

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Joe Dever

La Malédiction de Naar



Loup Solitaire



folio
junior

Titre original : *The Curse of Naar*

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

Joe Dever

La Malédiction de Naar

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 Kaï)
6	(Si vous avez accompli avec succès votre deuxième mission de Grand Maître Kaï)
7	(Si vous avez accompli avec succès votre troisième mission de Grand Maître Kaï)
8	(Si vous avez accompli avec succès votre quatrième mission de Grand Maître Kaï)

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	

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 Kai, il faut évaluer exactement l'efficacité de cet entraînement. A cet effet, vous devrez placer devant vous la *Table de Hasard* qui se trouve à la fin du livre, fermer les yeux et pointer 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 au cours 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-neuf précédentes aventures de la série Loup Solitaire, vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE vous sont déjà connus, et vous pouvez les reporter dans ce vingtième 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 de Loup Solitaire (volume 1 à 5) ou le deuxième (volume 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 le 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 de Loup Solitaire (volume 1 à 5 et 6 à 12), vous ne pourrez emporter dans le troisième cycle (volume 13 et suivants) que ceux qui sont compris 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 des 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 des 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, repérage des empreintes et des pistes.

Foudroiement Psychique

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

Écran Psychique

Protège contre l'hypnose, les illusions surnaturelles, les charmes, la télépathie hostile et les esprits malins. Capacité à faire dévier et 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 vous faudra acquérir la maîtrise des douze Grandes Disciplines énoncées ci-après. C'est un lourd défi à relever, car vous vous aventurez désormais dans l'inconnu, repoussant toujours plus loin les limites des capacités humaines en 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*.

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 des deux armes parmi celles qui sont représentées dans les pages suivantes.

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 également de communiquer avec les oiseaux et les poissons, et de les utiliser comme guides.

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 afin de regagner 20 points d'ENDURANCE. Toutefois, vous ne pourrez avoir recours à cette possibilité que tous les vingt jours.

Invisibilité

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

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.

Exploration

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

Foudroiemnt Psychique

S'il décide d'utiliser ses pouvoirs psychiques pour attaquer un ennemi, le Grand Maître Kaï 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 ne peut perdre plus de 1 point d'ENDURANCE 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 il ne perd aucun point d'ENDURANCE. Attention cependant : Puissance Psychique, Foudroiemnt Psychique et Grande Discipline du Foudroiemnt Psychique ne peuvent être utilisés simultanément. D'autre part, un Grand Maître Kaï ne peut avoir recours à la Grande Discipline du Foudroiemnt Psychique si son total d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 6.

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.

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, et cela pendant environ une heure. Cette résistance augmente au fur et à mesure qu'il progresse dans la Grande Hiérarchie Magnakaï.

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.

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 Magnakäi.

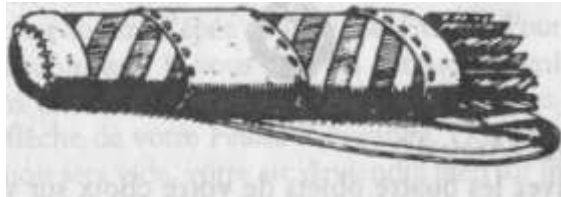
Alchimie Kai

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'Étoile de Cristal. Vous maîtrisez notamment les sortilèges de la *Main de feu*, de la *Lévitacion* 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 Kai.

Équipement

Avant d'entreprendre votre long voyage à travers le Sommerlund, vous vous munissez d'une carte du Magnamund (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 19), 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 laisser les autres en sûreté au monastère en prévision d'une prochaine mission. Vous pouvez également choisir dans la liste ci-dessous quatre 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.

BÂTON (Armes). GLAIVE (Armes). ARC (Armes).



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

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



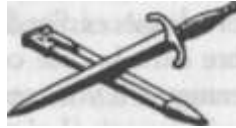
CORDE (Objet contenu dans votre sac à dos).

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.



HACHE (Armes).

POIGNARD (Armes).



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.

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 y autorisera. 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 vous 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 trouver des flèches 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 sur 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 vous souhaiterez peut-être les 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 est interdit de le faire lorsque vous êtes engagé dans un combat. A moins que le texte ne vous indique que vous avez affaire à un Objet Spécial, vous les rangerez dans votre sac à dos.

Objets Spéciaux

Ces Objets ont des initiales en capitales (par exemple Poignard en Or) et ils 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 s'élève à douze.

Nourriture

Vous transportez la nourriture que vous devez consommer à intervalles réguliers au cours de votre quête dans votre sac à dos. 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 disposez d'une seule dose. Si, au cours de votre quête, vous venez à découvrir quelque autre potion, ses 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 quels sont les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de l'ennemi en question. Loup Solitaire (c'est-à-dire vous-même) devra alors s'efforcer de tuer son adversaire en réduisant à zéro tous les points d'ENDURANCE de ce dernier, tout en essayant d'en perdre lui-même le moins possible au cours de l'affrontement.

Au début de chaque combat, inscrivez le total d'ENDURANCE de Loup Solitaire et celui de l'ennemi sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces indications sont à reporter dans la case *Détails des Combats*.

Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

1. Ajoutez à votre total d'HABILETÉ les points supplémentaires que certaines Grandes Disciplines et certains Objets Spéciaux peuvent vous 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. Il est attaqué par une meute de Loups Maudits dont le total d'HABILETÉ se monte à 30, et il est pris par surprise et ne dispose d'aucune possibilité de fuite. Si Loup Solitaire dispose de la Grande Discipline du Foudroiement Psychique contre laquelle les Loups Maudits ne sont pas immunisés, il ajoute 3 points à son total d'HABILETÉ qui atteint donc 35. Il retranche ensuite le total d'HABILETÉ des Loups Maudits de son propre total, ce qui lui donne 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'intervalle de la ligne horizontale correspondant au chiffre que vous avez tiré 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 perdus 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 des Loups Maudits est de + 5. Si le chiffre donné par la *Table de Hasard* est 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 des Loups Maudits perd 7 points d'ENDURANCE.

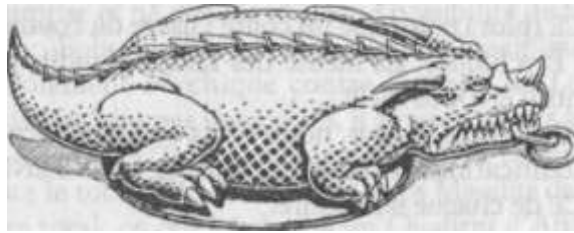
5. Après chaque Assaut, notez sur la *Feuille d'Aventure* les modifications intervenues dans le total d'ENDURANCE de chaque adversaire.

6. A moins que de nouvelles indications ne vous soient données, ou que vous n'ayez la possibilité de fuir, un nouvel Assaut devra être livré.

7. Reprenez l'opération à partir de l'étape numéro 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, c'est le prix de la couardise ! Rappelez-vous que vous ne pourrez vous enfuir que si vous y êtes autorisé ; les précisions nécessaires seront fournies chaque fois.



Niveau supérieur de Kai

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 Magnakaï. Chaque fois que vous accomplirez avec succès une mission de la série Loup Solitaire Grand Maître Kaï, vous maîtriserez une Grande Discipline supplémentaire et vous vous rapprocherez de l'ultime perfection du Kaï, de l'état de Suprême Grand Maître.

Nombre de Titre correspondant

Grandes Disciplines maîtrisées par le Grand Maître Kaï

1 Grand Maître Kaï

2 Grand Maître Kaï d'ordre intermédiaire

3 Grand Maître Kaï d'ordre supérieur

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

5 Grand Maître Tutélaire

6 Grand Maître Principal

7 Grand Maître Mentor

8 Grand Maître Eminent

9 Grand Maître Transcendant

10 Grand Maître Lunaire

11 Grand Maître Solaire

12 Grand Maître Suprême

Grandes Disciplines améliorées Pour le Grand Maître Solaire

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 Daziam. Si vous avez atteint le rang de Grand Maître Solaire, voici les améliorations dont vous bénéficiez dans les disciplines suivantes :

Grande Discipline du Contrôle Animal Le Grand Maître Solaire qui maîtrise cette Grande Discipline est capable de modifier son apparence extérieure, y compris ses vêtements et son équipement, pour prendre celle de n'importe quel animal avec lequel il entre en contact. Seul l'animal en question sera témoin de cette transformation physique.

