à 4, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous obtenez de 5 à 9, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous maintenant au [316](#).

229

Grâce à vos techniques Kaiï avancées, vous parvenez à vous protéger de l'étreinte étouffante du tourbillon et la douleur s'estompe rapidement. Le cocon magique se délite à mesure que vous approchez de l'oeil de lumière blanche du cyclone, pour finir par se dissoudre complètement. A l'instant où vous pénétrez dans le noyau de lumière, vous sentez tous vos sens se paralyser et vous êtes plongé dans une obscurité totale. Un seul point lumineux, minuscule, brille au fin fond de ces ténèbres, vous attirant inexorablement. Malgré votre résistance, vous êtes entraîné de plus en plus vite vers la tache de lumière qui grossit jusqu'à vous éblouir comme un soleil. Alors, avec une brutalité qui vous coupe le souffle, vous vous retrouvez catapulté et vous retombez à plat ventre, les bras en croix. Rendez-vous au [49](#).

230

Vous sautez par le trou que vous venez de percer et vous tombez sur un tas de terre grasse. En vous redressant, vous remarquez que ce monticule constitue une petite clairière entre la base de la plante et de nombreuses autres plantes de la même espèce. Les

tiges gigantesques se dressent dans le ciel rougeoyant et leurs corolles géantes oscillent dans la brise humide et légère, à plusieurs dizaines de mètres au-dessus de vous. Vous vous sentez minuscule et vulnérable, comme une petite fourmi, et ce sentiment est décuplé lorsque vous apercevez soudain un cloporte géant, grand comme un cheval, qui déboule entre les tiges et rampe vers vous. Votre instinct vous sauve : vous vous figez instantanément sur place, et le monstre vous dépasse sans vous remarquer. Au bout de quelques instants, remis de votre frayeur, vous êtes à même de détecter la présence d'une source d'énergie assez loin de vous, vers le nord. Vous n'arrivez pas à déterminer sa nature, mais vous avez l'impression qu'il faut aller voir de quoi il s'agit. Vous marchez plus d'une heure et demie dans cette forêt extraordinaire avant d'atteindre l'orée d'une immense clairière. Là, caché derrière une feuille géante, vous découvrez une vue spectaculaire. Rendez-vous au [334](#).

231

Vous allez atteindre le balcon sain et sauf lorsque deux humanoïdes parviennent à vous lancer des flèches avant que vous n'ayez disparu de leur ligne de mire. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 2

Rendez-vous au [126](#)

Supérieur à 2

Rendez-vous au [54](#)

232

Vous vous jetez à terre dans un effort désespéré pour éviter le projectile meurtrier. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

0

Rendez-vous au [8](#)

De 1 à 6

Rendez-vous au [15](#)

233

Vous prononcez les paroles magiques du Contre-Sortilège et les fils magiques s'affaissent et commencent à fondre sous vos yeux. Votre magie a affaibli la toile mais ne l'a pas entièrement détruite, aussi devez-vous achever le travail à grands coups de lame avant de pouvoir pénétrer dans le tunnel. Cet effort vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [316](#).

234

Les yeux rivés sur le Serpent enchaîné, vous prononcez les paroles magiques du sortilège de Paralysie. Instantanément, la créature s'immobilise, ce qui vous permet de traverser la profonde mare d'eau qui divise la grotte. Rendez-vous au [342](#).

**235**

Le tunnel zigzague sur plusieurs centaines de mètres avant de s'élargir pour déboucher sur une salle tout en longueur et basse de plafond. Les dalles de pierre du tunnel s'arrêtent net au seuil de la pièce, dont le sol en terre brune et jonché de graviers dégage une forte odeur d'humus. Vous le balayez du regard mais il ne présente aucune empreinte. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, rendez-vous au [164](#). Sinon, rendez-vous au [48](#).

236

A quelques mètres de la sortie, vous entendez des chuchotements rauques. Les créatures vous ont repéré ! Vous vous élancez à toutes jambes vers le tunnel : une volée de flèches sifflent à vos oreilles et se plantent dans le sol fangeux. Désireux d'échapper à la prochaine rafale, vous courez de plus belle. Rendez-vous au [70](#).

237

La douleur qui ravage vos poumons privés d'air s'intensifie et vous sentez vos forces décliner. Vous touchez presque le fond de la cave inondée quand vous arrivez enfin à dégainer votre arme pour frapper la créature. A cause du manque d'oxygène, votre total d'HABILETÉ sera diminué de 5 points pour toute la durée du combat avec l'Ekmakon.

EKMAKON HABILETÉ: 40 ENDURANCE: 25

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [9](#).

238

Le Baron vous conduit, Banedon et vous, à travers les longs corridors de son château jusqu'à une vaste salle luxueusement meublée, ornée de tapisseries de soie. Un groupe de jeunes gens revêtus de tuniques et de longues capes vous y attendent. Vous les reconnaissez aussitôt : ce sont quatre de vos disciples les plus prometteurs, les jeunes maîtres Kaï Faucon Noir, Lynx Étoilé, Blazer et Main d'Acier.

- Louée soit Ishir pour ton retour, Grand Maître ! vous dit Blazer, qui porte la main droite à son cœur en un salut Kaï révérencieux.

Ses compagnons, visiblement soulagés eux aussi de vous voir, s'inclinent respectueusement.

- Allons, détendez-vous, jeunes seigneurs, répondez-vous en souriant, cela me réchauffe le cœur de vous retrouver.

- Nous avons entendu le Maître de Guilde et nous attendons tes ordres, Grand Maître, reprend Blazer, si tu nous le demandes, nous traquerons l'imposteur et nous vengerons l'honneur Kai.

Vous êtes sur le point de répondre lorsqu'un héraut annonce l'arrivée du grand lieutenant de Tyso, Foilan, qui a en charge de faire respecter la loi et de faire régner l'ordre dans la ville. En entrant dans la salle, il vous aperçoit et sursaute.

- N'aie crainte, Foilan, cet homme est le véritable Loup Solitaire, explique le baron Medar, et non l'imposteur qui ravage notre pays. Quelles nouvelles apportes-tu ?

- Sire, l'imposteur a été aperçu il y a moins d'une heure dans le quartier nord de la ville. Les Gardes-Frontières ont essayé de le capturer mais il en a tué deux et blessé trois, avant de disparaître dans la vieille nécropole. Les deux issues de la nécropole sont maintenant gardées et il ne pourra pas s'échapper.

- Très bien, messire, réplique le Baron, le voici piégé.

- S'il s'est réfugié dans l'ancienne nécropole, intervient Banedon, il sera difficile à capturer. Les catacombes y sont très étendues et cela pourrait prendre des mois pour tout fouiller.

- N'ayez crainte, assurez-vous, avec l'aide de mes jeunes seigneurs, je vais traquer cet imposteur et nous le capturerons avant le lever du jour.

- Messire, s'exclame Lynx Étoilé, tout excité à la pensée de cette mission, nous ferons sortir cet animal de son trou avant l'aurore et nous l'amènerons devant la justice !

Vous prenez congé de Banedon et du baron Medar et vous quittez le château à cheval, avec vos fougueux disciples Kai. Guidé par Foilan, vous chevauchez à travers les rues sinueuses de

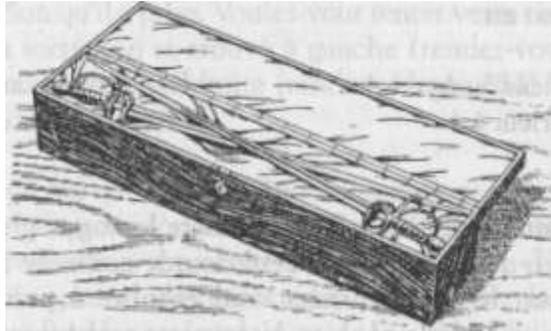
Tyso. En chemin, Foilan vous explique que la vieille nécropole ne compte que deux portes : la voûte ouest et la porte sud.

- L'imposteur est entré par la porte sud, messire, ajoute-t-il, mais il y a plus d'une heure de cela. Il a sans doute déjà atteint le tréfonds de la nécropole, maintenant. Allez-vous demander à Foilan de vous mener à la porte sud (rendez-vous au [337](#)) ou à la voûte ouest (rendez-vous au [323](#))?

239

Vous contemplez avec stupeur la vaste plaine volcanique qui s'étend devant vous, hérissée çà et là de dunes de sable gris-bleu et de pics rocheux. Dans le ciel rougeoyant et pommelé luisent douze lunes multicolores qui jettent une lumière spectrale sur la terre sèche et brûlée. D'épais nuages noirs gonflés de vapeurs se bousculent à l'horizon et vous sentez des grains de sable rugueux flotter dans le vent. Tous vos sens vous alertent qu'une tempête se prépare. Vous balayez du regard ce paysage inhospitalier, à la recherche d'un abri plus sûr. Sur votre droite, à un kilomètre de distance environ, un temple en verre noir opaque se dresse au milieu d'un cratère de pierre ; des flèches de cristal ornent ses nombreux étages et une tour, très haute et fine, en coiffe le sommet. A la base de la tour, un carré de lumière jaune signale la présence d'un portail ouvert. Vous y décelez une vague silhouette. Grâce à votre capacité de vision rapprochée, vous voyez qu'il s'agit d'un guerrier et, avec un coup au cœur, vous le reconnaissez soudain : Loup Enragé, votre ennemi juré ! Le besoin pressant d'aller vers le nord que vous aviez éprouvé à votre sortie de la tige, revient vous tarauder. Vous êtes attiré vers le temple comme par une force de l'au-delà. Vos six sens hurlent au danger, chaque fibre de votre être résiste, pourtant vous faites taire vos instincts et vous partez courageusement vers le temple. Vous êtes certain que l'édifice grouille de terribles dangers, mais vous êtes déterminé à les affronter car vous savez que c'est votre seul espoir de vaincre votre ennemi et de trouver comment regagner le Magna-mund. Durant cette pénible marche vers le temple, si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de

la Chasse, vous devez prendre 1 Repas, sans quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [251](#).



240

Les portes s'ouvrent sur une galerie qui borde les trois côtés d'une vaste salle de banquet. A travers les barreaux de la balustrade, vous apercevez les murs ornés de riches tapisseries de la salle ainsi que la grande cheminée du mur nord où crépite un feu. Votre adversaire est assis à la tête d'une longue table rectangulaire. A côté de lui est posé un étroit coffret de bois.

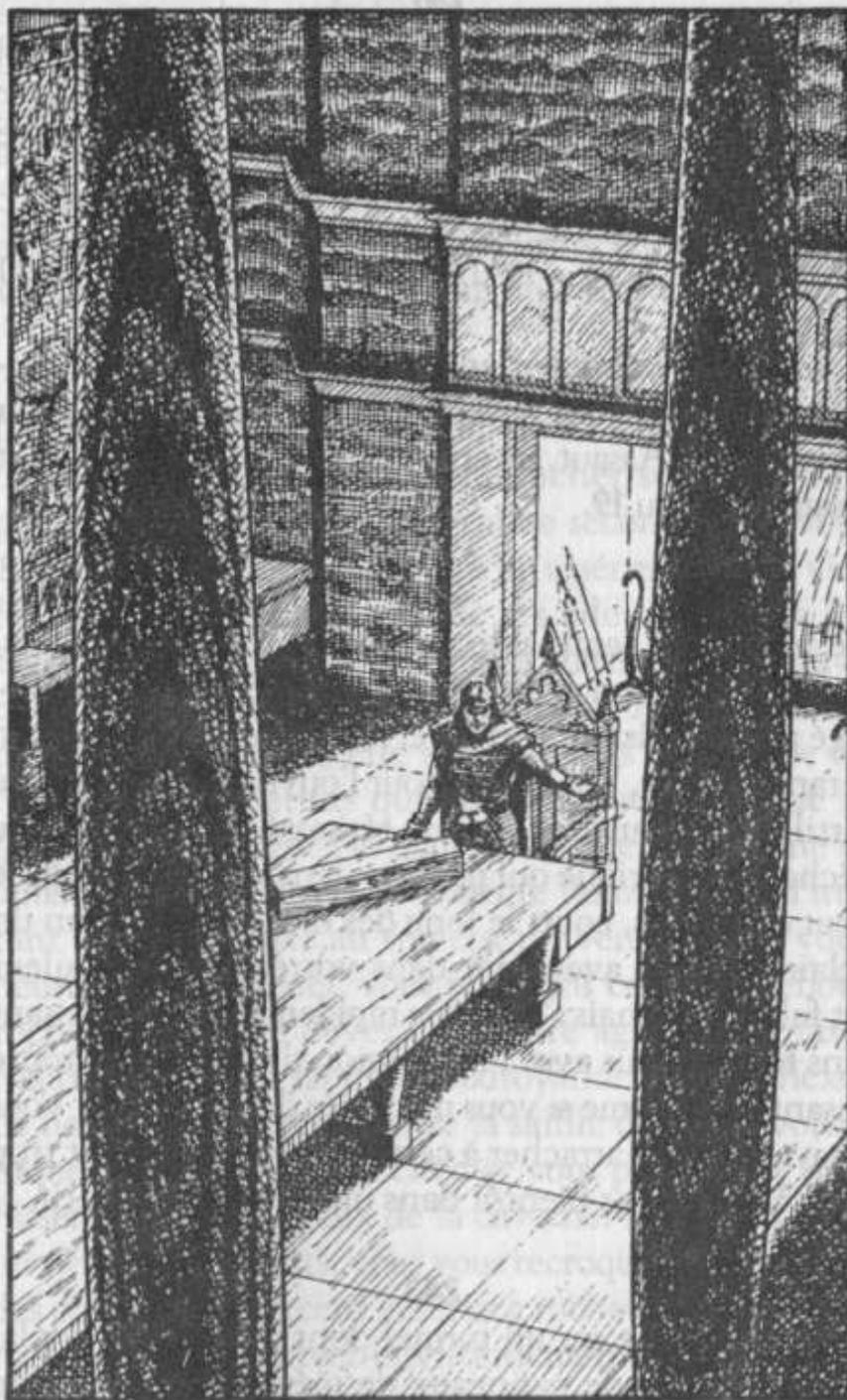
- Bienvenue à toi, Loup Solitaire ! Je suis si heureux que tu aies pu venir, dit-il d'un ton sarcastique en se levant.

Il passe la main droite sous la table et, l'instant suivant, les portes se referment bruyamment dans votre dos. Inquiet, vous balayez la salle du regard à la recherche de complices cachés.