Grande Discipline de la Science Médicale Le Grand Maître Solaire qui possède cette faculté pourra provoquer la reconstruction de parties du corps perdues lors d'un combat ou d'un accident, telles qu'un pied, une main, une jambe, un bras, ou même un organe. Le Grand Maître Solaire pourra recourir à cette grande discipline améliorée pour se soigner lui-même aussi bien que toute autre personne ou créature vivante. Le temps nécessaire à la reconstruction dépendra de l'importance et de la taille de la partie du corps concernée.

Grande Discipline de l'Invisibilité Cette Grande Discipline améliorée permet au Grand Maître Solaire de créer l'illusion d'un double de lui-même et de la projeter jusqu'à dix mètres de distance. Pour maintenir l'illusion, le Grand Maître Solaire doit rester en contact visuel avec son image. Les attaques physiques, magiques ou psychiques dirigées contre ce double ne provoquent aucune blessure. La portée de cette faculté augmentera

considérablement lorsque vous atteindrez le rang de Grand Maître Suprême.

Grande Discipline du Foudroiement Psychique Grâce à cette Grande Discipline améliorée, le Grand Maître Solaire peut concentrer son pouvoir psychique en un rayon Kai. C'est un rayon d'énergie mentale incisif comme un rayon laser et capable de forcer les défenses psychiques les plus solides. Le Grand Maître Solaire peut utiliser cette faculté une fois au cours d'un combat. L'ennemi perd 15 points d'ENDURANCE, mais attention : il en coûte aussi 4 points d'ENDURANCE au Grand Maître Solaire. Si le total d'ENDURANCE du Grand Maître Solaire est tombé à 10 ou en dessous, il ne peut pas recourir à cette Grande Discipline améliorée ; il ne peut pas non plus l'utiliser en accompagnement d'une autre forme d'attaque psychique.

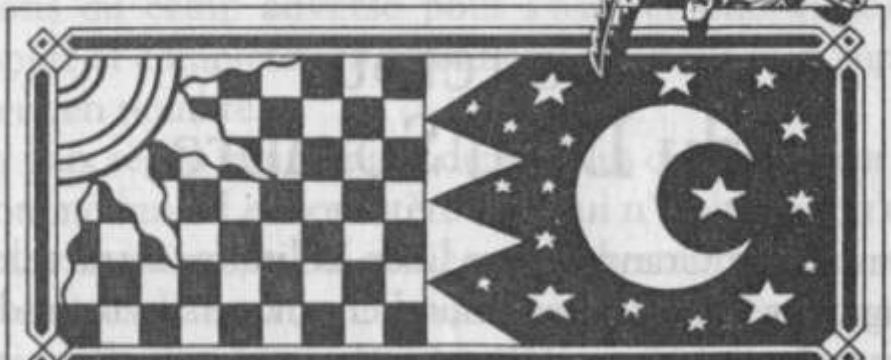
Grande Discipline de l'Écran Psychique Le Grand Maître Solaire qui dispose de cette Grande Discipline a la capacité de créer un sanctuaire mental où il peut mettre son esprit à l'abri des assauts psychiques. Pour créer ce sanctuaire, il n'a pas besoin d'y penser ni de se concentrer : le sanctuaire se forme instantanément dès qu'une attaque psychique est dirigée contre le Grand Maître Solaire. Le pouvoir défensif de ce sanctuaire augmentera considérablement lorsque vous aurez atteint le rang de Grand Maître Suprême.

Grande Discipline de l'Art de la Chasse Parvenu au rang de Grand Maître Solaire, le Grand Maître Kai peut maîtriser la direction et la vitesse de ses mouvements lorsqu'il est pris dans de forts courants d'air ou d'eau, ou lorsqu'il traverse des univers extramatériels tels que les Portes d'Ombre.

La Sagesse Magnakai

Vous vous apprêtez à vous lancer dans l'ultime mission contre Naar, le Dieu Sombre et Maître du Mal. La quête de la Pierre de Lune vous conduira dans l'Univers parallèle des Ténèbres, peuplé de monstrueuses créatures dont il serait fou d'espérer la

moindre aide. Restez en permanence sur vos gardes, car cette mission est la plus périlleuse que vous ayez jamais entreprise. Au cours de votre quête, vous tomberez sur des objets qui pourront vous être utiles. D'autres, en revanche, malgré une apparence parfois 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 mener à bien votre aventure, même si vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE sont faibles. Bien que cela représente un avantage certain, il n'est cependant pas nécessaire d'avoir accompli les missions précédentes de la série Loup Solitaire pour mener cette quête à bien. Puissent les lueurs du dieu Kaï et de la déesse Ishir vous guider dans votre lutte contre les créatures de Naar. Gloire au Sommerlund et au Kaï ! Rendez-vous au t.



Le parchemin a été décerné à



Le retour du Dieu Sombre

Vous êtes le Grand Maître Loup Solitaire, dernier des Seigneurs Kaï du Sommerlund et unique survivant du massacre qui a causé l'anéantissement du Premier Ordre de votre caste de guerriers d'élite. Nous voici en l'an 5081 après la création de la Pierre de Lune. Trente et un ans se sont écoulés depuis que vos frères d'armes ont péri sous les mains traîtresses des Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad. Vous aviez fait le serment de venger la mort de vos frères Kaï 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'était emparée des différentes factions de leur immense armée, dont la perspective de conquérir tout le Magna-mund Septentrional avait seule 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 maintenant depuis plus de dix ans sur le Sommerlund. Le monastère Kaï, 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 Kaï afin que se perpétuent l'art, le savoir et les nobles traditions de vos ancêtres, tâche qui est, elle aussi, en bonne voie. Cette nouvelle génération de recrues, qui ont toutes vu le jour durant les années de guerre contre les Seigneurs des Ténèbres, possède déjà des pouvoirs Kaï à l'état latent et se révèle des plus prometteuses. Pendant leur

séjour au monastère, ces pouvoirs seront développés et affinés jusqu'à la perfection, afin qu'elles puissent à leur tour éduquer de futures générations capables d'assurer à votre patrie une sécurité sans faille dans les années et les siècles à venir. Votre victoire personnelle et votre ascension au rang de Grand Maître 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, 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 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 pouvoir ainsi assurer à leur tour la formation d'un nouveau contingent de novices. Très vite, elles ont su prendre en charge leurs nouvelles responsabilités, vous permettant de consacrer l'essentiel de votre temps à la recherche et au développement des Grandes Disciplines Kai. 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'Etoile de Cristal, et le Seigneur Rimoah, chef du Conseil Suprême des Anciens Mages. Au plus profond des souterrains du monastère, quelque quarante mètres sous 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 Kaï que vous avez inlassablement recherchées et rassemblées au prix de mille dangers au cours de votre quête du Magnakaï. Vous avez passé d'innombrables heures à poursuivre la perfection dans cette magnifique crypte, baigné par les radiations bienfaisantes des Pierres de la Sagesse. Parfois seul, parfois en compagnie de vos deux sages conseillers, Banedon et Rimoah, vous avez consacré toute votre énergie à développer le potentiel inné de vos Grandes Disciplines Kaï et à assimiler les secrets fondamentaux de la Magie Noire et de la Magie de l'Ancien Royaume. Au cours de cette période, vous avez vu votre corps subir 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'écoulent, vous ne vieillissez que d'un an. Depuis la chute d'Helgedad, la paix règne dans tous les autres Etats 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 troqué leur épée pour la houe et leur bouclier pour la charrue et, s'ils font encore de longues marches, c'est en suivant 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 de 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 pour la plus grande déconfiture de ces derniers. 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. Des profondeurs de l'Univers parallèle des Ténèbres, Naar a envoyé Loup Enragé dans le Sommerlund, créature maléfique créée à votre image.

Vous étiez parti accomplir une mission outremer, dans le lointain Dessi, et l'imposteur en a profité pour terroriser vos concitoyens en se faisant passer pour vous, s'efforçant de détruire votre réputation et l'honneur des Kai. Sans votre courage et votre détermination, il y serait sans doute parvenu. Mais vous avez regagné votre patrie et pourchassé votre ennemi jusque dans l'ancienne nécropole de la cité de Tyso. Là, dans le tréfonds d'une crypte souterraine, vous et votre sosie avez été happés par une Porte d'Ombre, corridor astral qui relie le Magnamund aux autres univers, et vous vous êtes retrouvés dans la lointaine planète d'Avaros où un duel à mort allait vous opposer l'un à l'autre. Grâce à l'aide inattendue d'un esprit énigmatique du nom d'Alyss, vous avez triomphé de votre ennemi mais, avant que vous ne puissiez regagner votre monde, une seconde Porte d'Ombre vous a aspirés, Alyss et vous. Cette fois-ci, c'est dans l'effroyable domaine de Naar que vous avez été transportés : l'Univers parallèle des Ténèbres.

Un combat titanesque s'est déroulé dans la salle du Trône de Naar, vous opposant, Alyss et vous, à la cohorte des puissants serviteurs du Dieu Sombre. Au cours de cette lutte désespérée, vous avez découvert que Naar détenait la légendaire Pierre de Lune, créée il y a 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 de référence pour mesurer 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 ont fourni la preuve que la pierre mystique était tombée entre les mains du Dieu Sombre. Brusquement, le sens de la Pierre de Lune vous est apparu. Naar utilise les pouvoirs légendaires de l'objet magique pour créer des Portes d'Ombre sur Magnamund, aux lieux et moments de son choix. 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 Kaï vous dressez en travers de la route des agents de Naar. Grâce au courage et à l'abnégation d'Alyss, vous avez pu vous enfuir de la salle du Trône en sautant dans la Porte d'Ombre. La dernière image que vous avez emportée, en plongeant dans le tourbillon lumineux, a été celle d'Alyss succombant lentement sous les coups féroces et répétés des créatures de Naar. Vous aviez triomphé de Loup Enragé et fait échouer le plan de Naar pour ternir l'honneur des Kaï mais, tandis que la Porte d'Ombre vous renvoyait vers votre terre natale, vous avez pris conscience que le combat contre le Mal n'était pas encore achevé. Si vous voulez empêcher le Dieu Sombre de lancer ses armées des ténèbres à l'assaut de Magnamund, vous devez retourner dans l'Univers parallèle des Ténèbres et en rapporter la légendaire Pierre de Lune. Alors seulement Magnamund sera définitivement à l'abri des attaques impies de Naar.

1

Votre traversée de la Porte d'Ombre est un voyage froid et solitaire, mais vous n'avez pas peur car vous sentez qu'Alyss exerce ses pouvoirs pour vous renvoyer sain et sauf dans Magnamund. Au cours de cette chute intemporelle dans le vide, vous vous remémorez vos derniers instants dans la salle du Trône de Naar, avant que vous ne bondissiez, triomphant, dans la Porte d'Ombre. Vous vous rappelez comment Alyss, détournant les attaques du Kekataag sur elle, vous exhorta à fuir. Son courage et son abnégation vous ont marqué à tout jamais. Inspiré par son exemple et convaincu que, pour arrêter l'invasion des créatures monstrueuses de Naar, il faut lui arracher la légendaire Pierre de Lune des Shianti, vous avez juré de retourner dans l'Univers parallèle des Ténèbres et de reconquérir le joyau mystique. Peu à peu, l'obscurité impénétrable de l'abîme s'éclaire d'une vapeur fluorescente, mouchetée çà et là de particules de lumière en suspension. Des grappes d'étoiles minuscules s'agglutinent en tourbillonnant autour de vous, et vous voici bientôt pris dans un cocon de lumière d'une blancheur aveuglante. Soudain, vous sentez à nouveau la terre ferme sous vos pieds. Vous émergez du cocon lumineux et vous vous retrouvez dans une cave humide et froide. Rendez-vous au [160](#).

2

Vous vous jetez en avant et vous tombez dans le tunnel latéral quelques secondes à peine avant que le Cloporte Géant ne déboule dans un nuage de poussière, traînant derrière lui un long convoi de wagons de minerai. Pour la plupart, ces wagons sont pleins à ras bord de pierres gris métallique, veinées d'un minerai jaune et phosphorescent. Si vous tentez de sauter dans le dernier wagon lorsqu'il traversera le carrefour, rendez-vous au [181](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [158](#).

3

Comme les premières flèches fendent l'air, vous vous réfugiez derrière le Trône de Pouvoir de Shamath. Accroupi là, à guetter avec frayer le sifflement des flèches et les cris de la horde qui s'approche, vous remarquez un bassin plein d'eau bouillonnante, à moins de dix mètres. Derrière, une immense porte noire à deux battants occupe presque tout le mur du fond et vous vous souvenez alors du texte du Tome des Ténèbres : il doit s'agir du Bassin des Soucis et des Portes des Ténèbres, issue de ce domaine impitoyable. Mais votre excitation est vite tempérée car vous vous rappelez aussi que, pour arriver à sortir de ce royaume, vous devez verser du sang dans le bassin. Sans hésiter, vous vous piquez le bout du doigt avec la pointe de votre boucle de ceinture, puis vous vous redressez d'un bond et vous courez vers le bassin. Arrivé à quelques mètres, vous secouez vivement la main pour projeter quelques gouttelettes de sang à la surface bouillonnante de l'eau. Une formidable transformation s'opère aussitôt sous vos yeux. Rendez-vous au [300](#).

4

Le brouillard tourbillonnant se condense en une colonne de lumière qui tremblote comme la flamme géante d'une bougie, mais dégage un froid glacial. Du cœur de cette flamme glacée, deux yeux incandescents vous fixent d'un regard hypnotique. Des vagues d'énergie psychique déferlent par rafales violentes à l'assaut de votre esprit et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. L'esprit de Cadak vous sent affaibli et en profite impitoyablement : il lance un ordre psychique et, aussitôt, le tapis de Vers s'anime et s'élance en grouillant vers vous. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [92](#). Sinon, rendez-vous au [69](#).

5

Vous avez survécu à la première volée de lances mais votre épreuve est loin d'être terminée : à peine les créatures du premier rang ont-elles lancé leurs projectiles qu'elles reculent pour faire place à d'autres Humanoïdes armés. Ils sont plus d'une trentaine qui attendent maintenant l'ordre de Nza'Pok pour se jeter sur vous... Refusant de vous laisser décourager, vous adressez une prière silencieuse au dieu Kaiï. Brusquement, il vous revient en mémoire un passage du Tome des Ténèbres où il était fait mention d'un nom secret qui, prononcé à voix haute, peut immobiliser Nza'Pok. C'est sans doute la clé de votre survie, mais vous n'avez pas le temps de sortir le livre de votre sac à dos et il va falloir miser sur votre mémoire. Si vous croyez que le nom secret de Nza'Pok est :

Hulka Rendez-vous au [171](#)

Khula Rendez-vous au [105](#)

Lukha Rendez-vous au [56](#)

6

Soudain, la voix d'Alyss résonne dans votre esprit : « Prends la hache, Loup Solitaire ! Sers-toi de l'arme du Kekataag pour anéantir le pouvoir qui me tient captive ! » Vous vous ruez aussitôt sur l'énorme hache de fer qui gît à côté des vestiges encore fumants du Kekataag mais, lorsque vous voulez la soulever, vous vous rendez compte qu'elle est d'une lourdeur surnaturelle. Tirez un nombre sur la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï, ajoutez 2. Si votre total actuel d'ENDURANCE s'élève à 15 ou plus, ajoutez 1. Enfin, si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 8, retranchez 1. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [346](#). Si le résultat obtenu est supérieur à 3, rendez-vous au [12](#).

7

Vous remarquez des traces dans la poussière et les gravillons du sol. Il y a des marques de roues qui ont dû être faites par plusieurs wagons très chargés, ainsi que d'innombrables stries que vous ne parvenez pas à identifier. Elles vous font penser, en cent fois plus gros, à des traces de mille-pattes. Cet examen vous a distrait un instant du bruit qui s'approche. Lorsque vous vous retournez, vous apercevez une masse sombre qui fonce dans l'obscurité, occupant presque toute la largeur du tunnel. Si vous la laissez approcher pour tenter de l'identifier, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez chercher un endroit où vous cacher, rendez-vous au [266](#).

8

En vous aidant de votre arme, vous parvenez à vous dégager de ce borbier collant, mais l'effort vous laisse tremblant de fatigue et affaibli de 5 points d'ENDURANCE. De surcroît, la pluie violente a beaucoup abîmé vos vêtements et votre sac à dos qui est criblé de trous. Vous grimpez en haut du monticule et vous vous arrêtez pour réparer votre sac à dos. Vous vous rendez alors compte que trois de vos objets sont complètement détériorés : rayez de votre *Feuille d'Aventure* les trois premiers objets de votre liste du sac à dos. Les branchages des arbustes épineux de cet îlot marécageux forment une barrière impénétrable, mais vous parvenez à jeter un coup d'œil par un trou entre les feuilles et vous découvrez une clairière au milieu du taillis. Grâce à votre faculté de vision rapprochée, vous apercevez une petite mesure en pierre. Vous vous taillez un chemin à coups de lame entre les branchages et vous gagnez la clairière. La mesure est entourée d'un fossé plein de boue noire et gélatineuse, dont la surface est couverte d'empreintes d'animaux. Devinant que la cabane est vide, vous franchissez le fossé d'un bond pour aller vous y mettre à l'abri de la pluie corrosive. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant ou au-delà, rendez-vous au [269](#). Si vous ne

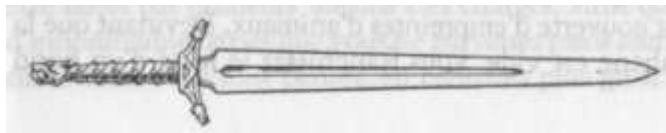
disposez pas de cette Grande Discipline ou si vous n'avez pas atteint ce niveau Magnakaï, rendez-vous au [348](#).