- Nous sommes seuls, reprend votre ennemi en vous faisant signe de descendre le rejoindre, l'heure est venue, Loup Solitaire. Voici enfin le moment de vérité ! Sur ces mots, il ouvre le coffret de bois, révélant deux longues rapières couchées sur une doublure de velours rouge.

- Tous deux, nous sommes aussi parfaitement assortis que ces deux épées. Approche, Loup Solitaire. Je te défie en duel ; choisis ton Arme et que le destin décide qui de nous deux triomphera !

Grâce à votre capacité de vision rapprochée, vous examinez soigneusement les deux épées : ce sont des armes de très belle



240 « Bienvenue à toi Loup Solitaire ! Je suis si heureux que tu aies pu venir ! »

qualité, exemptes de tout artifice magique, piège ou autre poison. Allez-vous relever le défi de Loup Enragé ? En ce cas, rendez-vous au [304](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [85](#).

241

Votre sommation psychique affaiblit la volonté du Bangrol, mais il est trop tard pour infléchir la trajectoire du rapace qui s'est lancé griffes tendues vers votre visage.

BANGROL HABILITÉ: 34 ENDURANCE: 30

Si vous êtes vainqueur en 2 Assauts ou moins, rendez-vous au [142](#). Si vous voyez que le combat va nécessiter un troisième Assaut, interrompez-le immédiatement et rendez-vous au [19](#).

242

Ce verrou est semblable à celui du temple d'Avaros, avec une différence de taille : son mécanisme est protégé par un puissant sortilège, lui-même masqué par un écran magique. Vos efforts pour l'ouvrir déclenchent le sortilège, et vous êtes soudain tétanisé par une violente décharge électrique qui pénètre dans votre corps par le bout des doigts, court le long des bras et explose en un éclair blanc et aveuglant dans votre tête. La douleur est fulgurante mais s'estompe rapidement, vous laissant sans forces. Vous avez l'impression d'avoir perdu toute pesanteur, comme si vous marchiez dans l'espace. Vous essayez de vous arracher à cette torpeur, mais il est trop tard. Vous glissez bientôt dans un sommeil définitif.

243

La sortie donne sur un tunnel dont les murs et le plafond sont faits de panneaux de métal. Des tuyaux en fer et des rouleaux de fil de cuivre sont entassés sur presque toute la longueur du boyau. Au bout de quelques centaines de mètres, vous débouchez sur un autre tunnel qui s'enfonce de part et d'autre du vôtre. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de Intuition avec le rang de

Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [73](#). Sinon, rendez-vous au [347](#).

244

La Libellule Géante pique comme un aigle, cherchant de toute évidence à vous embrocher sur sa trompe pointue. Vous attendez la dernière seconde pour vous écarter de sa trajectoire et vous lui assénez alors un violent coup qui déchire une de ses ailes argentées. La blessure n'est pas mortelle, mais suffisamment grave pour l'empêcher de s'élever plus haut. Avec un bourdonnement de rage, elle se rabat vers un groupe de libellules plus petites qui volettent au centre de la gorge. Vous atteignez le haut de l'immense caverne et vous vous élancez vers l'ouverture lumineuse. A l'instant où vous passez au travers, un vent violent vous heurte de plein fouet, vous rabattant contre le rebord rocheux. Vous ne devez qu'à votre agilité de Grand Maître Kai et à la rapidité foudroyante de vos réflexes de ne pas périr écrasé contre la saillie de pierre volcanique. Vous survivez au choc et vous parvenez à vous hisser sur le toit poreux de la caverne. Pour vous abriter des vents violents, vous vous recroquevillez dans un des cratères qui percent la surface rocheuse. De là, vous regardez votre nouvel environnement, et le paysage que vous découvrez vous coupe le souffle. Il n'a certes rien à envier en étrangeté à la caverne... Rendez-vous au [239](#).

245

Grâce à vos dons de camouflage Kai, vous parvenez à atteindre le balcon sans vous faire remarquer par les créatures. Vous prononcez alors les paroles qui annulent l'effet du sortilège pour poser le pied sur le sol, et vous courez vers l'arcade. Le recours au sortilège de *Téléportation* vous a coûté 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous maintenant au [50](#).

246

Grâce à votre maîtrise de cette Grande Discipline, vous retrouvez les empreintes de votre ennemi, dissimulées dans l'épais sous-bois. Vous percevez qu'il a recouru à la magie pour camoufler sa piste car la végétation est bien plus dense et touffue que dans le reste de la jungle. A mesure que vous avancez, votre Grande Discipline aplanit les branchages devant vous comme un rouleau compresseur invisible, aussi regagnez-vous rapidement du terrain sur votre ennemi. En traversant un bosquet de toas, vous entendez un bruit d'eau sur votre gauche. Les empreintes de Loup Enragé obliquent dans cette direction et vous les suivez jusqu'à la berge d'une rivière au courant rapide. A une petite cinquantaine de mètres en aval, un hameau égrène ses huttes de terre battue le long de l'eau. Vous apercevez soudain Loup Enragé qui court vers le village et s'engouffre dans la première mesure. Si vous préférez rester où vous êtes pour examiner le village, rendez-vous au [339](#). Si vous décidez de poursuivre votre traque et d'approcher du village sous le couvert de la végétation, rendez-vous au [285](#).

247

Main d'Acier sort une corde de son sac à dos et propose d'escalader le mur irrégulier de la pièce. Le plafond présente de nombreux chevrons, aussi pense-t-il pouvoir attacher aisément sa corde à l'un d'eux. Cela vous permettrait de traverser la fissure un par un en vous balançant au dessus avec la corde, et d'atteindre ainsi l'entrée du tunnel. Si vous décidez de laisser Main d'Acier mettre son plan à exécution, rendez-vous au [119](#). Si vous préférez tenter d'accrocher la corde vous-même, rendez-vous au [189](#).

248

Vous faites un bond de côté pour éviter la flèche, mais elle infléchit sa trajectoire et vous érafle l'épaule. Vous tombez sur le sol gelé et vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Courageusement, vous vous redressez juste à temps pour apercevoir votre ennemi qui s'engouffre dans l'obscurité de l'escalier. Concentrant vos pouvoirs innés de Guérison sur votre blessure pour arrêter le sang qui coule à flot, vous vous élancez à sa poursuite. Rendez-vous au [29](#).

249

Le monstrueux félin s'affaisse, le museau dans la poussière. Vous êtes obligé d'enjamber son corps énorme et encore chaud pour atteindre l'autre côté de la pièce.

Vous remarquez alors qu'il porte un épais collier de cuir, avec un curieux Fermoir Noir à la boucle. Si vous souhaitez le prendre, inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* et glissez-le dans la poche de la tunique. Rendez-vous maintenant au [120](#).

250

Devant vous se dresse une tour de pierre noire et brillante, haute de plusieurs dizaines de mètres et entourée de douves profondes. La façade est hérissée de disques et d'antennes métalliques, mais présente très peu de fenêtres et un unique portail. Faisant appel à votre capacité de vision rapprochée, vous remarquez que la piste de Loup Enragé mène à une zone de grand passage, à en juger par les nombreuses empreintes, juste en face du portail mais avant le fossé. Au bout de quelques minutes, deux Guerriers en armure émergent des ruines et s'en approchent. Un pont semi-transparent s'abat alors du portail, semblable à un rayon solidifié de lumière gris-vert, et leur permet de gagner le portail. Vous vous concentrez sur la tour et vous acquérez bientôt la conviction que votre ennemi se trouve là, quelque part derrière ces murs. Vous ne pouvez, hélas !, que regarder les deux Guerriers traverser les douves et franchir le portail qui se referme en glissant derrière eux. De prime abord, il semble impossible de s'introduire dans cette tour, mais vous êtes déjà parvenu à vous introduire dans des forteresses autrement plus

inaccessibles, aussi ne vous laissez-vous pas décourager par les difficultés que présente celle-ci. Rendez-vous au [308](#).

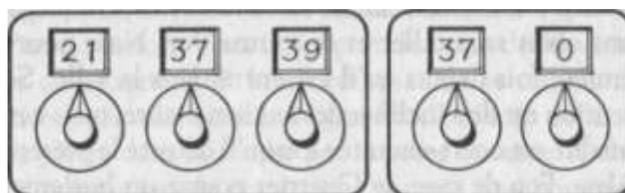
251

Le temps que vous atteigniez la base du temple, la tempête s'est déchaînée et le vent siffle à vos oreilles. Des rafales de sable chaud vous frappent de plein fouet et vous êtes obligé de marcher courbé presque à l'horizontale pour ne pas tomber. De minute en minute, la tempête redouble de violence. Si vous ne trouvez pas un abri dans l'heure qui suit, vous allez périr dans la tourmente. Un escalier à parapet monte du niveau le plus bas du temple au portail de la tour. Vous grimpez les nombreuses marches à quatre pattes pour vous protéger derrière le parapet et, avant de vous engager vers le dernier étage, vous marquez un temps d'arrêt pour vous assurer que votre adversaire n'est pas en embuscade dans les parages. Le portail est fermé, maintenant, et vous ne détectez la présence d'aucune créature vivante dans les environs. Vous dégainez cependant votre arme, prêt à faire face à une attaque surprise. Le portail est recouvert d'une épaisse plaque d'acier, et vous percevez des vibrations magiques aux alentours du seuil. Vous craignez que l'entrée ne soit protégée par un piège magique mais, en concentrant vos pouvoirs psychiques, vous comprenez que Loup Enragé a créé une illusion de danger pour vous retarder, espérant que la tempête fera le reste. Vous examinez la porte plus attentivement. Dans la pierre polie de la voûte, une inscription est gravée, surmontant deux carrés de pierre rouge rubis. Votre intuition vous informe qu'il s'agit du verrou, et qu'en appuyant un certain nombre de fois sur chacun des carrés, vous déclencherez l'ouverture de la porte. Vous effleurez délicatement les deux carrés pour recueillir les vibrations révélatrices du code. En vous concentrant, vous parvenez à le déchiffrer en quelques minutes : le premier nombre correspond au nombre de points d'ENDURANCE minimum dont un Grand Maître Kaï doit disposer pour recourir à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique, et le second au nombre

de villages qui jalonnent la route entre Holmgard et Ragadorn. Pour trouver ces nombres, vous pouvez consulter la carte et les règles du jeu qui figurent au début du livre. Lorsque vous pensez avoir trouvé la solution, un nombre à deux chiffres, rendez-vous au paragraphe qui porte le numéro correspondant. Si vous n'y parvenez pas, rendez-vous au [283](#).

252

A peine avez-vous fait un pas dans le tunnel que le panneau se referme derrière vous. Presque au même moment, un second panneau jaillit d'un des murs pour vous barrer le passage : vous voici pris au piège. Vous vous jetez contre la porte de métal, palpant désespérément la surface lisse à la recherche d'un moyen de vous échapper. Un chuintement inquiétant vous parvient aux oreilles, c'est le bruit de l'air qui est aspiré hors de votre prison. Déjà à court d'oxygène, vous vous retournez pour examiner l'autre panneau et vous reprenez espoir en y apercevant un verrou à combinaison. Il est différent de celui du temple d'Avaros mais vous comprenez rapidement son principe de fonctionnement. Il se compose de cinq boutons répartis en deux groupes, l'un de trois et l'autre de deux. Chaque bouton indique un numéro, à l'exception du second bouton du groupe de deux, qui est réglé sur zéro. En tournant ce bouton sur le nombre voulu, vous déclencherez l'ouverture du panneau. Etudiez attentivement la série de nombres. Lorsque vous pensez avoir trouvé la solution, rendez-vous au paragraphe qui porte le numéro correspondant au nombre manquant. Si vous vous êtes trompé ou si vous ne parvenez pas à résoudre cette énigme, rendez-vous au [303](#).



253

Vous voyant repéré, vous prenez vos jambes à votre cou. Des flèches se plantent à vos pieds en sifflant dans le sol fangeux. Peu désireux de faire les frais d'une seconde volée, vous redoublez de vitesse et gagnez l'entrée du tunnel. Rendez-vous au [70](#).

254

Vous franchissez l'arcade et pénétrez dans un long couloir aux murs tapissés de feuilles d'argent et d'acier ciselé. Une bande de roche translucide court tout le long du plafond, éclairant le couloir d'une vive lumière phosphorescente. Au bout de quelques centaines de mètres, vous arrivez à la hauteur d'une petite niche creusée dans le mur. Un tuyau sort de la niche et il en coule un filet d'eau claire qui s'évacue par une grille au sol. L'eau cristalline et chantante vous donne soudain soif. Allez-vous boire à cette fontaine (rendez-vous au [33](#)) ou vous en abstenir (rendez-vous au [336](#)) ?

255

Naar descend de l'estrade et ordonne à Kekataag d'interrompre immédiatement son Assaut Psychique. Le géant obéit sans ciller et se tourne vers Naar pour la première fois depuis qu'il est entré dans la salle. Son intention est de s'incliner devant son maître, mais cette formalité est court-circuitée lorsqu'il détecte la présence d'Alyss. Fou de rage, le Guerrier pousse un hurlement quasi surnaturel. Alyss, galvanisée par ce grondement abyssal, bondit vers la Pierre de Lune et la prend entre ses mains. Aussitôt, un trou lumineux perce le mur de fumée de la salle : c'est une Porte d'Ombre. - Fuis, Loup Solitaire ! crie la jeune fille, rentre dans ton monde avant qu'il soit trop tard ! Malgré Kekataag et Naar qui s'approchent d'elle en l'encerclant, Alyss ne lâche pas la Pierre de Lune. Vous êtes profondément touché par le courage de cet être mystérieux qui semble prêt à sacrifier son immortalité pour vous permettre de fuir ce monde épouvantable. Si vous décidez d'obéir à ses ordres et d'entrer dans le tourbillon

lumineux de la Porte d'Ombre, rendez-vous au [282](#). Si vous préférez rester pour affronter le Dieu Sombre et son malfaisant Guerrier, rendez-vous au [343](#).

256

Votre fine perception Kaiï vous signale la présence d'ondes magiques émanant d'une large dalle de pierre, en travers du seuil. En l'examinant de plus près, vous découvrez qu'elle est gravée d'un motif compliqué, dissimulé sous une couche de poussière et voilé par un écran magique : c'est un Glyphe de Pouvoir ! Vous reculez en toute hâte d'une bonne dizaine de pas. Si vous aviez posé le pied sur cette dalle, l'énergie magique du Glyphe aurait aussitôt déclenché une violente explosion. Vous faites part de votre découverte à vos compagnons et leur ordonnez de se tenir à distance, puis vous confiez à Lynx Étoilé le soin de lancer une pierre dans la tombe par la porte ouverte. Il choisit un morceau de granit gros comme une pomme et vise avec précision. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 4

Rendez-vous au [211](#)

Supérieur à 4

Rendez-vous au [53](#)

257

Si vous échappez à une mort horrible dans ce marécage sablonneux, vous ne le devez qu'à votre volonté. Au prix de longs et douloureux efforts, vous atteignez le fond de la salle et vous vous extirpez du sol mouvant. Exténué et ayant perdu 4 points d'ENDURANCE, vous gisez quelques longues minutes sur les dalles de pierre avant de pouvoir vous relever et reprendre votre traque. Vous sentez un léger courant d'air dans cette salle, provenant vraisemblablement d'un escalier qui se trouve tout au fond. Lorsque vous l'atteignez, vous découvrez les empreintes de Loup Enragé sur les marches de pierre, et vous y imposez les mains pour vous assurer qu'il ne s'agit pas d'une fausse piste. Effectivement, vous détectez que votre ennemi est bien passé par

ici dans l'heure précédente. Vous descendez lentement l'escalier qui donne sur le seuil d'une vaste salle voûtée. Six Humanoïdes à la peau grise sont regroupés autour d'une fontaine qui occupe le mur nord. Ils sont en train de boire un liquide translucide et huileux qui se déverse dans un bassin en demi-cercle. Pieds nus et en haillons, ils sont tous armés d'une lance et d'un arc. La seule issue visible de cette pièce consiste en une arcade à mi-hauteur du mur nord, sur un balcon à balustrade. Deux escaliers, de part et d'autre de la fontaine, desservent le balcon. Vous examinez tranquillement les créatures en réfléchissant à un moyen de les contourner et d'atteindre l'arcade du balcon. Si vous possédez un Arc et si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens avec le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [138](#). Si vous maîtrisez la Magie des Anciens avec le rang de Grand Maître Lunaire, vous pouvez recourir à cette Grande Discipline en vous rendant au [26](#). En revanche, si vous ne vous trouvez dans aucune de ces deux situations, rendez-vous au [121](#).

258

Les empreintes sortent du tunnel et traversent une clairière avant de disparaître dans la jungle. Redoublant de méfiance, vous jetez un coup d'œil à travers le rideau de verdure qui masque l'entrée de la caverne et vous balayez la lisière de la jungle du regard. Si vous maîtrisez les Grandes Disciplines de l'Art de la Chasse et de l'Exploration, rendez-vous au [68](#). Si vous ne maîtrisez pas ces deux disciplines, rendez-vous au [317](#).

259

Une douleur fulgurante vous transperce quand l'éclair vous frappe en pleine poitrine, vous projetant pantelant contre le mur de la cabine. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette blessure, rendez-vous au [37](#).

Le baron Caldar vous emmène, Banedon et vous, sur le toit de la tour principale de son château, auquel est amarré le vaisseau spatial de la Guilde, la *Nef du Ciel*. Sur un signe de Banedon, des hommes font descendre une nacelle de la proue du vaisseau magique et scintillant, et vous y prenez place avec votre compagnon. Visiblement, votre présence sème le trouble au sein de l'équipage. Pour mettre un terme aux chuchotements inquiets, Banedon s'empresse d'expliquer aux hommes que vous n'êtes pas l'imposteur qui ravage le Summer-lund depuis quelques semaines. La crainte fait alors place au respect, et l'on vous escorte avec déférence à vos quartiers. La *Nef du Ciel* met le cap sur la ville de Tyso, située à **150** km dans la direction du sud-ouest. Le ciel nocturne est dégagé, aussi Javano, le capitaine, pense-t-il pouvoir vous mener à bon port en moins d'une heure. Banedon profite de la traversée pour entrer magiquement en contact avec les Anciens de sa Confrérie, à Toran, et leur faire part de votre retour et de vos projets. Ils lui répondent qu'ils vont aussitôt en avertir le roi d'Holmgard et vos compagnons du monastère Kai, initiative qui vous réchauffe le cœur. Vous avez l'impression d'être à bord depuis quelques minutes seulement lorsqu'on annonce que Tyso est en vue. Vous avancez vers la proue du navire avec Banedon et vous voyez pour la première fois le port de Tyso, scintillant de tous ses feux à l'intérieur de ses murs d'enceinte. Sur l'ordre de Banedon, Javano amorce la descente. Comme les petits points lumineux grossissent, vous distinguez les contours d'un grand château perché sur un cap qui surplombe le port. - Voici le château du baron de Medar, sénéchal de Tyso, dit Banedon d'une voix chaleureuse » c'est là que nous nous rendons, Loup Solitaire. Rendez-vous au [7](#).

Vous entendez maintenant la créature se rapprocher en grinçant de toutes ses articulations et en claquant des mâchoires. Vous êtes pris d'une telle panique que vous n'arrivez pas à attraper le Disque qui est dans votre poche. Heureusement, vous vous

ressaisissez à temps pour le sortir et l'insérer dans la fente. La porte s'ouvre avec un chuintement et vous passez précipitamment le seuil. L'instant suivant, le panneau se referme en coulissant. Il était temps ! Le mur tout entier vibre sous le choc quand le monstre métallique se jette tête la première contre le portail et se fracasse le crâne. Vous avez la vie sauve mais, dans votre précipitation, vous avez laissé derrière vous le Disque de Fer ; rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*. Et maintenant, rendez-vous au [83](#).

262

Le tunnel serpente sur plusieurs centaines de mètres avant de déboucher sur une vaste cave au sol couvert d'une couche de boue épaisse d'au moins cinquante centimètres. Un grand chaudron noir est pendu à une chaîne au milieu de la pièce, à trois mètres du sol. La chaîne passe sur une grande roue fixée au plafond puis disparaît par une ouverture tout en haut du mur d'en face. Vous vous approchez prudemment du seuil de la cave et vous détectez, grâce à votre sens Magnakaï de l'Exploration, que deux créatures sont tapies dans le chaudron. Il y a bien une sortie à cette cave mais, pour l'atteindre, il faut passer sous le chaudron. Caché dans l'obscurité, vous examinez cette issue en réfléchissant à un moyen d'y parvenir sans encombre. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité avec le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [94](#). Sinon, rendez-vous au [225](#).

263

La créature qui fond sur vous s'immobilise brusquement à mi-hauteur. La peur de mourir qui vous étreignait si douloureusement le cœur se dissipe, mais il subsiste en vous un profond sentiment de malaise : vous êtes conscient que quelque chose d'extraordinaire est en train de se produire autour de vous. Un silence mortel a envahi la salle et tout, même les languettes de feu qui s'échappent de l'épée de la créature et la grande flambée dans la cheminée, est parfaitement figé. Vous avez

l'impression que le temps s'est arrêté. Loup Enragé est comme une statue, le visage fixé dans l'horrible grimace de joie qu'avait fait naître la pensée de votre mort imminente. Vous commencez à vous dire que vous avez peut-être été tué et que c'est la vie après la mort, lorsque vous percevez un mouvement du coin de l'œil. Une jeune adolescente surgit de la pénombre de la galerie. Elle porte un pourpoint de cuir et un pantalon usé coupé aux genoux. Vous la reconnaissez tout de suite : c'est Alyss, l'énigmatique créature qui vous a déjà aidé auparavant, lors de votre confrontation avec la Démone Shamath.

- Que fais-tu ici ? bredouillez-vous, tout hébété.

- Tu sais bien que j'adore me mêler des affaires des autres, répond-elle avec insouciance.

Elle avance d'un pas souple vers vous et pose un doigt sur l'épée en feu du serviteur ailé de Loup Enragé. Aussitôt, avec un petit bruit de bouchon qui saute, la créature se volatilise.

- Et je déteste les tricheurs ! ajoute-t-elle en s'approchant de Loup Enragé, toujours figé en statue. Elle lui tire la langue avec arrogance puis se retourne d'une pirouette vers vous :

- Eh bien ! maintenant tu vas peut-être pouvoir achever ce que tu es venu faire ici, Loup Solitaire ! vous dit-elle. Sur ces mots, elle tape trois fois dans ses mains. Une soudaine vague de bruit assaille vos oreilles et tous vos sens vacillent sous le choc de la réalité du temps qui inonde à nouveau la salle. Rendez-vous au [296](#).

264

L'étamine, épaisse comme un tronc d'arbre, est recouverte de cils qui vous aident à grimper vers la percée de lumière orangée. Toutefois, lorsque vous vous approchez du haut, elles se chargent de grappes de pollen jaune, parfumé et collant, dans lequel vous vous empêtrez chaque fois que vous posez le pied, ce qui vous ralentit considérablement. Lorsque vous allez enfin atteindre

l'extrémité renflée de l'étamine, vous entendez un bourdonnement lointain. Le bruit se rapproche à vive allure et vous vous retrouvez plongé dans la pénombre. Un insecte géant plane au-dessus de la corolle, vous barrant presque tout le ciel de son corps multicolore. Il plonge sa grosse tête dans la fleur pour sucer les grappes de pollen des étamines qui vous entourent à l'aide d'une trompe longue et acérée comme une lance. Soudain, il s'interrompt et le bourdonnement de ses ailes monte d'une octave : il vient de détecter votre présence. Il s'élève d'un ou deux mètres et se met à tourner en rond en vous examinant de ses yeux énormes. Malheureusement pour vous, il lui suffit de quelques secondes pour décider qu'il va ajouter une touche de fantaisie à son régime de pollen ! Avec un mouvement de tête de mauvais augure, il déroule sa trompe puis darde l'extrémité pointue vers votre dos vulnérable. Allez-vous essayer de vous défendre (rendez-vous au [135](#)) ou tenter d'échapper à la créature (rendez-vous au [214](#))

265

Vous faites appel à votre science de l'Ecran Psychique pour repousser ce terrible assaut mental, mais cela ne suffit pas pour protéger complètement votre tissu cérébral : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. De surcroît, cette attaque surprise a donné au garde les quelques précieuses secondes dont il avait besoin pour se ruer vers vous. Comme la douleur reflue de votre cerveau, vous apercevez le Guerrier en armure qui arrive droit sur vous en brandissant une énorme épée.

MEGANIK HABILITÉ: 48 ENDURANCE: 48

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique, sauf à la Déflagration Psychique et au Foudroiement Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [338](#).

266

Les flèches se plantent dans le sol fangeux, dangereusement proches. Vous devinez qu'elles n'ont pas été lancées avec

précision mais au hasard, dans l'espoir de vous atteindre par chance. A votre avis, les créatures qui les ont décochées ont une ouïe extraordinairement fine. Ne voulant pas courir le risque d'être atteint par leur seconde volée, vous renoncez à toute prudence et vous prenez vos jambes à votre cou. Rendez-vous au [309](#).

267

L'entrée de ce bâtiment délabré n'a plus de porte. Après avoir vérifié que Loup Enragé ne vous a tendu aucun piège, vous franchissez le seuil et vous pénétrez dans un vestibule jonché de gravats poussiéreux. Deux escaliers partent de ce petit hall, l'un vers l'étage supérieur et l'autre vers le sous-sol. L'escalier qui descend est barré par des poutres et des bouts de fer tordus, ce qui donne l'impression que personne ne l'a emprunté depuis des années. Vous décidez donc d'explorer l'étage supérieur. Une découverte inattendue vous attend en haut des marches : elles desservent un couloir entièrement tapissé de métal lisse, parfaitement poli et brillant, qui surprend dans ces décors en ruine. Vous avancez dans le couloir qui se termine abruptement sur une paroi de métal. Vous vous croyez d'abord dans un cul de sac, mais un panneau secret coulisse en chuintant. Vous voici à l'orée d'un second corridor revêtu d'acier. Vous prenez le temps d'examiner le panneau, sans y détecter ni piège ni ondes magiques. Allez-vous entrer dans ce nouveau corridor (rendez-vous au [252](#)) ou vous en abstenir (rendez-vous au [274](#)) ?

268

Le moellon ainsi que la corde tombent dans la fissure et disparaissent dans une rivière souterraine, tout au fond. Pendant quelques terribles secondes, Main d'Acier se balance dans le vide, se retenant au plafond, mais il lâche prise et dégringole lui aussi dans le gouffre. Vous vous précipitez au bord de celui-ci avec vos compagnons, redoutant le pire. Main d'Acier n'est pas tombé dans la rivière bouillonnante. Il gît sur une saillie de pierre, environ six mètres plus bas. Le choc l'a assommé mais il est

encore en vie. Il vous faut près d'une heure pour hisser Main d'Acier hors du gouffre. Pendant ce temps, vous devez prendre un Repas sinon vous perdrez 3 points d'ENDURANCE (sauf si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, qui vous dispense de ce Repas).

- Venez, jeunes seigneurs, le temps presse, dites-vous à vos disciples, nous devons retrouver la piste de notre ennemi.

Rendez-vous au [160](#).

269

Votre peur va croissant avec les secondes qui passent. Quand le décompte lumineux atteint zéro, une formidable explosion de lumière blanche vous éblouit. C'est la dernière fois de votre vie que vous voyez de la lumière : la bombe explose avec une force terrible, soufflant les stalles des libellules ainsi que plusieurs étages de la tour. Votre combat contre Loup Enragé se termine par une défaite, et votre mort tragique laisse la voie libre aux troupes de Naar qui s'appêtent à déferler sur le Magnamund.

270

Vous prononcez à toute vitesse les paroles magiques du sortilège du *Bouclier* et vous arrondissez le bras en arc de cercle devant votre visage. A peine avez-vous prononcé les dernières syllabes que la flèche mortelle se brise contre cet écran magique et vole en éclats. Rendez-vous au [133](#).

271

Vous trouvez une multitude d'objets rares et précieux, mais très peu présentent un intérêt pratique. Le seul qui vous paraisse valoir le coup est un Gobelet en Or ciselé. Si vous décidez de l'emporter, inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Et maintenant, rendez-vous au [12](#).

272

Vous récitez les paroles du sortilège de *Force* et vous sentez aussitôt une vague d'énergie monter dans votre corps. Investi du pouvoir de ce sortilège, vous attrapez la herse à deux mains et vous soulevez de toutes vos forces. Le lourd panneau de fer tremble et grince, puis ses contrepoids cachés suivent votre impulsion ; le portail se soulève et vous échappez en courant aux griffes du Serpent enchaîné. Vous rebroussez chemin le long du tunnel, repassez à l'endroit par lequel vous aviez pénétré dans ce labyrinthe souterrain, et marchez encore de longues minutes avant de déboucher sur une vaste cave, au sol couvert d'une couche de boue épaisse d'au moins cinquante centimètres. Un grand chaudron noir est pendu à une chaîne au milieu de la pièce, à trois mètres du sol. La chaîne passe sur une grande roue fixée au plafond puis disparaît par une ouverture tout en haut du mur d'en face. Vous vous approchez prudemment du seuil de la cave et vous détectez, grâce à votre sens Magnakaï de l'Exploration, que deux créatures sont tapies dans le chaudron. Il y a bien une sortie à cette cave mais, pour l'atteindre, il faut passer sous le chaudron. Caché dans l'obscurité, vous examinez cette issue en réfléchissant au moyen d'y parvenir sans encombre. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité avec le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [94](#). Sinon, rendez-vous au [225](#).