9

Vous attendez que le pont soit complètement vide avant de rassembler votre courage pour vous élancer à toutes jambes vers l'autre côté. Tirez un nombre sur la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1 au nombre obtenu. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 également. Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 10, retranchez 2. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [241](#). Si le résultat obtenu est supérieur à 4, rendez-vous au [196](#).

10

A peine avez-vous tapoté le dixième carré que des étincelles ambrées jaillissent tout autour de l'ouverture. Vous sentez que l'écran magique qui protège le panneau est en train de se désagréger rapidement. Lorsque vous ne percevez plus aucun résidu d'énergie magique, vous vous hissez par la trappe et vous grimpez dans le nid de feu. Rendez-vous au [250](#).



11

Vous prononcez les paroles du sortilège *Filet* en tendant le bras droit vers la créature qui attaque. Un réseau de fibres poisseuses jaillit de votre paume et s'abat sur le fauve qui se prend les pattes dedans et tombe lourdement. Tandis qu'il se débat pour se dégager de sa prison collante, vous examinez le portail. Grâce à vos talents Kaï, vous déchiffrez suffisamment d'inscriptions pour découvrir le code secret qui ferme le portail. Avec confiance, vous appuyez sur une partie d'un panneau qui s'enfonce avec un claquement sec. Comme vous vous y attendiez, le portail s'ouvre

quelques instants plus tard. Vous sortez à toute vitesse en claquant le battant derrière vous pour empêcher le fauve de vous suivre. Rendez-vous au [210](#).

12

Vous arrivez finalement à soulever la hache du Kekataag et vous vous précipitez vers l'endroit où Alyss est assise, prisonnière du champ de forces crépitant. Alors, d'un seul coup puissant et précis, vous fracassez la prison magique. Le hurlement d'angoisse de Naar résonne à travers les couloirs et les cachots de Dazganon. Quand il commence à s'éteindre, vous remarquez avec effroi qu'une horde de créatures monstrueuses est en train de surgir des murs de fumée du sanctuaire. Rendez-vous au [52](#).

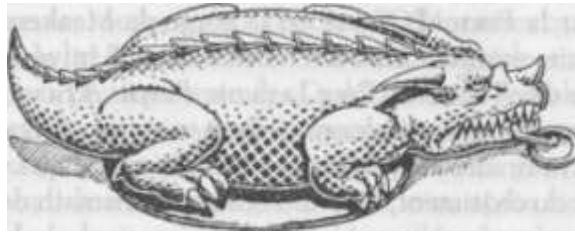
13

Vous avancez vers Nza'Pok en brandissant votre épée. - Ainsi périront tous les suppôts du mal ! criez-vous en abattant votre arme.

Des gaz putrides s'échappent aussitôt du corps pourfendu de Nza'Pok, qui se dissipent en quelques secondes. La dépouille du souverain ainsi que son amulette tombent en poussière. Un concert de hurlements monte de la horde. Craignant que les créatures ne tentent de venger leur maître, vous vous engagez à toutes jambes le long d'un sentier qui serpente entre les huttes et débouche sur une plage de sable noir. Un ponton délabré, en bois et en os, s'avance dans la mer grise et étale. De la jungle qui borde la plage s'élèvent soudain des cris, et vous distinguez des ombres qui se meuvent dans le feuillage. Vous vous arrêtez un instant et une volée de flèches jaillit des arbres. Il y a bien trop d'archers pour que vous les maîtrisiez à vous tout seul, vous courez au bout du ponton où vous trouvez un canoë. Vous sautez à bord, vous détachez l'embarcation et vous partez en ramant aussi vite que vous le pouvez. Une fois hors de portée des flèches, vous décidez d'obliquer pour suivre la côte et accoster dès que vous trouverez un mouillage plus sûr. Malheureusement, une

brume tournoyante tombe sur les eaux et avale votre esquif avant que vous n'ayez pu changer de cap. En quelques instants, le brouillard s'épaissit à tel point que, malgré toutes vos facultés Kaiï, vous ne voyez plus rien. Vous perdez rapidement le sens de l'orientation et du temps. Au bout de ce qui paraît être plusieurs longues heures, vous discernez une masse sombre à l'horizon. Une île, peut-être ? Vous ramez avec un regain d'énergie. Alors que vous allez accoster, deux fentes s'ouvrent sur le tertre, dégageant une lumière surnaturelle et une gueule béante s'ouvre devant vous.

En fait d'îlot, c'est un monstre marin ! Vous voulez changer de cap, mais un violent courant aspire votre canoë. Vous finissez corps, biens et embarcation dans la gueule du monstre qui ne fait qu'une seule bouchée du tout. Telle est la terrible fin de votre aventure.



14

Vous constatez avec soulagement que vos précautions ont été efficaces. Le Dragon, inconscient de son passager clandestin, continue son vol vers le chantier qui jouxte le temple principal. Arrivé à destination, il se met à planer au-dessus d'un grand terrain où sont entreposés des dizaines de filets pleins de blocs de pierre. Une équipe de quatre Reptiliens guide le Dragon puis détache votre filet à l'aide de longues perches. Depuis votre cachette, vous regardez le Dragon s'éloigner pour aller chercher un autre chargement. Dès que les Reptiliens tournent le dos pour réceptionner une autre livraison, vous sortez du filet et vous filez aussi vite que possible vers le temple principal. Rendez-vous au [220](#).

15

Tirez à nouveau un nombre sur la *Table de Hasard* (0 = 10). Ce nombre correspond aux points d'ENDURANCE que vous perdez à la suite de vos brûlures ; si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science Médicale, réduisez-le de 1. Vous savez maintenant que le Seigneur de Pourriture qui se trouve sur le trône de droite est Jantoor. Vous clamez son nom secret d'une voix forte. Aussitôt, il se fige comme une statue, ce qui plonge son compagnon dans une peur panique. Fou de rage et d'effroi, il bredouille un sortilège. Horrifié, vous voyez alors les Vers surgir en grouillant de tous les recoins sombres de la salle. Les larves déferlent comme un raz de marée vers vous, grossissant démesurément de seconde en seconde... Votre seul espoir de vous en tirer est de prononcer le nom secret du deuxième Kuna. Vous n'avez pas le temps de sortir le Tome des Ténèbres de votre sac à dos, il faut vous en remettre à votre mémoire. Si vous croyez que le nom secret est:

Rhunotar	Rendez-vous au 96
Rhunadan	Rendez-vous au 311
Rhunaguin	Rendez-vous au 289

16

Tandis que vous dégringolez dans le vide de la Porte d'Ombre, vous vous efforcez de garder les yeux fixés sur une minuscule particule lumineuse qui clignote au fond de l'obscurité. Vous sentez que les Anciens, rassemblés à l'entrée du portail, concentrent tous leurs pouvoirs psychiques pour vous guider vers ce point lumineux. Vous recourez à votre Grande Discipline Kaï améliorée pour vous joindre à leurs efforts. Cela vous permet également de vous stabiliser et d'atténuer la fatigue de cette éprouvante traversée. Rendez-vous au [90](#).

17

Vous redescendez vers la base de la colonne de lumière, heureux d'avoir survécu à la tornade de feu. Grâce à vos dons innés de guérison, vous vous remettez rapidement de vos brûlures. Le Monstre des Laves n'a pas bougé de sa place. Sur la pointe des pieds, vous sortez dans la lumière scintillante et vous avancez sans bruit vers le porche de la voûte, à une trentaine de mètres. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 2 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [93](#). Si le résultat obtenu est supérieur à 5, rendez-vous au [235](#).

18

Soudain, vous devinez l'identité du troisième esprit qui occupe cette salle : c'est Cadak, Grand Archidruide des Cérénaï, ennemi juré du Kaï et du Bien. Son corps a péri sur Magnamund il y a cinq ans, mais son esprit, vassal des Seigneurs de la Pourriture, survit dans cette salle puante. Avec un battement de cœur, vous apercevez une forme spectrale et fine comme une toile d'araignée qui s'échappe de la cage thoracique de la dépouille et flotte vers vous, tandis que la voix glaciale de Cadak résonne dans votre esprit : « D'au-delà de la mort, je reviens me venger, Loup Solitaire ! » Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [249](#). Sinon, rendez-vous au [4](#).