273

L'air se fait rare et la gorge vous brûle. Les flammes tourbillonnantes se sont transformées en une véritable tornade de feu qui aspire vers le centre tous les objets et les meubles de la salle de banquet. Alyss et vous-même vous retenez aux barreaux de la balustrade du balcon, mais il est de plus en plus difficile de garder la prise. Des tables, des chaises, des tapisseries volent tout autour de vous, et vous recevez plusieurs coups sur la tête : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Soudain, la balustrade lâche et vous êtes tous deux happés par le tourbillon. Rendez-vous au [170](#).

274

Vous regagnez l'escalier et redescendez dans l'entrée. Connaissant les grands pouvoirs de Camouflage et d'Illusion de Loup Enragé, vous examinez de plus près les gravats qui bouchent le second escalier, mais vous ne décelez aucune trace du passage de votre ennemi. A l'instant où vous vous apprêtez à ressortir du bâtiment, quelque chose, sur la marche du haut, attire votre regard : c'est un petit Disque en Fer gravé de runes. Si vous souhaitez l'emporter, inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Ren-dez-vous maintenant au [71](#).

275

Les murs de ce couloir sont creusés de milliers de petites alcôves contenant chacune le crâne d'un ancien habitant de Tyso. De temps à autre, une tombe scellée ou une urne funéraire vient briser la monotonie de cette interminable galerie de crânes. Au bout d'un temps qui vous paraît bien long, vous débouchez sur une cave ronde où, à votre grande surprise, on entend le bruit de la mer. Vous sondez l'obscurité avant d'entrer, ce qui vous permet de voir qu'une large bande du sol pierreux de la cave s'est effondrée et le bruit de ressac provient de cette fissure béante. Avançant avec prudence dans le noir, vous gagnez le bord de la faille. Vous ne détectez la présence d'aucune créature vivante ni la moindre source de chaleur mais, grâce à vos sens Magnakaï, vous estimez la profondeur du gouffre à trente mètres. La cave présente une issue, mais elle est de l'autre côté de la fissure. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [66](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline ou si vous préférez faire appel à une stratégie, rendez-vous au [247](#).

Vous gagnez l'avenue et choisissez un endroit qui vous paraît idéal pour tendre une embuscade. Vingt longues minutes s'égrènent avant que vous voyiez s'approcher deux Humanoïdes en armure. Ils marchent à quelques pas de distance l'un de l'autre mais se dirigent tous les deux vers la tour. De prime abord, vous êtes découragé de voir qu'ils sont deux, mais vous remarquez bientôt qu'ils n'ont pas d'armes. Vous laissez le premier s'éloigner, puis vous attaquez le second et vous le traînez dans la ruelle latérale où vous étiez embusqué. Vous l'assommez d'un coup vigoureux sous le menton et commencez à le dépouiller de son armure. Tout irait très bien si le premier Humanoïde, qui a remarqué l'absence de son compagnon, n'avait pas fait demi-tour pour voir ce qui se passe... Vous tenez le plastron à deux mains lorsqu'un bruit de pas vous fait faire volte-face : le second Humanoïde est juste derrière vous. Vous lui jetez le plastron à la figure pour gagner du temps mais il le repousse d'un revers de main et tend les bras vers votre cou pour vous étrangler. Il porte des Gantelets de Pouvoir.

MANOÏDE HABILITÉ: 40 ENDURANCE: 40

A moins de maîtriser la Grande Discipline de la Science des Armes et d'avoir atteint le rang de Grand Maître Lunaire, vous devez soustraire 4 points de votre total d'HABILITÉ pour toute la durée du combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [289](#).

Vous prononcez les paroles du sortilège de la Main *de Feu* en pointant l'index droit vers le chaudron noir. Avec un halo de lumière bleue, un éclair fuse du bout de votre doigt et trace un arc de cercle crépitant jusqu'en haut du chaudron. Un morceau de fer gros comme un poing est arraché du rebord par l'impact électrique. L'explosion tue une des créatures sur le coup et la deuxième est paralysée par la décharge électrique qui court le long de la chaîne avant de rejoindre la terre. Vous sentez

toutefois qu'elle n'est que temporairement handicapée : elle va bientôt recouvrer son énergie et vous êtes sûr qu'elle voudra venger son compagnon. Vous examinez fébrilement la herse, cherchant un moyen de la relever. Rendez-vous au [18](#).

278

Vous vous enfuyez par l'ouverture du toit d'acier de la tour et vous apercevez rapidement la ville balayée par la pluie qui s'étend en dessous de vous. Soudain, la bombe explose avec une déflagration si violente qu'une onde de choc chargée de gravats vous frappe dans le dos, vous plaquant contre l'encolure de la Libellule Géante. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Votre monture, qui est heureusement indemne, est propulsée vers les gros nuages d'orage avec une vitesse redoublée. Rendez-vous au [310](#).

279

Vous appuyez l'index droit contre la tige en murmurant les paroles du sortilège de la *Main de Feu*. Vous sentez un picotement dans votre bras, une flamme crépitante se forme au bout de votre doigt et découpe un trou net dans la paroi végétale. Mais brusquement, la sève de la tige s'enflamme et vous vous retrouvez en quelques secondes pris dans un véritable cocon de feu. La température monte rapidement dans l'espace confiné de la tige, et le feu, alimenté par la sève, est d'une rare intensité. Si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline du Nexus, vous perdez 5 points d'ENDURANCE avant que les flammes s'éteignent. Vous vous précipitez alors hors de la tige encore fumante. Rendez-vous au [230](#).

280

- Viens, Grand Maître, tu vas rentrer chez toi, vous dit Alyss en vous prenant par la main.

Elle vous entraîne au centre de la salle de banquet, juste en face de la grande cheminée.

- Mais nous devons d'abord faire des préparatifs pour ton voyage, poursuit-elle.

Elle vous ordonne de recourir à votre Grande Discipline de l'Écran Psychique pour dissimuler votre aura bénéfique. Une fois que vous vous êtes exécuté, Alyss caresse du bout des doigts l'Amulette que vous portez au cou, l'air satisfaite :

- Parfait, parfait, murmure-t-elle. Cette babiole te protégera.

Elle sort ensuite un morceau de craie de sa poche et entreprend de dessiner un pentacle sur le sol de la pièce. Alors qu'elle l'a à moitié tracé, une vive agitation s'empare brusquement d'elle.

- Vite, vite, faut qu'j'me dépêche, grommelle-t-elle. Tout à coup, les flammes du feu de cheminée redoublent d'intensité. Elles s'allongent et se mettent à bouillonner en changeant lentement de couleur.

- Ça ne sert à rien ! s'écrie Alyss, réprimant des larmes de rage et de frustration.

D'un geste vif, elle jette sa craie dans les flammes, se lève d'un bond et se précipite à vos côtés.

- Trop tard, crie-t-elle d'une voix presque couverte par le crépitement surnaturel du feu, Naar est en train d'appeler son champion !

Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est:

Inférieur ou égal à 4

Rendez-vous au [273](#)

Supérieur à 4

Rendez-vous au [67](#)

281

Vous faites appel à toutes vos capacités de résistance pour lutter contre les effets du tourbillon. Le supplice perd en intensité, mais l'effort met vos réserves physiques et mentales à rude

contribution, ce qui vous fait perdre 5 points d'ENDURANCE. Tandis que la douleur s'estompe, les fils du cocon lumineux se délitent et s'évanouissent dans l'air. Vous tombez de plus en plus vite vers l'œil de lumière blanche du cyclone. A l'instant où vous pénétrez dans le noyau de lumière, vous sentez tous vos sens se paralyser et vous êtes plongé dans une obscurité totale. Un seul point lumineux, minuscule, brille au fond de ces ténèbres, vous attirant inexorablement. Malgré votre résistance, vous êtes entraîné de plus en plus vite vers la tache de lumière qui grossit jusqu'à vous éblouir comme un soleil. Alors, avec une brutalité qui vous coupe le souffle, vous vous retrouvez catapulté et vous retombez à plat ventre, les bras en croix. Rendez-vous au [49](#).

282

Vous courez avec l'énergie du désespoir vers la gueule bouillonnante de ce portail surnaturel, mais une horde de démons se matérialise et surgit du nuage de fumée qui entoure la Porte d'Ombre pour vous barrer le passage. Le cœur vous manque quand vous reconnaissez ces créatures : ce sont des Monstres des Cryptes. Naar connaît maintenant votre véritable identité et il est déterminé à vous empêcher de fuir de l'Univers des Ténèbres. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [3](#). Sinon, rendez-vous au [123](#).

283

Incapable de déchiffrer le code, vous décidez d'essayer de démanteler le mécanisme. Vous glissez votre boucle de ceinturon dans la fente qui sépare les deux carrés et vous faites levier pour les déloger. La tâche est compliquée par la tempête qui fait rage et le vent qui vous transperce jusqu'aux os : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Au bout de plusieurs minutes d'effort, vous parvenez à faire sauter les carrés de pierre, ce qui met à nu le mécanisme de verrouillage sans pour autant le désamorcer. Pour ouvrir la porte, vous allez devoir détruire ce mécanisme qui constitue, en fait, un adversaire véritable, que vous affrontez comme tel. Les pertes de points d'ENDURANCE que vous

essuyez lorsque vous perdez un Assaut sont causées par les effets de la tempête qui épuise et affaiblit votre organisme.

PORTAIL DU TEMPLE HABILITÉ : 50 ENDURANCE : 50

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [157](#).

284

Vous esquivez le jet de salive d'un bond leste mais quelques gouttes atteignent quand même votre épaule, rongant le tissu de votre tunique à une vitesse stupéfiante. Vous faites aussitôt appel à votre discipline Magnakaï du Nexus pour vous protéger contre cet acide surpuissant. Utilisez la *Table de Hasard* : le résultat correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez au contact de l'acide, malgré la protection du Nexus. Si vous préférez attaquer la créature qui vous a craché dessus, rendez-vous au [141](#). Si vous voulez l'éviter, rendez-vous au [91](#).

285

Vous vous approchez avec méfiance du village, vos sens à l'affût du moindre détail. Les huttes de terre battue paraissent anodines, mais les paroles de Naar se sont gravées dans votre esprit. Cette jungle tropicale fait partie de son domaine, aussi devez-vous vous attendre à y rencontrer des créatures entièrement dévouées à la cause du Mal. Arrivé à la bordure de la végétation, vous vous arrêtez. Les masures semblent à l'abandon et celle dans laquelle Loup Enragé est entré est vide. En vous concentrant sur sa porte ouverte, vous détectez la présence d'une profonde tranchée creusée dans le sol. Grâce à votre capacité de vision rapprochée, vous voyez qu'il s'agit d'un escalier qui descend. Loup Enragé s'est échappé dans les profondeurs souterraines ! Si vous voulez eut ICI dans la hutte et partir à sa poursuite sans perdu¹ un instant, rendez-vous au [161](#). Si vous voulez d'abuid vous assurer que la hutte ne vous réserve aucun pin:¹, rendez-vous au [188](#).

286

Faucon Noir s'écarte docilement. Vous examinez la paroi du mur nord une dernière fois et, quand vous êtes bien sûr qu'elle n'est pas piégée, vous portez la pointe de votre arme à la fissure. Ce qui se passe alors est d'autant plus traumatisant que vous étiez sûr de l'absence de danger. Lorsque vous pressez votre arme de toutes vos forces dans la fente, vous ne rencontrez aucune résistance, l'arme est avalée par le mur de granit et vous entraîne tête la première à sa suite. L'espace d'une ou deux secondes, vous êtes plongé dans d'impénétrables ténèbres puis, dans une explosion de lumière blanche qui vous aveugle et vous brûle, vous vous sentez brutalement projeté en arrière. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez 2 au nombre tiré : le résultat correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez dans l'explosion. Rendez-vous ensuite au [154](#).

287

Tandis que vous grimpez les marches, une appréhension croissante vous gagne : qui sait quels périls vous guettent dans cette tour inconnue ? Toutefois, vous oubliez vos craintes en arrivant au troisième niveau, lorsque vous repérez des empreintes récentes de Loup Enragé. Mû par un regain d'énergie, vous vous lancez sur sa piste qui vous conduit à travers un labyrinthe de couloirs vides. Au bout de plusieurs longues minutes, votre persévérance est récompensée : vous débouchez sur le seuil d'une grande pièce ronde au milieu de laquelle se tient Loup Enragé, seul et inconscient de votre présence... Rendez-vous au [100](#).

288

En toute hâte, vous sortez la Bombe de votre sac à dos, vous la dégoupillez et la lancez dans le chaudron. Des flammes jaunes jaillissent et les deux reptiles s'embrasent sous vos yeux terrifiés en une boule de feu crépitante. Avec un dernier hurlement d'agonie, ils basculent du chaudron et s'écrasent sur le sol

fangeux comme deux météores. Détournant les yeux de cet horrible spectacle, vous êtes surpris de voir que la herse est en train de se relever toute seule. Vous attendez qu'elle remonte d'un mètre environ puis, après vous être assuré qu'aucun ennemi n'était tapi derrière, vous vous glissez sous le lourd panneau de fer et vous avancez dans le tunnel. Derrière vous, la herse retombe avec un bruit sourd. Rendez-vous au [115](#).

289

Vous traînez le cadavre de l'Humanoïde dans une maison en ruine et vous le dissimulez dans les gravats. Vous enfilez ensuite l'armure dont vous l'aviez dépouillé, et rabattez la visière du casque sur votre visage. Son havresac noir vous offre une cachette fort pratique pour vos armes, votre équipement et votre cape. Après vous être assuré que la voie était libre, vous regagnez l'avenue et marchez d'un pas ferme vers la tour. En arrivant aux abords des douves balayées par un vent violent, vous entendez une cloche qui sonne au loin.

Un pont translucide s'abat depuis le portail et s'étend en travers des douves. Vous le traversez en vous efforçant de ne pas regarder en bas, dans le fossé profond de plusieurs centaines de mètres, puis vous franchissez le portail. Rendez-vous au [124](#).

290

Votre œil averti est tout de suite attiré par le mur nord de la pièce. Vous vous en approchez et, grâce à votre don d'agrandissement visuel, vous détectez deux très fines fissures dans la paroi de granit. Elles relient verticalement le sol et le plafond, ce qui vous fait penser à un panneau secret. Néanmoins méfiant, vous prononcez les paroles magiques du sortilège *Détection d'Illusion*, et la vérité se fait jour : le panneau n'existe pas, ce n'est qu'une habile illusion. Le souvenir du Glyphe de Pouvoir est encore frais dans votre mémoire. Vous ordonnez à vos compagnons de reculer jusqu'au mur sud, puis vous ramassez une poignée de graviers et vous la projetez avec force

contre la paroi nord. Dans un crépitement de lumière bleutée, les graviers traversent le panneau illusoire en le déchargeant de son énergie magique.

— C'est bien ce que je pensais, murmurez-vous, encore un piège !

Vous dégainez votre arme et faites signe à vos disciples de vous suivre.

- Restez sur vos gardes, mes jeunes seigneurs, reprenez-vous d'une voix forte, l'ennemi que nous traquons est terriblement rusé.

Rendez-vous au [345](#).

291

Malheureusement, vous ne parvenez pas à éviter l'éclair magique. Une douleur fulgurante vous déchire la poitrine lorsqu'il vous atteint de plein fouet, vous plaquant contre le mur de la cabine, et vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [37](#).

292

Vous tendez le bras vers le bassin de pierre en prononçant les paroles magiques du sortilège de la *Main de Feu*. Un picotement qui vous est maintenant familier court le long de votre bras, annonçant l'éclair de feu qui jaillit l'instant d'après du bout de votre index et fuse vers le bassin. Avec un bruit assourdissant, le liquide s'embrase en un gigantesque tourbillon de flammes qui dévore avidement toutes les créatures rassemblées pour boire. Rendez-vous au [204](#).

293

Vous vous concentrez sur l'entrée du tunnel en prononçant les paroles du sortilège de *Téléportation*. Vous sentez un pouvoir envahir votre corps, mais vous le jugulez jusqu'au moment

propice. Dès que le Serpent Géant s'éloigne du tunnel, vous libérez le pouvoir du sortilège, ce qui vous propulse en deux secondes de l'autre côté de la caverne. Sain et sauf, vous vous engagez en courant dans le tunnel. Rendez-vous au [115](#).

294

A moins d'une centaine de pas, le tunnel débouche sur une pièce étroite, entièrement tapissée d'étagères qui croulent sous le poids d'objets des plus variés : os, pierres, coquillages, bibelots et vieux livres poussiéreux. Vous avancez vers la porte du fond de cette pièce, lorsqu'un bruit vous fait sursauter : il y a quelque chose qui bouge entre les livres de l'étagère du haut. Vous tournez la tête pour croiser le regard d'une créature ronde et molle, aux yeux verts globuleux. Vous croyez qu'elle vous sourit, mais en fait, elle retrousse les lèvres et vous crache à la figure un jet de salive fumante. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 4

Rendez-vous au [284](#)

Supérieur à 4

Rendez-vous au [117](#)

295

La trompe aiguisée de l'insecte géant traverse votre sac à dos et vous érafle profondément les côtes : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Sans lui laisser le temps de frapper de nouveau, vous vous arrachez à la grappe de pollen et vous battez en retraite le long de l'éta-mine. Excité par le goût de votre sang, l'insecte frappe et pique vigoureusement dans la plante, faisant pleuvoir sur votre tête des nuées de pollen poisseux. Heureusement, la corolle est trop étroite pour lui permettre de s'y avancer davantage, ce qui vous met à l'abri de ses attaques. Rendez-vous au [305](#).

296

Le rictus de triomphe de Loup Enragé s'efface de son visage lorsqu'il s'aperçoit que son esclave ailé a disparu et que vous êtes toujours en vie. Il recule d'un pas, bouche bée et les yeux écarquillés de stupeur. Ce faisant, il bouscule Alyss et pousse un cri de peur qui se transforme vite en rage meurtrière. - Toi ! crie-t-il d'un ton vengeur en levant son épée pour la frapper.

Vous vous précipitez pour parer le coup puis, d'une prise habile, vous tordez le poignet de Loup Enragé pour retourner la lame de l'épée contre lui et, d'une poussée violente, vous la lui plantez en plein cœur. Loup Enragé regarde le pommeau de l'épée qui dépasse de sa poitrine avec un étonnement sans bornes. Il vous maudit à mi-voix dans un dernier souffle puis tombe à genoux et s'affaisse au sol, sans vie. Rendez-vous au [40](#).

297

Vous vous approchez du village avec méfiance, vos sens à l'affût du moindre détail. Les huttes de terre battue paraissent anodines, mais les paroles de Naar se sont gravées dans votre esprit. Cette jungle tropicale fait partie de son domaine, aussi devez-vous vous attendre à y rencontrer des créatures entièrement dévouées à la cause du Mal. Arrivé à la bordure de la végétation, vous vous arrêtez. Les masures semblent un peu à l'abandon et celle qui se trouve le plus près de vous est vide. En vous concentrant sur sa porte ouverte, vous détectez la présence d'une profonde tranchée creusée dans le sol. Grâce à votre capacité de vision rapprochée, vous voyez qu'il s'agit d'un escalier qui descend. Si vous voulez entrer dans la hutte et voir où mène cet escalier, rendez-vous au [161](#). Si vous préférez vous assurer d'abord que la hutte ne vous réserve aucun piège, rendez-vous au [27](#).

298

Le tunnel s'enfonce graduellement vers les niveaux inférieurs des catacombes, tantôt par des plans inclinés, tantôt par des escaliers. Vous ne détectez aucune trace de l'imposteur et, quand le tunnel se termine abruptement en cul-de-sac, il ne vous reste plus qu'à pester contre votre malchance et à rebrousser chemin. C'est alors que vous percevez une aura maléfique faible mais persistante qui flotte au-dessus du sol du tunnel. Après un examen poussé, vous découvrez une trappe dissimulée parmi les dalles. Vous l'ouvrez, révélant un boyau vertical et sombre où s'enfonce une échelle de fer. Le cœur battant, vous remarquez des empreintes fraîches sur les barreaux ; la piste de l'imposteur, enfin ! Prenant la tête du groupe, vous vous engagez dans l'obscurité et vous descendez prudemment. Au bout de quelques minutes, vous atteignez le bas de l'échelle. Vous voici dans une grande pièce voûtée. Des urnes et des sarcophages de pierre grise sont disposés contre les murs, tous décorés avec de la poussière d'or. L'opulence inattendue de ce caveau vous indique qu'il s'agit d'un lieu de sépulture secret. Si vous avez visité le Cimetière des Anciens au cours d'une précédente aventure de Loup Solitaire, rendez-vous au [182](#). Sinon, rendez-vous au [206](#).

299

Vous faites mouche et votre flèche pénètre profondément dans l'orbite de la créature, pour ressortir à l'arrière de son crâne de métal dans une pluie d'étincelles. Le fauve de métal est grièvement blessé et à demi aveugle, mais il continue pourtant d'avancer, implacable, pour vous attaquer. Vous avez à peine le temps de dégainer votre arme.

MERVULFF HABILITÉ : 38 ENDURANCE : 35

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaques psychiques. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [5](#).

Du haut de la tour, des nappes d'un brouillard glacial s'infiltrèrent. Il diffuse une violente aura maléfique. Les langues de brume menaçantes s'assombrissent en tourbillonnant dans les étages inférieurs comme autant de serpents à l'affût d'une proie. Puis, lentement, le brouillard se rassemble au centre de la pièce pour flotter en un nuage sombre et houleux au-dessus du piédestal. Vous le regardez et une terreur abjecte s'empare de vous quand vous l'identifiez pour ce qu'il est véritablement: une manifestation de Naar, le Dieu des Ténèbres ! Soudain, un coup de tonnerre retentissant ébranle les murs et la base de la tour est illuminée par des éclairs de feu. L'air bouillonne de tensions provoquées par la présence de Naar qui perturbe les équilibres chimiques. Couvrant la cacophonie, une voix glaciale vous adresse la parole dans votre langue natale.

- Disciple de Kaï, tu connais mon nom. Ne daigneras-tu pas de le prononcer ?

Une peur panique vous retourne les entrailles mais vous refusez de laisser paraître le moindre signe de faiblesse. Intérieurement, vous priez Ishir et Kaï de vous protéger en cet instant de suprême épreuve.

- Non, criez-vous avec fermeté, jamais je ne te reconnaîtrai !

- Tu as beau être un des favoris de Kaï, réplique la voix, tu n'en es pas moins mortel, et tu as intérêt à ne pas l'oublier en ma présence.

De violents coups de tonnerre font trembler le sol et vous perdez l'équilibre, tombant involontairement à genoux.

- Puisque tu t'inclines devant moi, Loup Solitaire, je vais te révéler le sort qui est le tien, car je suis le véritable maître d'Aon. Nous sommes ici sur Avaros, petit satellite sans importance de la planète Duron, qui est depuis longtemps complètement convertie à ma cause. Et si je t'ai attiré ici, c'est dans un seul but : te

détruire. Pendant le temps ridiculement bref que représente ton existence, tu es arrivé à te dresser en travers de ma route, et tu vas payer cela de ta vie. Mais avant de m'emparer de ton âme insignifiante, je vais m'amuser de ta mort afin de montrer à Kai et à Ishir la faiblesse de leurs créatures et la vanité de leur cause.

Le tonnerre retentit à nouveau et un éclair de lumière blanche vous éblouit momentanément. Vous recouvrez peu à peu la vue pour découvrir votre ennemi Loup Enragé debout sur le piédestal, juste en dessous du nuage de brouillard noir.

- Voici mon champion, reprend la voix de Naar, vous êtes tous deux parfaitement assortis pour le duel qui va commencer.

Loup Enragé dégaine son épée et la pointe vers vous. Son visage, grotesque caricature du vôtre, se déforme tandis qu'il vitupère :

- La victoire sera mienne, Loup Solitaire. Le Mal triomphera !

Vous lancez une riposte corrosive, mais la voix de Naar tonne de nouveau, couvrant la vôtre :

- Que le duel commence ! Rendez-vous au [30](#).

301

Vous courez vers le wagonnet et sautez dans la benne à marchandises. Hélas, vous avez mal évalué la distance, vous vous assommez contre le rebord métallique et retombez par terre, inconscient. Le choc ne vous tue pas, mais il provoque indirectement votre mort : Loup Enragé vous aperçoit depuis l'un des nombreux postes de guet de la tour et il envoie aussitôt une troupe d'Humanoïdes vous égorger. Malheureusement pour vous, ce sont des serviteurs aussi obéissants que brutaux, qui exécutent leur mission avec zèle. Telle est la fin tragique de votre mission.

- Relâchez-le, messire, dit Banedon.

Le Baron, pris de court par la soudaine disparition de

l'écran magique et par la requête de Banedon, a un mouvement de recul et porte la main au pommeau de son épée.

- N'ayez aucune crainte, reprend votre ami, car nous sommes ici en présence du véritable Grand Maître des Kaiï.

- Comment pouvez-vous en être aussi sûr ? rétorque le Baron Gaïdar.

- J'en suis certain, dit Banedon, mais il y a un moyen d'en avoir la preuve.

Sur ces mots, Banedon sort de sa poche un petit disque de platine qui est enfilé sur un ruban de fils de cuivre tressés et vous le met autour du cou.

- Regardez, messire, reprend-il alors en souriant, aucun agent de Naar ne pourrait supporter le contact de cet objet chargé d'ondes bénéfiques. Chassez vos craintes, cet homme est bien Loup Solitaire.

Inscrivez l'Amulette de Platine dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* ; si vous avez déjà atteint le nombre maximum d'Objets Spéciaux, vous n'avez pas besoin d'en jeter un pour faire de la place à l'Amulette car vous la portez au cou. Rendez-vous maintenant au [88](#).



303

En trente secondes, tout l'air de la petite prison de métal est aspiré. Grâce à votre maîtrise de la Grande Discipline du Nexus, vous parvenez à tenir encore dix précieuses minutes, durant lesquelles vous vous efforcez désespérément de vous échapper. Hélas, les parois de métal lisse ne présentent pas le moindre point faible : vous manquez bientôt d'oxygène et, malgré votre résistance, vous perdez connaissance pour ne plus jamais vous réveiller. Telle est la triste fin de votre aventure.

304

Vous descendez lentement les marches et vous vous approchez de la grande table. Loup Enragé pousse le coffret vers vous en vous faisant signe de prendre une arme. Vous attrapez la rapière du dessus et vous renvoyez le coffret vers votre adversaire. - Très bien, dit-il en prenant la seconde épée. Que le duel commence !

Le Quotient d'Attaque pour ce duel est de -4. Ce Quotient tient compte de tous les points supplémentaires possibles (conférés par exemple par la maîtrise de la Grande Discipline de la Science des Armes, par des attaques psychiques ou par des Objets Spéciaux). Le total d'ENDURANCE de Loup Enragé est égal à votre total actuel d'ENDURANCE, à moins que vous ne possédiez un Disque de Bronze : en ce cas, il a 4 points de moins que vous. Menez le combat selon la procédure habituelle ; toutefois, dès que vous parvenez à réduire le total d'ENDURANCE de Loup Enragé à 10 ou moins, interrompez-le aussitôt et rendez-vous au [151](#).



305

Vous battez en retraite jusqu'au fond de la corolle où vous aviez commencé votre escalade vers l'air libre. En vérifiant le contenu de votre Sac à Dos, vous découvrez que trois Objets ont été irrémédiablement abîmés : rayez trois Objets de votre choix de la case Sac à Dos de votre *Feuille d'Aventure*. Maintenant que l'insecte géant a anéanti vos espoirs de fuite par la corolle, votre seule chance de sortir vivant de cette plante réside en sa tige creuse. Rendez-vous au [103](#).

306

Vous vous approchez de la hutte et vous vous accroupissez contre le mur de boue séchée, près de la porte ouverte. Vos sens ne détectent ni glyphes ni pièges en ces lieux, pas plus que des résidus d'énergie magique qui trahiraient la présence d'illusions ou de sortilèges. Soucieux de ne pas perdre une minute, vous gagnez la tranchée qui s'ouvre au centre de la pièce. Vous avez tôt fait de repérer des traces du passage de votre ennemi sur les marches et vous les descendez rapidement, aboutissant à un tunnel. Vous avez à peine fait quelques pas dans cet obscur passage souterrain que le rugissement terrible d'un félin vous glace le sang. Avec une rapidité sidérante, un grand fauve surgit des profondeurs du tunnel et bondit vers vous. Vous dégainez une arme de poing et le prédateur aux allures de tigre géant est déjà sur vous.