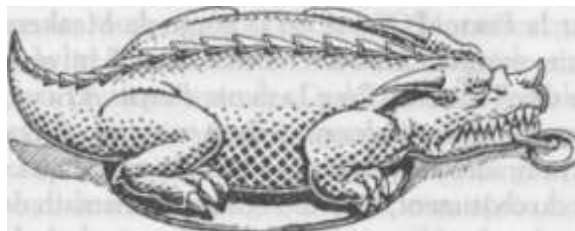
19

Un silence mortel retombe sur la jungle. Vous essuyez la lame de votre épée contre un tronc d'arbre puis vous reprenez la piste qui mène vers la plage. Mais, en arrivant à la bordure des arbres, vous repérez une patrouille de Reptiles Ailés qui survolent la côte rocheuse : ils ont trouvé les restes du canoë et cherchent les survivants. Il est plus sage de rester sous le couvert de la jungle et vous repartez, une fois de plus, le long de la piste. Dépassant l'endroit où vous aviez été attaqué par le rideau de Vrilles Sanguinaires, vous parvenez à l'orée d'une grande clairière. Le

sol est jonché de fruits énormes qui ressemblent à des ananas gris géants et, plus loin, de ruines couvertes de mousse. Sur vos gardes, vous contournez les fruits et vous traversez la clairière vers une grande statue, tapie entre les ruines. Elle est sculptée dans une roche noire et luisante, et représente un fauve monstrueux. On dirait une hyène, mais avec une mâchoire inférieure beaucoup plus développée, nantie de longs crocs tranchants. Un escalier plein de gravats s'enfonce entre ses pattes avant et débouche sur une porte ouverte. Vous sentez que des ondes de pouvoir émanent d'une zone située au-delà du seuil obscur, mais vous n'arrivez pas à déterminer à quelle profondeur se trouve cette source d'énergie. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et que vous souhaitez aller voir en esprit ce qu'il y a au-delà de la porte, rendez-vous au [76](#). Si vous ne disposez pas de cette Grande Discipline ou si vous préférez ne pas y recourir, rendez-vous au [177](#).

20

Vous faites preuve de sagesse en refusant de croire Cadak, car c'est un piège qu'il vous tend. Voyant que vous l'avez percé à jour, l'Esprit est pris d'une rage folle ; il hurle un sortilège et, aussitôt, l'anneau se transforme en Ver Géant couvert d'écaillés, qui se jette vers vous en claquant des mâchoires hérissées de longs crocs. Vous abattez votre arme et vous fendez la créature en deux de la tête à la queue, d'un seul coup puissant. Avec un cri strident et plaintif, l'Esprit de Cadak se dissipe en quelques instants. Encouragé par votre victoire, vous reportez votre attention sur l'imposante dépouille qui occupe une bonne partie de cette salle puante. Vous avez l'impression que vous y trouverez le moyen de sortir. Une nouvelle menace se matérialise alors devant vous. Rendez-vous au [228](#).



21

Automatiquement, vos défenses psychiques se liguent pour protéger votre esprit de cette attaque, mais la force et la vitesse de l'assaut menacent de percer votre formidable armure psychique. C'est de votre expérience passée en combat psychique que va dépendre maintenant le succès de vos défenses. Si vous avez le rang de Grand Maître Principal ou un rang inférieur, rendez-vous au [187](#). Si votre rang se situe entre Grand Maître Mentor et Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [219](#). Enfin, si vous avez atteint le rang de Grand Maître Lunaire ou au-delà, rendez-vous au [82](#).

22

La découverte inattendue de votre image dans le bassin met Shamath en rage. Dans sa furie, elle décharge une grande masse d'énergie psychique dans laquelle vous parvenez à saisir de nombreuses images qui sont les souvenirs de la Démone. En combinant les images, vous reconstruisez son histoire : Naar lui avait donné mission de ressusciter le Seigneur des Ténèbres Vashna des profondeurs de la gorge de Maaken mais elle avait échoué, en grande partie à cause de vous. En détruisant la Porte d'Ombre de la gorge de Maaken, vous l'aviez ensuite forcée à retourner dans l'Univers parallèle des Ténèbres. Pour la punir d'avoir échoué, Naar l'emprisonna et il donna ordre à sa rivale - Avavaé la Tortionnaire - de détruire sa beauté maléfique. Satisfait du châtement, il permit ensuite à Shamath de regagner son royaume où, depuis lors, sa rivale la harcèle sans répit. Si votre reflet dans le bassin a réveillé ces pénibles souvenirs, il a aussi averti la Démone de votre présence dans la salle du Trône. Vous percevez qu'elle est maintenant en communication télépathique avec ses deux Lieutenants et, soudain, tous trois se tournent vers le pilier qui vous abrite et le fixent du regard. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [267](#). Si vous ne remplissez par ces deux conditions, rendez-vous au [335](#).

Des heures durant, vous marchez dans cet interminable tunnel qui dessert tout un réseau de salles et de caves par des escaliers et des couloirs en pente, qui tantôt montent tantôt descendent. Au fil de votre exploration, vous découvrez des lieux impressionnants : fournaies bouillonnantes, fosses de lave en fusion, carrières souterraines, forges... Des hordes d'Humanoïdes à la peau grise travaillent sans répit dans ces infernales manufactures d'armes. Dans une grande salle, vous voyez comment ces créatures capturent l'énergie volcanique qui se trouve au cœur du royaume souterrain : par un système de glissières et de tubes, une coulée de lave entraîne des rouages géants et chauffe d'énormes cuves pleines de liquides nocifs. Les ouvriers, malgré leur ressemblance physique avec des Drakkarims, ne semblent pas dotés de conscience et ils ignorent votre présence. On dirait, en fait, des automates programmés pour les tâches qui leur sont assignées. Plus loin, après avoir gravi plusieurs centaines de marches taillées dans le roc, vous débouchez sur un hall gigantesque. Là, vous percevez une présence vivante. Suivant votre instinct Kaiï, vous tournez dans un tunnel adjacent au hall, qui vous mène à une galerie plus large, ornée d'immenses fresques murales. Dans toutes les scènes peintes, on retrouve le même thème : les armées du Mal écrasant les troupes du Bien. Cette célébration de la force guerrière du Mal vous met en rage, mais vous canalisez votre colère pour aiguïser votre perception. Vous sentez que la présence vivante se trouve au bout de la galerie qui se termine sur un large gouffre enjambé par une étroite passerelle en pierre. Elle permet d'accéder à un portail à près de trois cents mètres de distance, de l'autre côté du ravin. Le portail en pierre sculptée représente une bouche de dragon, la passerelle figurant sa langue tendue. Une lueur brillante et bleutée entre par la porte du dragon : c'est la sortie de ce royaume souterrain. Excité par votre découverte, vous vous engagez sur la passerelle et vous traversez aussi vite que possible, en évitant de regarder vers l'abîme. Vous êtes parvenu à mi-chemin lorsqu'une apparition terrifiante vous cloue sur place. Rendez-vous au [200](#).

24

Vous êtes sur le point de vous faufiler entre les Vrilles lorsque vous remarquez un phénomène étrange : elles sont toutes animées d'un frisson, comme de peur ou de froid. Vous dégainez votre arme et vous entreprenez de vous tailler un chemin dans le rideau de verdure, mais un bruit assourdissant résonne alors au-dessus de votre tête, semblable au grondement d'une averse tropicale. Comme en réponse, les Vrilles végétales se dressent et fouettent l'air pour vous attaquer avec une rare férocité. Vous battez en retraite sous leurs coups, non sans avoir perdu 3 points d'ENDURANCE. Ces Vrilles, vous venez de le constater à vos dépens, sont des créatures vivantes, hostiles de surcroît ! Sous leurs enveloppes de mousse, elles sont hérissées de milliers de petites pointes creuses. Vous portez un grand coup de lame, tranchant en deux une des Vrilles qui se recroqueville avec un son strident tandis qu'un jus vert et visqueux s'échappe du bout tranché. Enragées par le cri de douleur de leur compagnon, les autres Vrilles s'élancent vers vous avec une pugnacité accrue.

VRILLES HABILITÉ: 49 ENDURANCE: 45

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [19](#).