RADJAZ HABILITÉ: 48 ENDURANCE: 41

Le Radjaz est insensible à toutes les formes d'attaques psychiques, excepté la Grande Discipline de Foudroiement Psychique et la Déflagration Psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [249](#).

307

La puissance de votre Grande Discipline du Contrôle Animal brise l'instinct défensif du Bangrol qui interrompt aussitôt son attaque. Après avoir décrit quelques cercles dans la pièce en poussant des croassements frustrés, il s'engouffre dans la cheminée et disparaît. Rendez-vous au [78](#).

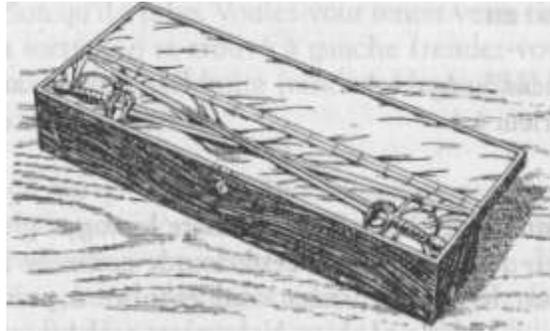
308

Vous examinez la tour pendant deux bonnes heures. Vous découvrez ainsi qu'un champ d'énergie invisible entoure le mur, renforçant encore l'efficacité des profondes douves. Ce champ énergétique ne se dissipe que lorsque le portail s'ouvre et que le pont-levis s'abat pour permettre l'arrivée ou le départ de Guerriers en armure ainsi que le passage d'étranges wagons sans chevaux qui flottent à un mètre au-dessus du sol. La majeure partie du temps, le portail reste fermé. Vous remarquez que le maigre trafic de Guerriers et de wagonnets se fait le long d'une seule avenue, l'unique route menant à la tour qui soit exempte de gravats. Peu à peu, un plan audacieux se dessine dans votre esprit. Il y a deux moyens de s'introduire dans la tour: tendre une embuscade à un des Guerriers, le dépouiller de son armure et se déguiser avec, ou sauter à bord d'un des wagonnets qui franchissent les douves. Choisissez-vous la première solution (rendez-vous au [276](#)), ou la seconde (rendez-vous au [79](#)) ?

309

Vous n'êtes plus qu'à quelques pas de l'entrée du tunnel quand un panneau de fer s'abat de la voûte, vous barrant brutalement le passage. Le brouillard commence à se dissiper et vous pouvez maintenant distinguer les créatures qui ont essayé de vous cribler de flèches. Ce sont de petits reptiles à la peau bleue et au cruel faciès de crocodile, dotés de surprenantes mains humaines. Ils sont armés d'arcs en os étincelants de blancheur et finement ouvragés, dont vous détectez la redoutable capacité de décocher six flèches empoisonnées à la fois. Les reptiles s'appêtent à

recharger leurs armes : vous devez agir vite si vous ne voulez pas faire les frais de la prochaine volée ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [277](#). Si vous êtes initié à la Magie des Anciens, vous pouvez y recourir en vous rendant au [219](#). Si vous possédez un Arc et si vous désirez vous en servir, rendez-vous au [136](#). Enfin, si vous ne vous trouvez dans aucune de ces situations ou si vous préférez adopter une autre stratégie, rendez-vous au [82](#).



310

En traversant les nuages d'orage, vous pénétrez dans une stratosphère baignée d'une lumière resplendissante. Au-dessus de la couche de nuages permanents qui étouffe la ville, se trouve un royaume aérien calme, clair et ensoleillé. Les rayons de deux soleils se mêlent à la lumière réfléchie par douze lunes en une symphonie de toutes les couleurs. Très haut au-dessus de votre tête, apercevez la Libellule de Loup Enragé. Elle vole vers un ponton fortifié qui repose sur un léger nuage, défiant la gravité. Votre ennemi fait entrer sa monture dans le château par en dessous, en passant dans une percée du nuage. Vous lancez votre Libellule à sa poursuite. Pénétrant à votre tour dans le nuage, vous franchissez un portail ouvert, sorte de grande trappe découpée dans les soubassements de la forteresse, et vous vous retrouvez dans une grotte de pierre voûtée. La seule trace de votre ennemi est sa monture attachée à un ponton en bois. Vous guidez votre Libellule sur ce ponton et vous sautez sur le sol que vous examinez, à la recherche d'empreintes. Vous trouvez une piste qui vous mène à un palier d'où partent trois tunnels. Malheureusement, Loup Enragé a ensuite délibérément brouillé

sa piste : il a laissé des empreintes dans les trois directions ! Allez-vous explorer le tunnel nord (rendez-vous au [294](#)), le tunnel est (rendez-vous au [109](#)), ou le tunnel ouest (rendez-vous au [235](#))?

311

Vous essayez vainement de vous protéger derrière une grappe de pollen quand l'insecte géant lance vers vous sa trompe acérée.

SOLYX HABILITÉ: 45 ENDURANCE: 40

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique, sauf la Déflagration Psychique et la Grande Discipline du Foudroiement Psychique. Après 4 Assauts, vous pouvez prendre la fuite en vous rendant au [144](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [186](#).

312

Vous vous jetez au sol mais l'éclair blanc fuse à une vitesse foudroyante et vous touche à l'épaule pendant votre chute : vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Réprimant un cri de douleur, vous roulez vite derrière l'abri le plus proche, un gros coffre de fer bardé d'acier. Le Guerrier, voulant vous atteindre, décoche un second éclair qui s'abat sur le coffre. Avec effroi, vous voyez alors ses rivets trembler et sa paroi de métal gonfler et fumer comme si elle allait vous exploser à la figure. Votre instinct prend le dessus, vous vous redressez d'un bond et vous courez vous mettre à couvert ailleurs. Bien vous en a pris : la déflagration déchire la paroi du coffre et creuse le sol à l'endroit même où vous vous trouviez il y a encore quelques secondes. Vous atteignez maintenant le pied d'un immense réservoir en métal flanqué d'une échelle que vous grimpez quatre à quatre. Le dessus de la cuve est couvert de tas de cordes, entre lesquels vous vous faufilez. Quelques instants plus tard, du haut de votre cachette, vous voyez le Guerrier s'approcher des restes encore fumants du coffre. Il est suffisamment proche, maintenant, pour que vous distinguiez le câble métallique qui relie sa lance à une

boîte qu'il porte dans le dos. Si vous possédez un Arc et si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens avec le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au [209](#). Si vous ne remplissez pas ces trois conditions, rendez-vous au [156](#).

313

A mi-chemin, vous entendez vos agresseurs potentiels s'agiter dans le chaudron. Lorsque vous passez à sa hauteur, une grosse bulle laiteuse s'en échappe et tombe sur le sol, éclatant à vos pieds en une pluie de fines gouttelettes qui vous éclaboussent et signalent aussitôt votre position aux créatures du chaudron. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez les Grandes Disciplines de l'Art de la Chasse et de l'Invisibilité, ajoutez 2 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 3 Rendez-vous au [197](#)

Supérieur à 3 Rendez-vous au [253](#)

314

Faisant appel à toutes vos facultés Magnakaï de Camouflage, vous dissimulez votre corps avant de pénétrer dans la salle. Vous longez le mur gauche en direction de l'escalier, priant le ciel que votre artifice soit assez puissant pour vous cacher aux yeux des Humanoïdes qui s'abreuvent. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 4

Rendez-vous au [193](#)

Supérieur à 4

Rendez-vous au [24](#)

315

Vous rassemblez toutes vos défenses psychiques pour dresser un rempart entre votre esprit et cette agression mentale d'une rare violence. Cette stratégie agit avec une remarquable efficacité, et

ne vous coûte que 1 point d'ENDURANCE. Vous venez d'essuyer un des pires assauts psychiques de votre vie. Vous avez survécu, mais vos sens Kaï vous disent que votre épreuve ne fait que commencer. Vous vous forcez à rouvrir les yeux, pour découvrir un danger plus terrible encore. Rendez-vous au [300](#).

316

Vous retrouvez les traces de votre ennemi de l'autre côté du filet. Elles vous mènent à une pièce non éclairée où sont entreposés des dizaines de boîtes en fer et de grands bacs d'acier. Grâce à votre capacité de vision nocturne, vous êtes à même de louvoyer entre ces obstacles pour suivre les empreintes de Loup Enragé jusqu'à une porte lointaine. Mais au moment où vous allez en franchir le seuil, un bruit bizarre vous arrête net : une sorte de grognement métallique. Vous tournez la tête dans la direction de ce bruit sinistre, et vous manquez défaillir d'effroi en découvrant la créature qui avance lentement dans votre dos. Rendez-vous au [199](#).

317

Vous balayez du regard le périmètre de la jungle du regard à plusieurs reprises sans détecter de créatures hostiles tapies dans la verdure, aussi décidez-vous de suivre les traces pour voir où elles mènent. Au débouché du tunnel, la chaleur oppressante de la jungle s'abat sur vous comme un coup de massue. Grâce à votre Grande Discipline Kaï du Nexus, vous régulez la température de votre corps, ce qui rend la chaleur supportable mais, même ainsi, c'est un choc pour vous d'imaginer que des créatures puissent vivre dans une telle fournaise. Ce n'est, hélas ! que la première des deux déplaisantes surprises qui vous attendent... La seconde prend la forme d'une flèche barbelée qui jaillit avec un sifflement aigu de la végétation luxuriante et fuse droit sur votre front ! Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï avec le rang de Grand Maître Principal ou au-delà, rendez-vous au [152](#). Si vous maîtrisez cette Grande Discipline sans avoir atteint ce niveau supérieur Magnakaï, rendez-vous au

[270](#). Enfin, si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline, rendez-vous au [232](#).

318

Votre sixième sens Kaï vous signale la présence de vestiges d'énergie magique dans le périmètre du seuil. Vos disciples, dont la perception est pourtant moins fine, sentent eux aussi un danger.

- Crois-tu que nous puissions entrer sans risque, Grand Maître ? murmure Main d'Acier.

- Je ne sais te dire, répondez-vous, mais je suis sûr d'une chose : l'imposteur est déjà dans les catacombes et il est entré par ici. Regarde !

Vous reculez et vous montrez du doigt une bande de terre meuble, au milieu des gravats, où on distingue très nettement une trace de pas. Lorsque vous l'examinez de plus près, un frisson désagréable vous parcourt l'échine : l'empreinte est absolument identique à celle que fait votre pied droit. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au **28**. Dans le cas contraire, ren-dez-vous au [167](#).

319

Vous prononcez les paroles magiques du sortilège de la Main *de Feu* en pointant l'index vers la tête de Loup Enragé. Vous sentez rapidement un picotement vous courir le long du bras et un éclair de flammes bleues crépitantes fuse du bout de votre doigt. Malheureusement, le bruit a alerté Loup Enragé. Un quart de seconde avant que l'éclair atteigne sa cible, il se jette au sol. L'éclair magique le frappe à la hanche, le blessant grièvement mais pas assez cependant pour l'empêcher de se relever et de prendre la fuite. Rendez-vous au [207](#).

Les deux reptiles, qui ont épuisé leur stock de flèches, tirent frénétiquement sur la chaîne pour faire descendre le chaudron et vous vous rendez compte qu'ils n'en ont que pour quelques minutes avant d'arriver à leurs fins. Désireux de leur échapper au plus vite, vous examinez le portail en cherchant un moyen de l'ouvrir. A gauche de la voûte d'entrée du tunnel, vous découvrez deux carrés de pierre dure rouge rubis, séparés par une petite fente. Ils sont de la même taille et disposés de la même façon que ceux que vous aviez vus à l'entrée du temple d'Avaros, vous devinez donc qu'ils recèlent eux aussi le mécanisme d'ouverture du portail. Si vous appuyez un nombre de fois déterminé sur chaque carré, vous déclencherez le mécanisme et le portail s'ouvrira. Vous effleurez légèrement les carrés du bout des doigts pour percevoir les vibrations qui vous permettront de déchiffrer les codes secrets. Il vous suffit de quelques secondes pour établir que le premier code correspond au nombre d'îles situées au sud de l'île Kir-lundin de Hemd, et le second au nombre de villages qui jalonnent la grand-route entre Toran et Anskaven. Pour découvrir ces nombres, consultez la carte qui se trouve au début de ce livre. Lorsque vous pensez avoir trouvé la solution (un nombre composé de deux chiffres), rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ne parvenez pas à déchiffrer les codes, rendez-vous au [213](#).



321

Vous arrivez à éviter les gravats qui tombent en pluie jusqu'au moment où vous atteignez la base du crâne : un véritable déluge de terre s'abat sur votre tête et vous tombez sur le sol, jambes coupées et ayant perdu 8 points d'ENDURANCE. Luttant contre le découragement, vous vous redressez et courez de plus belle vers les mâchoires ouvertes du crâne. A peine y êtes-vous entré que le plafond du temple s'effondre avec un fracas épouvantable. Vous vous rendez alors compte que vous avez perdu un Objet de votre Sac à Dos : rayez de votre *Feuille d'Aventure* le troisième Objet qui figure sur la liste Sac à Dos. Rendez-vous ensuite au [174](#).

322

Votre Flèche fuse dans l'air mais elle rate sa cible et s'écrase inutilement contre le crâne d'acier de la créature. Le fauve métallique bondit dans la pénombre et vous avez tout juste le temps de dégainer votre arme.

MERVULFF HABILITÉ: 50 ENDURANCE: 45

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [5](#).

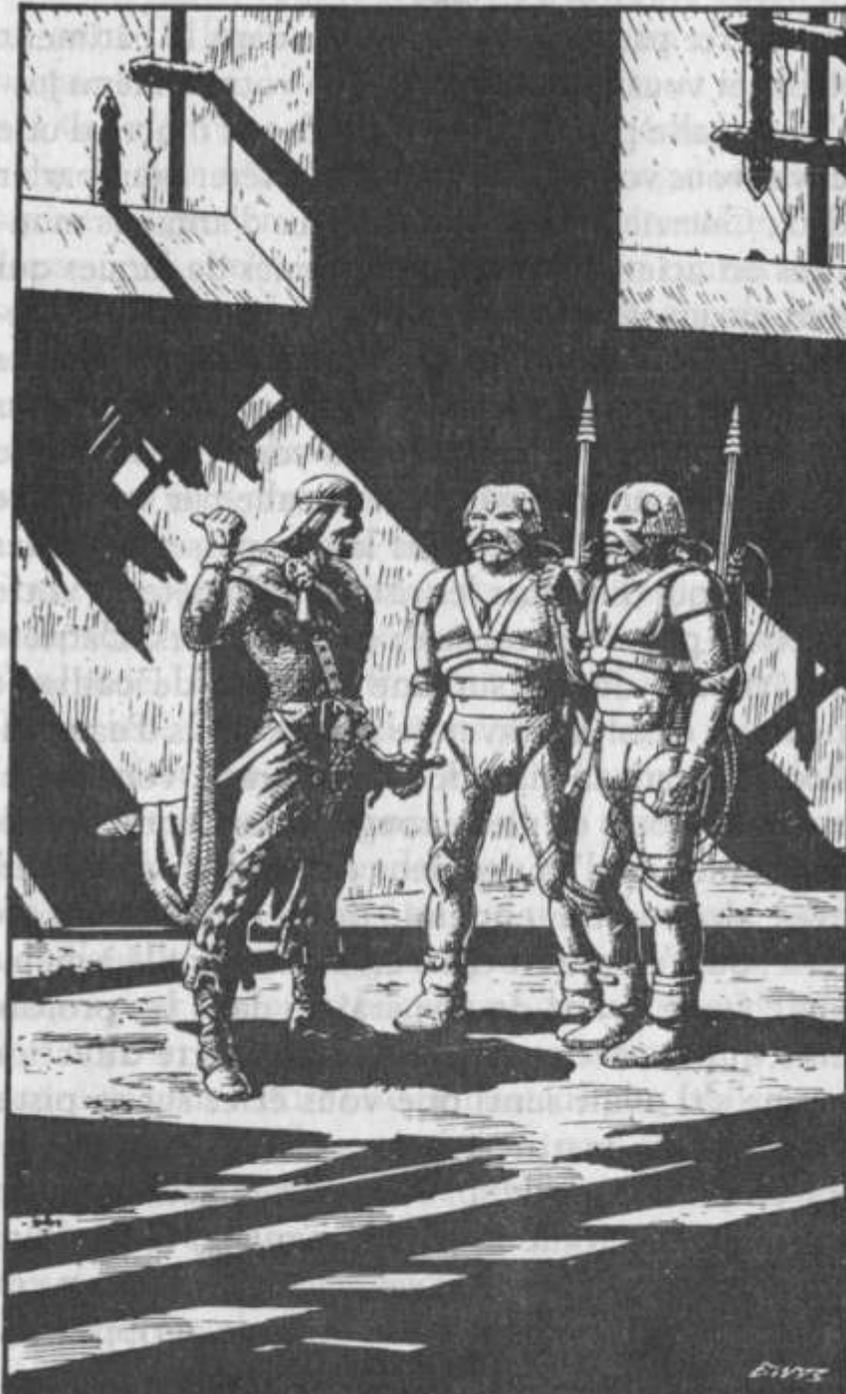
323

- Suivez-moi, messires ! s'exclame Foilan en lançant sa jument noire dans une étroite rue pavée qui s'enfonce vers le nord de Tyso, à travers les quartiers pauvres. Aux abords des écuries principales de la ville, Foilan tourne dans une avenue qui mène à la voûte ouest de la vieille nécropole. Il s'arrête à cent mètres de la voûte et vous amenez votre monture à sa hauteur. Plusieurs dizaines de gardes sont rassemblés devant la voûte et barrent l'accès de la nécropole. Foilan vous prie de rester là avec vos hommes pendant qu'il expose la situation aux soldats et leur explique que vous n'êtes pas l'imposteur. Vous le regardez s'éloigner et vous attendez patiemment qu'il remplisse sa tâche

puis, dès qu'il vous fait signe, vous le rejoignez à la voûte ouest. Sur un ordre de Foilan, les gardes retirent un chariot qui barrait l'entrée. Vous mettez pied à terre et abandonnez vos montures pour entrer dans la nécropole. A la lueur du clair de lune, vous avancez le long d'un sentier tapissé de graviers jusqu'au centre du cimetière, où se dresse un monticule de terre percé d'un tunnel sur le côté. Vous vous arrêtez pour examiner les abords de cet accès aux catacombes, mais ne trouvez aucune empreinte récente de votre proie, et vous ne décelez pas la moindre vibration maléfique trahissant son passage. Vous vous engagez donc sans crainte dans le tunnel et vous débouchez bientôt sur une salle ovale. Douze sarcophages de pierre, sculptés à l'effigie de leurs occupants, y sont disposés en cercle comme les rayons d'une roue. La pièce est froide et peu accueillante, mais elle ne recèle aucune trace négative, signe que Loup Enragé n'est pas passé par ici. De l'autre côté de la pièce, un escalier s'enfonce dans les profondeurs des catacombes. Vous descendez tous les cinq et vous parvenez à un palier traversé par un tunnel orienté nord-sud. Faucon Noir suggère que vous formiez deux groupes pour explorer chacun une direction, mais vous vous opposez à cette idée car elle permettrait à Loup Enragé de vous tendre une embuscade plus facilement. Vous examinez les deux côtés du tunnel en vous efforçant de déterminer la meilleure direction à prendre, mais en vain : vous ne détectez aucun signal et les deux tunnels sont aussi peu engageants l'un que l'autre. Allez-vous prendre par le nord (rendez-vous au [275](#)) ou par le sud (rendez-vous au [107](#)) ?

324

Vous entrez par le rez-de-chaussée dans le bâtiment délabré et vous suivez les traces de votre ennemi jusqu'à une salle poussiéreuse. Tapi dans l'ombre d'une alcôve, vous voyez Loup Enragé s'arrêter pour parler à deux Guerriers casqués et revêtus d'armures moulantes en acier gris, tous deux armés de lances qui émettent un léger bourdonnement électrique. L'entrevue est brève : Loup Enragé donne des ordres laconiques et les Guerriers partent les exécuter. Vous devinez que leur mission est de vous



324 Vous voyez Loup Enragé parler à deux Guerriers casqués et revêtus d'armures moulantes.

trouver et de vous tuer. Loup Enragé quitte la salle par une porte qui se trouve au fond. Vous laissez passer quelques minutes pour diminuer les risques qu'il détecte votre présence, puis vous repartez sur ses traces. L'arrière du bâtiment donne sur une étendue de caillasse sinistre et désolée, traversée par un cours d'eau saumâtre. Suivant la piste de Loup Enragé, vous passez devant des tours de pierre rouge et noir, entourées de douves pleines d'eau couleur de rouille. Vous apercevez alors votre ennemi, derrière ces tours de pierre, qui s'engouffre dans un escalier taillé à même le sol. Juste avant de disparaître dans les profondeurs, il pile net et se tourne dans votre direction comme s'il avait senti que vous étiez sur sa piste. Vous plongez instinctivement derrière un pan de mur en ruine, mais le sol cède sous le poids de votre corps et vous tombez brutalement au fond d'une cave pleine d'eau noire et saumâtre. Toussant et crachant, vous refaites surface et vous agrippez une marche de pierre, la première d'un escalier qui émerge de l'eau et mène à une trappe dans le plafond. Soudain, avec un pincement d'effroi, vous apercevez deux yeux rouges qui luisent dans l'obscurité. C'est ceux de la créature affamée qui habite cette cave... Elle lance vers vous une main griffue mais vous l'attrapez par le poignet et vous la projetez vigoureusement pardessus votre tête. Sans lui laisser le temps de se relever, vous vous élancez dans l'escalier aux marches enduites de vase. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez les Grandes Disciplines de l'Art de la Chasse et de l'Exploration, ajoutez 2 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 4

Rendez-vous au [145](#)

Supérieur à 4

Rendez-vous au [52](#)

325

Lorsque la dernière créature tombe à vos pieds, vous enjambez sa dépouille et grimpez l'escalier quatre à quatre. Parvenu au balcon, vous jetez un dernier coup d'œil dans la salle pour vérifier que vous n'avez laissé aucun survivant qui pourrait

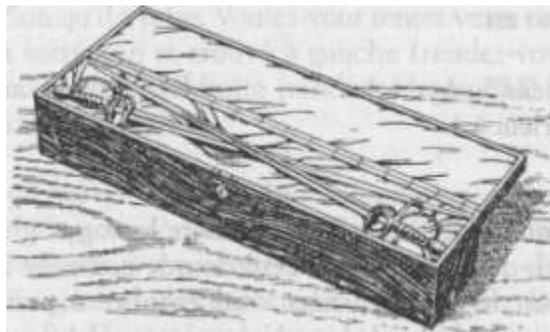
donner l'alarme. Rassuré, vous franchissez l'arcade en courant. Rendez-vous au [50](#).

326

Vous découvrez rapidement que la créature, retenue par sa chaîne, ne peut pas vous atteindre si vous restez tout au fond de la grotte. Vous avancez donc vers le tunnel en prenant bien soin de vous plaquer contre la paroi de pierre. Mais, au bout de quelques pas, le sol décline sous vos pieds et le niveau de l'eau se met à monter. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens, rendez-vous au [234](#). Sinon, rendez-vous au [25](#).

327

Votre cible se trouve hors du rayon d'action du Mot de Pouvoir, mais votre attaque dégage suffisamment d'énergie pour que l'onde de choc le frappe et le fasse tomber. Recourir à cette Grande Discipline sur une distance si grande a mis vos cordes vocales à rude épreuve : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Loup Enragé se redresse et vous maudit, découvrant des dents blanches qui brillent dans le feuillage vert. Puis il fait volte-face et disparaît d'un bond dans le sous-bois. Mais vous n'allez pas le laisser s'enfuir aussi facilement ! Vous sortez du tunnel et vous vous élancez à ses trousses. Rendez-vous au [90](#).



328

Votre coup de grâce sectionne la hideuse créature en deux et détache la poche de venin qu'elle avait sous la langue. Les quelques gouttes de liquide qui y étaient encore contenues tombent sur la lame de votre arme qui dégage aussitôt une épaisse fumée acre. Si votre Arme n'est pas un Objet Spécial, elle est vite rongée par l'acide et il ne vous reste plus qu'à l'abandonner et à la rayer de votre *Feuille d'Aventure*. Voulez-vous inspecter les étagères pour voir s'il s'y trouve des objets utiles ? En ce cas, rendez-vous au [271](#). Si vous préférez quitter cette pièce sans plus tarder, rendez-vous au [12](#).

329

Vous vous concentrez sur l'ouverture en prononçant les paroles du sortilège de *Téléportation*. Pendant quelques secondes, votre vue se brouille car l'énergie nécessaire au sortilège vous coûte 4 points d'ENDURANCE. Lorsqu'elle s'éclaircit de nouveau, vous flottez dans l'air vers le sommet de cette immense caverne. Vous vous êtes élevé de près d'un kilomètre et demi quand une Libellule Géante vous remarque. Soucieux d'éviter une attaque presque assurée, vous renforcez votre concentration pour accélérer votre vitesse. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est :

Inférieur ou égal à 3

Rendez-vous au [340](#)

Supérieur à 3

Rendez-vous au [84](#)

330

Quand vous sortez de la pièce, le portail se referme et votre Disque de Fer ressort de la fente. Vous le remettez dans la poche et vous repartez vers le croisement. De là, vous continuez tout droit pour explorer ce tunnel encore inconnu. Rendez-vous au [137](#).

Vous êtes sur le seuil d'une pièce pleine de fumée qui dégage une forte odeur de mort et de décrépitude. Seul le sol paraît ferme mais, en y regardant de plus près, vous voyez qu'il est compartimenté en une multitude d'alvéoles, occupées par des âmes en proie à d'atroces tourments. Les murs sont voilés par des fumées sulfureuses, que zèbrent par intermittence des éclairs rouge sang. Les substances fétides qui tiennent lieu d'air sont saturées d'énergies féroces et maléfiques. Au centre de la salle, un piédestal élancé chapeauté d'un dôme jaillit soudain du sol. Quelques instants plus tard, une grande estrade surgit à ses côtés. Naar, le Dieu des Ténèbres, y est assis sous une de ses formes les plus abjectes, qu'il affectionne pour ses apparitions dans sa Salle du Trône. Rien n'aurait pu vous préparer à ce spectacle, le plus hideux qu'il vous ait été donné de voir : Naar a un gros corps rond et flasque soutenu par des dizaines de pattes atrophiées qui s'accrochent tant bien que mal à un ventre pendouillant, lui donnant l'air d'une araignée boursouflée. Son visage gris et plissé ressemble à la gueule d'un vieux verrot, mais avec un trou sombre qui dégage d'insupportables relents là où on s'attendrait à voir un groin. Tout le haut de son corps est couvert de pustules et de poches de liquide d'où s'échappent des fumées noires, et ses mâchoires sont hérissées de centaines de crocs tachés de bleu. Mais le plus effrayant de tout cela, ce sont ses yeux : le Dieu des Ténèbres a des yeux d'humain. Naar fait rouler son gros corps au bas de l'estrade et se traîne en chuintant vers le piédestal. Il étend un membre difforme vers le dôme qui se soulève pour découvrir un objet splendide et mystérieux, que vous reconnaissez avec stupeur : c'est la fabuleuse Pierre de Lune des Shianti, l'une des reliques les plus célèbres de la longue histoire du Magnamund ! Rendez-vous au [112](#).

332

Coincé dans la tige étroite, vous manquez d'ampleur pour pouvoir frapper vigoureusement la robuste paroi végétale, aussi vous faut-il une bonne demi-heure d'effort pour parvenir à l'entailler. La fatigue vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [230](#).

333

En vous dégageant du cadavre de la créature, vous effleurez de la main un collier d'acier qu'elle porte au cou. Pendu à ce collier, vous remarquez un petit Disque de Fer gravé de runes. (Si vous souhaitez l'emporter, inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*). Vous avez hâte de quitter ce! endroit car vous craignez que le cri d'agonie de votre victime en ait alerté d'autres. Vous grimpez quatre à quatre un escalier de fer et vous débouchez par une trappe dans une rue voisine. Rendez-vous au [71](#).