25

Malheureusement, vous avez à peine atteint le milieu du pont qu'un Monstre des Laves en vol vous repère. Il fait aussitôt signe à deux de ses compagnons et les trois créatures fondent sur vous et vous barrent le passage. Leurs cris attirent plus d'une vingtaine de leurs semblables et alertent les Reptiliens groupés sur le parapet. Ces créatures vous attaquent toutes ensemble à coups de lance et de trident. Vous vous défendez avec un courage de lion, pourfendant dix Monstres des Laves et sept Reptiles, mais le déséquilibre des forces finit par triompher de votre bravoure. Vous périssez sous les coups répétés des créatures et votre aventure s'achève ici, sur ce sinistre pont du gouffre de Huan'Zhor.

26

Vous scrutez l'armure de votre ennemi, sans apercevoir le moindre défaut où introduire la pointe d'une arme. La pensée de devoir l'affronter au corps à corps sur cette étroite passerelle vous terrifie. Tant que vous en avez encore la possibilité, vous allez essayer de le combattre à distance en recourant à vos talents Kai. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [294](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai et si vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [135](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [98](#). Si vous ne remplissez aucune de ces conditions, rendez-vous au [224](#).

27

Rimoah vous conduit devant une table à l'entrée de la pièce. Le Seigneur Ardan est en train d'y disposer avec soin des objets que Rimoah vous invite à examiner. Il jette un coup d'œil à votre fourreau et sourit en voyant le pommeau finement ouvragé du Glaive de Sommer.

- Eh bien, dit-il, je vois que tu n'as pas besoin de nouvelles armes. Grand Maître. Il ne saurait y avoir de meilleure lame pour tuer les créatures maléfiques du Dieu Sombre que celle que tu possèdes déjà, l'Epée du Soleil.

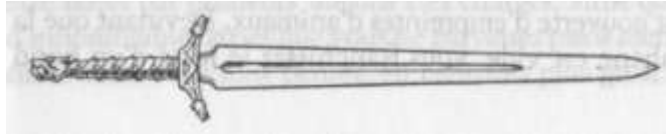
- Certes ! commente Ardan. Ton épée divine peut vaincre n'importe laquelle des créatures de Naar. Peut-être même a-t-elle assez de pouvoir pour écraser le Dieu Sombre !

Ces paroles vous sont d'un grand réconfort ; il est bon de savoir que vous disposez au moins d'une arme efficace contre les monstres que vous risquez de rencontrer durant votre quête.

- C'est une belle lame, Grand Maître, reprend Rimoah, mais utilise-la avec une extrême modération. Elle a été forgée dans

l'Univers de la Lumière et irradie une forte aura bénéfique qui risque de te faire repérer dans le domaine de Naar.

Si vous possédez un Fourreau de Korlinium, rendez-vous au [258](#). Sinon, rendez-vous au [341](#).



28

Votre vitesse et votre rapidité ont eu raison de la marée des Vers : ceux que vous n'avez pas pourfendus se sont repliés dans les recoins sombres de la pièce et vous sentez que votre victoire ébranle fortement l'Esprit de Cadak. Vous vous apprêtez à lancer un assaut psychique lorsque des paroles des plus inattendues résonnent dans votre esprit :

- Epargne-moi, Loup Solitaire, plaide la voix plaintive de l'Archidruide, et pardonne-moi. Je renonce à mon passé maléfique. Pardonne-moi afin que la mort puisse libérer mon âme de l'esclavage du Mal. Permits-moi le salut et je t'aiderai à t'enfuir du royaume des Kuna.

En se retirant, le tapis de Vers a dégagé un Anneau scintillant qui gît au milieu du sol visqueux. - Prends l'Anneau, Loup Solitaire et accorde-moi le pardon. Avec cet Anneau, tu pourras quitter cette salle sans danger par le tunnel de Wyrn. Derrière l'Esprit de Cadak, tremblotant comme une flamme, vous voyez la cage thoracique du Reptilien en décomposition : l'ombre nichée au creux de ses côtes palpite maintenant d'une lumière ambrée. Si vous décidez d'accorder le pardon à l'Esprit Cadak et de prendre l'Anneau, rendez-vous au [128](#). Si vous refusez de lui pardonner et décidez de ne pas ramasser l'Anneau, rendez-vous au [20](#).



29

Lorsque vous lui portez le coup de grâce, Kekataag pousse un cri qui ébranle les fondations de Dazganon, avant de s'affaisser sur le sol et de tomber en un tas de poussière et de débris métalliques. De ce tas s'élève un léger brouillard, aussitôt absorbé par les murs poreux de la pièce. Vous détectez qu'il s'agit de l'Esprit du guerrier vaincu, condamné par Naar à errer pour l'éternité dans l'Univers du Désespoir en châtement de son échec. Cette victoire si rudement gagnée vous a épuisé, mais vous n'avez pas le temps de vous reposer : Naar est fou furieux que vous ayez tué son dernier champion et sa rage vengeresse est au point culminant. Si vous possédez le Glaive de Sommer ou le Skarn-Ska, rendez-vous au [108](#). Si vous ne disposez d'aucun de ces deux Objets Spéciaux, rendez-vous au [6](#).

30

A la vue des mâchoires féroces des trois Araignées Géantes, vous remerciez intérieurement votre ami Banedon de vous avoir enseigné le sortilège de *Lévitacion*. Ce sortilège connaît toutefois une limite : il permet seulement un déplacement vertical dans l'air et ne peut vous projeter latéralement. Les effets s'estompent bientôt et vous redescendez lentement vers les Araignées Géantes. Dès que vos pieds touchent la boue de la berge, vous dégainez votre arme, prêt à affronter les créatures qui attaquent.

ARAIGNÉES GÉANTES HABILITÉ: 48 ENDURANCE: 40

Ces créatures sont insensibles à toutes les formes d'attaque psychique à l'exception du Rayon Kaiï. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, vous pouvez augmenter votre total d'HABILETÉ de 2 pour toute la durée du combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [316](#).

31

Vous voyez avec soulagement que le Dragon n'a plus l'impression d'avoir un passager clandestin : il tourne la tête et continue son vol vers le chantier qui jouxte le temple principal. Arrivé à destination, il se met à planer au-dessus d'un grand terrain où sont entreposés des dizaines de filets pleins de blocs de pierre. Quatre Reptiliens le guident puis détachent votre filet à l'aide de longues perches. De votre cachette, vous regardez le Dragon s'éloigner pour aller chercher un autre chargement. Dès que les Reptiliens tournent le dos pour réceptionner une autre livraison, vous sortez du filet et vous filez aussi vite que possible vers le temple principal. Rendez-vous au [220](#).

32

Les premières créatures bondissent vers vous avec des feulements de fauve. Vous contre-attaquez en faisant tourner votre lame avec force et rapidité, arrivant à en décapiter plusieurs, dont les crânes roulent à terre. Hélas, d'autres horribles squelettes vivants les remplacent aussitôt...

MUTANTS DU CHAOS HABILETÉ : 45 ENDURANCE : 37

Ces Morts Vivants sont insensibles à toutes les formes d'attaque psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [129](#).



32 En faisant tournoyer votre lame avec force et rapidité, vous décapitez plusieurs créatures.

Vous sortez le livre de votre sac à dos et vous le feuillotez jusqu'à tomber sur deux pages qui ont changé à la fois de couleur et de texture : des lettres couleur de rouille occupent maintenant le centre de chaque page, bordées de runes noires. Une fois de plus, vous faites appel à votre Grande Discipline de l'Exploration pour déchiffrer le texte. Vous découvrirez qu'il y est question de Zantaz, le Seigneur de la Fosse, gardien de la porte du Feu du Dragon. Il est dit que Zantaz gouverne un « profond royaume de pierre, de fer, d'acier et de flammes » et que la première des nombreuses tâches que lui a confiées Naar consiste à forger des armes de pouvoir pour les champions du Dieu Sombre. Zantaz ne possède pas de nom secret. Ce que vous déchiffrez ensuite fait froid dans le dos : quiconque veut quitter le royaume de Zantaz doit d'abord « le vaincre en combat singulier et jeter son corps dans la fosse de Feu Sombre, d'où il renaîtra ». A cette seule condition, la porte du Feu du Dragon s'ouvrira pour laisser sortir le vainqueur. Le nom de Zantaz vous est vaguement familier. Brusquement, vous vous rappelez où et quand vous l'avez entendu : c'était du temps où vous étiez jeune novice au monastère Kai, lors d'un cours sur les Drakkarims... Zantaz était le nom du dieu guerrier que ces humanoïdes barbares adoraient. Un peu ébranlé par ces découvertes, vous refermez le Tome et vous le rangez dans votre sac à dos. Vous devinez que vous ne trouverez pas la Pierre de Lune dans cet univers souterrain et vous décidez d'en sortir au plus vite. Mais, pour cela, il faut d'abord trouver Zantaz et le battre en duel. Vous reprenez le boyau qui part de la caverne vide et vous le longez sur quelques centaines de mètres, avant de parvenir à un croisement avec un autre tunnel qui s'enfonce à gauche et à droite. Vous scrutez d'un œil prudent dans les deux directions et vous remarquez que, sur la droite, à une vingtaine de mètres, se dresse un porche ouvert. Vous ne percevez pas de présence vivante, mais l'obscurité vous empêche de voir ce qu'il y a derrière le porche. Sur le côté gauche, vous détectez que le tunnel finit en cul-de-sac. Allez-vous explorer au-delà du porche (rendez-vous au [260](#)) ou continuer à avancer le long du boyau principal (rendez-vous au [23](#)) ?