334

Vous venez de déboucher au bord d'un profond canyon. Les parois de la gorge sont tapissées de plantes et de fleurs de toutes les couleurs et l'air résonne du bourdonnement d'insectes géants. Dans la chaleur humide de cette jungle tropicale, la végétation paraît luxuriante. Vous apercevez pour la première fois, très haut dans le ciel, la source de lumière qui éclaire ce monde étrange et merveilleux : le canyon se trouve à l'intérieur d'une gigantesque caverne, si grande qu'elle semble contenir le ciel et qui est percée au sommet d'une ouverture ovale d'où pleuvent des rayons de lumière couleur d'ambre, comme filtrés par un vitrail. Émerveillé, vous découvrez des nuées de Libellules Géantes, grandes comme un Itikar de Vassagonie, qui décrivent des cercles nonchalants dans la gorge en se laissant porter par les courants ascendants, leurs ailes diaphanes et irisées brillant dans la lumière. Le spectacle est de toute beauté, mais vous ne pouvez en jouir pleinement car l'instinct qui vous a guidé jusqu'ici vous

dit que la source de pouvoir que vous recherchez se trouve à plusieurs kilomètres de distance, au-delà de l'ouverture ovale. Comment allez-vous atteindre cette issue, située à plus de trois cents mètres au-dessus de votre tête ? Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï avec le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [329](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï sans avoir atteint le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [146](#). Enfin, si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline ou si vous ne souhaitez pas y recourir, rendez-vous au [116](#).

335

Vous vous enfuyez par le toit d'acier de la tour et vous entrevoyez rapidement la ville balayée par la pluie qui s'étend en dessous de vous. Soudain, la Bombe explose avec une déflagration si violente qu'une onde de choc chargée de gravats vous frappe dans le dos, vous donnant la déplaisante sensation qu'une mule en colère vient de vous envoyer une ruade. Votre monture, heureusement indemne, est propulsée vers les gros nuages d'orage à une vitesse redoublée. Rendez-vous au [310](#).

336

Le couloir mène à un palier d'où s'élève un escalier en colimaçon. A mesure que vous grimpez les marches, une appréhension croissante vous gagne : que vous réserve cette tour inconnue ? Arrivé au troisième niveau, vous reprenez confiance en découvrant des traces de votre ennemi : d'après vos sens Kaï, elles sont récentes. Vous vous lancez sur cette piste qui vous conduit, à travers un labyrinthe de couloirs, jusqu'au seuil d'une grande pièce ronde. Vous jetez prudemment un coup d'œil à l'intérieur : Loup Enragé se tient seul au milieu de la pièce, visiblement inconscient de votre présence. Rendez-vous au [100](#).

- Par ici, messires ! s'écrie Foilan en éperonnant sa jument noire. Vous le suivez le long d'une rue étroite qui serpente à travers les quartiers pauvres du nord de Tyso. La rue est déserte mais de nombreux habitants vous observent, le nez collé au carreau embué de leurs fenêtres. Au bout d'un moment, elle débouche sur une large avenue qui descend en pente douce vers une espèce de grand terrain vague ceint d'un mur de pierre moussue. Plusieurs dizaines de gardes et de soldats sont postés en faction devant une grande voûte d'entrée percée dans le mur et, en agrandissant votre vision, vous voyez qu'ils ont érigé une barricade qui interdit l'accès au cimetière qui s'étend derrière le mur. Foilan vous prie de l'attendre pendant qu'il va expliquer aux hommes que vous et vos disciples n'êtes pas des imposteurs. Puis, sur un signe qu'il vous adresse, vous le rejoignez devant l'arcade et vous descendez de cheval. Sur l'ordre de Foilan, des gardes dégagent l'entrée pour vous permettre de passer. Vous pénétrez à pied dans le cimetière avec vos disciples. Éclairé par les rayons lunaires, il n'est pas exempt d'une austère beauté et les stèles funéraires, usées par le passage des siècles, dégagent des vibrations de triste sérénité. Mais il ne faut pas se fier aux apparences. Votre sixième sens Kaï détecte l'aura d'une entité maléfique qui s'est introduite dans ces lieux. Un coup d'œil à vos disciples vous indique qu'ils ont, eux aussi, perçu cette présence. Vous portez la main à votre Amulette de Platine. Une sensation de picotement envahit votre paume, s'accentuant tandis que vous avancez le long d'un sentier herbeux qui mène à une tombe délabrée. Au fil des ans, la tombe s'est affaissée dans la terre meuble mais vous remarquez un escalier qui part de l'endroit où devait se trouver, jadis, la porte du petit édifice. En approchant, vous voyez que la porte gît au sol, brisée en nombreux morceaux. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [256](#). Sinon, rendez-vous au [318](#).

338

Quand vous portez le coup fatal, le Meganik se désagrège en un tas de ferraille. Vous fouillez dans ce fatras cabossé sans rien trouver d'intéressant, aussi vous remettez-vous vite en route. Le tunnel serpente jusqu'à une pièce vide, traversée par un courant d'air tiède qui vient d'un escalier, dans le mur du fond. En approchant, vous découvrez les empreintes de Loup Enragé sur les marches de pierre poussiéreuses. Vous y imposez les mains et vous détectez qu'elles ne sont pas le fruit d'une illusion magique : votre ennemi est passé par ici il y a moins d'une heure. Vous descendez lentement l'escalier qui donne sur le seuil d'une vaste salle voûtée. Six Humanoïdes à la peau grise sont regroupés autour d'une fontaine qui occupe le mur nord. Ils sont en train de boire un liquide translucide et huileux qui se déverse dans un bassin en demi-cercle. Pieds nus et en haillons, ils sont tous armés d'une lance et d'un arc. La seule issue visible de cette pièce consiste en une arcade à mi-hauteur du mur nord, sur un balcon à balustrade. Deux escaliers, de part et d'autre de la fontaine, desservent le balcon. Vous examinez tranquillement les créatures en réfléchissant à un moyen de les contourner et d'atteindre l'arcade du balcon. Si vous possédez un Arc et si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens avec le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [138](#). Si vous maîtrisez la Magie des Anciens et avez atteint le rang de Grand Maître Lunaire, vous pouvez recourir à cette Grande Discipline en vous rendant au [26](#). En revanche, si vous ne vous trouvez dans aucune de ces deux situations, rendez-vous au [121](#).

339

Caché derrière un buisson, vous observez le village pendant plusieurs longues minutes. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas pendant ce temps faute de quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. A mesure que les secondes passent, l'anxiété vous gagne. La mesure dans laquelle votre ennemi s'est introduit n'a qu'une seule pièce, et pourtant vous n'y détectez aucun signe

de mouvement. Rongé par la crainte d'avoir peut-être donné à Loup Enragé l'occasion de vous échapper, vous vous approchez de la hutte en rampant entre les hautes herbes. Rendez-vous au [285](#).

340

Vous accélérez, mais votre prise de vitesse ne fait qu'attiser l'instinct prédateur de la Libellule et renforcer son envie de vous attraper. Avec un bourdonnement furieux et sonore, elle décrit deux cercles au-dessus de vous puis pique comme un faucon pour porter son premier Assaut.

GOLASYX HABILITÉ: 49 ENDURANCE: 45

La créature tente de vous poignarder en vol avec la pointe de son dard puissant comme une lance au moment où elle passe devant vous, de sorte que ce combat ne comptera qu'un seul Assaut. Si, au cours de cet unique Assaut, vous infligez à votre adversaire une blessure égale ou supérieure à la vôtre, rendez-vous au [163](#). Si vous perdez plus de points d'ENDURANCE que la créature, rendez-vous au [221](#).

341

Vous dégainez votre Arme et un halo de feu doré en nimbe aussitôt la lame. Vous la brandissez alors au-dessus de votre tête et vous interceptez l'éclair qui fuse vers vous. Dans un formidable crépitement d'énergie, les deux forces entrent en collision puis l'éclair, repoussé par la puissance de votre Glaive, va s'éteindre contre le mur de la cabine. Le Glaive de Sommer a absorbé une partie de son énergie, qu'elle vous retransmet par le pommeau ; vous regagnez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [37](#).

342

En approchant du torse de la créature, vous détectez qu'elle lutte intérieurement de toutes ses forces pour se libérer de votre sortilège. De violentes convulsions l'agitent et vous sentez qu'elle

va secouer votre emprise. Vous recourez au sortilège pour la seconde fois et vous l'empêchez de se rebeller, la rendant inoffensive. Mais l'effort est exténuant : vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Vous gagnez la sortie du tunnel sain et sauf. Rendez-vous au [115](#).

343

Alyss, faisant appel à ses pouvoirs, s'enveloppe avec la légendaire Pierre de Lune d'un cocon d'énergie protectrice. Kekataag frappe ce bouclier lumineux avec une rage folle et des étincelles jaillissent de la lame de son énorme hache à chaque coup qui s'abat. A la lueur de haine qui brille dans les yeux de la créature surnaturelle, vous comprenez qu'Alyss et lui sont des ennemis de longue date. Naar est maintenant conscient de votre véritable identité et il s'est aussi aperçu que vous n'avez fait aucune tentative pour gagner la Porte d'Ombre, aussi abandonne-t-il Alyss, visiblement heureux de laisser son sbire s'en occuper, pour concentrer toute son attention sur vous. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [132](#). Sinon, rendez-vous au [147](#).

344

Vous courez dans le couloir et découvrez, au débouché d'un tournant, un étroit tunnel qui s'enfonce vers les ténèbres. A en juger par ses parois suintantes, il passe directement sous le cours d'eau. Vous vous y engagez sans hésiter, rasant les parois humides et parvenez au pied d'un escalier qui monte vers une arcade soutenue par de gros piliers de bois. Cette voûte donne sur une pièce souterraine aux murs décorés de runes et de symboles maléfiques. C'est un temple du Mal, qui irradie une aura si néfaste que vous en avez la chair de poule. Au fond de la pièce, un autel est placé devant un gros rocher grossièrement sculpté en crâne humain. Une sinistre lueur verte brille dans les orbites de pierre et des langues de fumée s'échappent des mâchoires ouvertes. Loup Enragé court vers l'autel, vous l'interpellez, le sommant de s'arrêter pour vous affronter, mais il

vous ignore et continue à courir jusqu'aux mâchoires du crâne, flanquées de part et d'autre de deux lances de fer plantées dans le sol. A bout de souffle, il se retourne et vous dévisage avec des yeux brûlant de haine. Un instant, son regard se porte sur une des lances de fer, mais il se ravise en vous voyant avancer dans la pièce et se précipite à l'intérieur du crâne. Vous vous élancez à sa poursuite, persuadé de détenir un avantage sur lui tant que vous ne perdez pas sa piste. Rendez-vous au [140](#).

345

De l'autre côté de l'endroit où se dressait l'illusoire mur nord, vous voyez maintenant une petite antichambre noyée dans des volutes de fumée bleue et âcre qui se dissipe, révélant un socle où repose une urne en bronze, couchée sur le côté. Des cendres gris pâle se sont échappées du couvercle. Vous vous approchez à pas prudents de l'urne et remarquez une inscription gravée à la base. En la lisant, vous apprenez que ces cendres sont celles de la baronne Garrulen, épouse de Hul, troisième baron de Tyso. A demi enfouie dans les cendres, une bague sertie de pierres précieuses rouge sang scintille de mille feux. Voulez-vous prendre l'Anneau de Rubis ? En ce cas, inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Vous redressez l'urne renversée et, à ce moment-là, Main d'Acier vous appelle. Il a vu quelque chose parmi les gravats qui jonchent le sol du fond de la pièce. Rendez-vous au [35](#).

346

Vos efforts sont rapidement récompensés. La Libellule reprend connaissance et les forces lui reviennent, lui permettant de stopper son plongeon vertigineux avant qu'il soit trop tard. Elle rase le fossé de la tour pour reprendre de la vitesse et repart vers les nuages. Au moment où vous passez devant le haut de l'édifice, dont les étages supérieurs sont maintenant ravagés par les flammes, vous voyez que l'explosion a détruit toutes les stalles des Libellules. Rendez-vous au [310](#).

347

Vous exercez votre Grande Discipline de l'Intuition, hélas!, en vain: vous ne parvenez toujours pas à retrouver la trace de votre ennemi, pas plus qu'à discerner une différence entre les deux côtés de ce nouveau tunnel. Allez-vous le prendre sur la gauche (rendez-vous au [95](#)) ou sur la droite (rendez-vous au [137](#)) ?

348

Votre dernier coup décapite la créature dont la tête rebondit contre le plafond avant de s'écraser dans la fange. Ses yeux vitreux flottent pendant quelques secondes la surface de l'eau, puis la tête sombre lentement sous la couche d'écume. Vous rengainez votre arme, à bout de souffle, et pataugez dans les eaux souillées pour vous enfuir au plus vite de cette grotte hostile. Rendez-vous au [115](#).

349

Le Guerrier s'arrête et contemple, incrédule, les jambes de son compagnon assassiné qui dépassent d'un tas de cylindres. Vous en profitez pour l'attaquer par-derrière. Il se débat vigoureusement mais ses efforts s'interrompent brutalement lorsque vous arrachez un câble d'acier de la boîte qu'il porte dans le dos. Des flammes bleues jaillissent du haut de la boîte avec un grondement sourd et le projettent tête la première sur le tas de cylindres. Un instant, un filet d'énergie lumineuse enveloppe les deux Guerriers morts, pour s'éteindre en crépitant dans des relents de chair brûlée et de métal calciné. Rendez-vous au [21](#).

Dès que la dernière créature s'affaisse, vous enjambez sa dépouille et bondissez à l'intérieur du tourbillon de la Porte d'Ombre. La dernière image que vous emportez est celle d'Alyss, succombant lentement sous les coups féroces et répétés du Kekataag. La pensée de son courage et de sa générosité raffermi votre détermination à lutter toute votre vie au service du Bien, contre les hordes maudites des Ténèbres. Félicitations, Grand Maître, vous venez de remporter une éclatante victoire contre les forces du Mal. Grâce à vous, le terrible plan de Naar pour vous tuer et conquérir le Magnamund a échoué. Mais, tandis que la Porte d'Ombre vous renvoie vers votre terre natale, vous prenez conscience que le combat contre le Mal n'est pas encore achevé. Si vous voulez empêcher le Dieu Sombre de lancer ses armées des ténèbres à l'assaut du Magnamund, vous devrez retourner dans l'univers parallèle des Ténèbres et en rapporter la légendaire Pierre de Lune. Alors seulement le Magnamund sera définitivement à l'abri des attaques impies de Naar. Cette mission sera terriblement périlleuse, peut-être plus encore que toutes celles que vous avez entreprises jusqu'alors. Si vous avez vraiment le courage d'un Grand Maître Kaiï, vous relèverez cet ultime défi qui vous attend dans le prochain volume des aventures du Grand Maître Loup Solitaire.

TABLE DE HASARD

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

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	
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
	2	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
	3	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
	4	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
	5	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
	6	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
	7	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
	8	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
	9	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
	0	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
	1	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
	2	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
	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	E T
	4	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
	5	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
	6	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
	7	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
	8	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
	9	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0
	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	LS -0

E = Ennemi - LS = Loup Solitaire

T = Tué sur le coup