34

Vous avez dressé votre barrière de défense psychique suffisamment vite pour repousser la majeure partie des énergies psychiques combinées qui déferlent sur vous. Toutefois, une des flèches brûlantes de Shamath parvient à percer votre rempart de protection et à érafler votre tissu mental : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [54](#).

35

Vous faites demi-tour et vous courez à toutes jambes le long de la piste en essayant d'esquiver les attaques des Vrilles. Soudain, un tentacule vous attrape par la cheville et vous jette brutalement au sol. Une douleur foudroyante vous transperce la jambe : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Sous sa gaine de mousse, la Vrille est hérissée de centaines de fines pointes creuses qui ont traversé le cuir de la botte et pénétré dans les chairs. Vos talents innés de guérison viennent vite à bout des bactéries mortelles qu'elles véhiculent, en revanche vous ne pouvez empêcher la Vrille de vous aspirer le sang comme un vampire par cette myriade de petits tuyaux. Si vous possédez le Glaive de Sommer ou le Skarn-Ska, rendez-vous au [193](#). Si vous ne disposez d'aucun de ces Objets Spéciaux, rendez-vous au [261](#).

36

Vous reportez votre attention sur le portail. Grâce à vos talents Kaiï, vous déchiffrez suffisamment d'inscriptions pour découvrir le code secret qui le maintient fermé. Avec confiance, vous appuyez sur une section d'un panneau, qui s'enfonce avec un claquement sec. Comme vous vous y attendiez, le portail s'ouvre. Vous sortez à toute vitesse et le battant se referme en claquant derrière vous. Rendez-vous au [210](#).

37

Vous battez rapidement en retraite dans la forêt de flammes, priant le ciel que votre Écran Psychique et vos dons de camouflage vous protègent de Tzor. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total actuel d'ENDURANCE est supérieur ou égal à 16, ajoutez 1 au nombre tiré. S'il est de 10 ou moins, retirez 1 du nombre donné par la *Table de Hasard*. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [262](#). Si le résultat obtenu est supérieur à 3, rendez-vous au [338](#).

38

Vous vous concentrez sur une grappe d'insectes accrochés sur le côté de la ruche et vous détectez qu'ils sont guidés par des commandes psychiques depuis l'intérieur de leur habitacle. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique avec le rang de Grand Maître Mentor ou au-delà, rendez-vous au [247](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal avec le rang de Grand Maître Transcendant ou au-delà, rendez-vous au [178](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous n'avez pas atteint le rang exigé, rendez-vous au [101](#).

39

Vous esquivez habilement la lance de flammes, qui va s'écraser contre le portail de métal vert et scintillant de la salle. Vous savez maintenant que le Seigneur de Pourriture qui se trouve sur le trône de droite est Jan-toor. Vous clamez donc son nom secret d'une voix forte. Il s'immobilise, ce qui plonge son compagnon dans une peur panique. Fou de rage et d'effroi, il bredouille un sortilège. Horrifié, vous voyez alors les Vers surgir en grouillant de tous les recoins sombres de la salle. Les larves déferlent comme un raz de marée vers vous, grossissant démesurément de seconde en seconde... Votre seul espoir de vous en tirer est de prononcer le nom secret du deuxième Kuna. Vous n'avez pas le temps de sortir le Tome des Ténèbres de votre sac à dos, il faut

vous en remettre à votre mémoire. Si vous croyez que le nom secret est :

Rhunotar	Rendez-vous au 96
Rhunadan	Rendez-vous au 311
Rhunaguin	Rendez-vous au 289

40

Alyss est assise en tailleur dans un champ d'énergie en forme de globe, et sa maigreur témoigne du prix qu'elle a dû payer pour sa résistance au Dieu Sombre. Pourtant, malgré ses traits émaciés et son apparente faiblesse physique, vous percevez que son esprit est toujours fort et que la Pierre de Lune est en sa possession. Vous vous concentrez sur le champ d'énergie et vous comprenez que Naar, ne parvenant pas à vaincre Alyss, l'a emprisonnée pour l'empêcher d'ouvrir une Porte d'Ombre qui lui permettrait de s'enfuir. Le Dieu Sombre attend maintenant qu'Alyss soit trop faible pour résister à ses assauts impitoyables. Vous sentez qu'elle approche du point de rupture. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition avec le rang de Grand Maître Principal, rendez-vous au [192](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [324](#).

41

Vous vous concentrez sur les runes gravées au sol. Elles sont identiques à celles que vous aviez vues sur le portail, à l'entrée de ce labyrinthe souterrain. Avec un effroi croissant, vous déchiffrez le message : « *Toi qui pénètres dans la Grande Salle des Kuna, abandonne tout artifice car tu es transparent à notre regard. Rends hommage aux Seigneurs de la Pourriture ou ton âme sera dévorée par la horde insatiable des Némagogues. Dépose de l'or dans le cercle pour voir ton vœu exaucé, du métal vil pour voir ton destin scellé.* » Redoublant de prudence, vous traversez la pièce et vous examinez le panneau gravé du portail, après avoir vérifié qu'il était bien fermé à clé. Vous espérez que

ces runes vous livreront le secret du verrou mais, hélas, elles ne font qu'établir un ignoble catalogue des méfaits des Kuna. Vous découvrez alors trois petites fentes, une ronde, une carrée et une triangulaire. Si vous avez des Couronnes d'Or en votre possession, rendez-vous au [109](#). Sinon, rendez-vous au [65](#).

42

Vous sentez que le Dragon suspecte la présence d'un passager clandestin dans son chargement, mais sa vue est très faible et il n'en est pas sûr. Toutefois, vous ne pouvez pas courir le risque qu'il alerte les Monstres des Laves qui sillonnent le ciel autour de vous, aussi faites-vous appel à vos talents de camouflage pour essayer de vous dissimuler. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total actuel d'ENDURANCE est de 10 ou moins, déduisez 1 de ce nombre ; s'il s'élève à 20 ou plus, ajoutez 1 à ce nombre. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [148](#). S'il est supérieur à 4, rendez-vous au [14](#).

43

Vous prononcez en toute hâte les paroles du sortilège du *Bouclier* en traçant dans l'air un cercle au-dessus de votre tête. Nza'Pok aboie un ordre à ses suppôts et, aussitôt, une pluie de lances s'abat sur vous. Pour la plupart, elles se brisent contre la barrière invisible que vous avez créée, mais quelques-unes ricochent contre les parois de la fosse et vous éraflent. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [312](#). Si le résultat obtenu est supérieur à 4, rendez-vous au [277](#).

44

Vous frappez la colonne de feu, qui fait aussitôt contact avec votre lame magique dans un éclair de lumière aveuglante. Une violente décharge vous parcourt le bras mais vous ne lâchez pas prise et vous repoussez du plat de votre arme la flamme des Kuna, l'envoyant s'écraser contre le mur le plus éloigné. Vous

savez maintenant que le Seigneur de Pourriture qui se trouve sur le trône de droite est Jantoor. Vous clamez donc son nom secret d'une voix forte. Aussitôt, il s'immobilise, ce qui plonge son compagnon dans une peur panique. Fou de rage et d'effroi, il bredouille un sortilège. Horrifié, vous voyez les Vers surgir en grouillant de tous les recoins sombres de la salle. Les larves déferlent comme un raz de marée vers vous, grossissant démesurément de seconde en seconde... Votre seul espoir de vous en tirer est de prononcer le nom secret du deuxième Kuna. Vous n'avez pas le temps de sortir le Tome des Ténèbres de votre sac à dos, il faut vous en remettre à votre mémoire. Si vous croyez que le nom secret est :

Rhunotar

Rendez-vous au [96](#)

Rhunadan

Rendez-vous au [311](#)

Rhunaguin

Rendez-vous au [289](#)

45

Non sans dépit, vous vous rendez compte que le Dragon est insensible à vos ordres psychiques. Il n'alerte pas les Monstres des Laves qui l'escortent, comme vous le redoutiez, mais il pique vers une zone de débris rocheux et de maisons en ruine, en bordure du gouffre. Rendez-vous au [161](#).

46

Des milliers de petites pointes creuses émergent soudain des enveloppes de mousse des Vrilles. Elles sont capables de vous lacérer à mort ! Les Vrilles se dressent et fouettent l'air à deux doigts de votre visage, vous attaquant avec une étonnante férocité. Vous portez un grand coup de lame, tranchant en deux une des Vrilles qui se recroqueville avec un son strident, tandis qu'un jus vert et visqueux s'échappe du bout tranché. Enragées par le cri de douleur de leur compagne, les autres Vrilles s'élancent vers vous avec une pugnacité accrue.

VRILLES HABILITÉ: 49 ENDURANCE: 42

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [19](#).

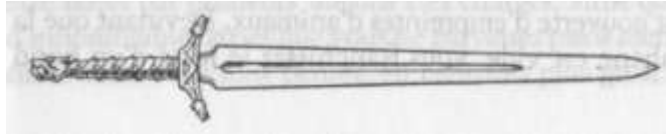
47

Les sept cavaliers vous dépassent en s'approchant juste assez pour satisfaire leur curiosité, puis ils disparaissent au grand galop dans le vide. Vous êtes subitement étreint par un profond malaise car vous sentez que ces créatures risquent de revenir, cette fois en plus grand nombre. Peu après, vous apercevez au loin plusieurs corps astraux ressemblant à des comètes, qui gravitent en cercle autour d'une constellation. Lorsque vous vous approchez de la constellation, les comètes sortent brusquement de leur orbite et filent droit sur vous. La collision paraît imminente, mais vos craintes se dissipent : les comètes subissent une transformation sidérante et leur surface prend l'aspect d'un visage humain ! Si vous êtes allé à Torgar lors d'une précédente aventure de Loup Solitaire, rendez-vous au [127](#). Sinon, rendez-vous au [91](#).

48

Grâce à votre Grande Discipline, vous déclenchez une vague d'énergie vitale Kaï qui vous redonne 20 points d'ENDURANCE. Ce regain de force vous permet de vous relever et de courir vers le portail. Vous le franchissez à l'instant même où la langue de pierre finit de se rabattre : un fracas épouvantable résonne à vos oreilles tandis que vous dégringolez tête la première dans le couloir de flammes qui s'étend par-delà le mystérieux portail. Votre Amulette de Platine vous protège des flammes et fait couler dans vos membres endoloris un courant d'énergie qui vous régénère. Utilisez la *Table de Hasard* (0 = 10), puis multipliez par deux le nombre obtenu. Le résultat correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous regagnez grâce à l'Amulette de Platine. (N'oubliez pas, toutefois, que votre total d'ENDURANCE ne peut pas s'élever au-dessus du total de Départ.) Rapidement, le couloir de flammes commence à

s'obscurcir et vous sentez votre chute ralentir. Tout à coup, vous tombez brutalement sur un sol brûlant comme des charbons ardents. Si vous avez déjà visité la ville de Scade lors d'une précédente aventure de Loup Solitaire, rendez-vous au [125](#). Sinon, rendez-vous au [215](#).



49

Grâce à vos talents Kaiï, vous parvenez finalement à vous dégager du borbier collant et à gagner le monticule, mais la fatigue causée par ces efforts vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Les branches entremêlées et touffues des arbustes forment une barrière impénétrable, mais vous parvenez à jeter un coup d'œil dans un trou entre les feuilles et vous découvrez une clairière au milieu du taillis. Grâce à votre faculté de vision rapprochée, vous apercevez une petite mesure en pierre. Vous vous taillez un chemin à coups de lame entre les branchages et vous gagnez la clairière. La mesure est entourée d'un fossé plein de boue noire et gélatineuse dont la surface est couverte d'empreintes d'animaux. Devinant que la cabane est vide, vous franchissez le fossé d'un bond pour aller vous abriter de la pluie corrosive. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition avec le rang de Grand Maître Transcendant ou au-delà, rendez-vous au [269](#). Si vous ne disposez pas de cette Grande Discipline ou si vous n'avez pas atteint ce niveau Magnakaiï, rendez-vous au [348](#).

50

Ardan et Rimoah se sentent honorés que vous ayez choisi cette épée qu'ils ont mis plusieurs mois à fabriquer. (Inscrivez la Skarn-Ska dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Lorsque vous l'utiliserez pour un combat, elle augmentera votre HABILITÉ de 5 points. La Skarn-Ska possède d'autres attributs qui apparaîtront au cours du combat.)

- Nous sommes heureux que tu apprécies la Skarn-Ska, Loup Solitaire, dit Rimoah, mais prends garde à t'en servir avec discrétion car elle possède des propriétés magiques qui la nimrent d'une vive aura bénéfique. Dans le royaume de Naar, ces énergies positives pourraient attirer sur toi l'attention des créatures des ténèbres.

- Prends cela, ajoute le Seigneur Ardan en vous tendant un fourreau à l'apparence banale, tu y garderas la Skarn-Ska. C'est un fourreau en fil de Korlinium pur, il dissimulera le véritable pouvoir de la lame aux suppôts de Naar.

Vous passez le fourreau à votre ceinture : inscrivez le Fourreau de Kornilium dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*.

- Voici ton arme protégée, Grand Maître, reprend Rimoah, mais toi 1 Je crains que tes pouvoirs Kaï ne te fassent repérer par les serviteurs du Dieu Sombre.

Si vous possédez une Amulette de Platine, rendez-vous au [180](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).

51

Vous encochez une flèche à votre arc et vous visez le museau du fauve. La créature plisse les yeux et se met à tanguer de gauche à droite, comme si elle pressentait le danger et s'efforçait de l'éviter. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes pour l'arc, ajoutez 5 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 7, rendez-vous au [175](#). Si le résultat est supérieur à 7, rendez-vous au [203](#).

52

Libérée du champ d'énergie, Alyss fait appel au pouvoir de la Pierre de Lune pour ouvrir une Porte d'Ombre, qui se matérialise aussitôt à même le sol de la pièce.

- Suis-moi, Loup Solitaire, implore-t-elle, avant de sauter dans le gouffre noir et tourbillonnant.

Vous lâchez la lourde hache et vous bondissez à sa suite dans la Porte d'Ombre, juste à temps pour échapper à la meute de créatures hurlantes qui déboule dans la pièce. Rendez-vous au [350](#).

53

Vous ouvrez le col de votre robe et vous montrez votre Amulette de Platine, pendue à sa chaîne tressée.

- Ah, dit le Seigneur Rimoah, je vois que tu possèdes déjà une Amulette de Pouvoir. Tu es mieux préparé pour cette mission que nous le pensions. Mais il y a quelque chose qui pourra t'être très utile, et je suis sûr que tu n'as jamais rien vu de pareil. Sur un geste de Rimoah, Ardan prend un petit paquet enveloppé d'un mouchoir de soie. Avec précaution, il défait l'emballage, découvrant un livre relié de cuir noir.

Votre instinct Kaï vous dit tout de suite que les origines de ce livre sont terriblement maléfiques, et vous devez réprimer un haut-le-cœur pour le prendre des mains d'Ardan.

- Il a été découvert par une équipe des nôtres, il y a dix ans, dans le nord du Dessi, explique Ardan. Il était enseveli parmi les ruines de Kazan-Oud, sur l'île de Khor.

Vous tournez lentement la couverture noire et vous découvrez avec surprise que plusieurs pages, à l'intérieur du volume, sont en métal souple. Elles ont le contact du parchemin mais brillent comme de l'acier poli. Vous feuillotez quelques instants le livre, pour vous apercevoir que les pages sont toutes vides : pas le moindre texte ni le moindre dessin.

- Je vois mal comment ce livre pourrait m'aider, objectez-vous.

- A mon avis, répond Rimoah, les secrets de ce livre ne se révéleront que dans l'Univers parallèle des Ténèbres. Nous autres, du Grand Conseil, croyons qu'il contient des informations sur les nombreux royaumes du domaine de Naar. Il pourra peut-être t'aider à localiser sa salle du Trône et même, avec un peu de chance, la Pierre de Lune des Shianti. Malgré vos doutes, vous prenez l'objet par respect pour Rimoah. (Inscrivez le Tome des Ténèbres sur votre *Feuille d'Aventure* ; c'est un Objet Spécial que vous rangez dans votre sac à dos mais, si vous avez déjà atteint le nombre maximum d'objets transportés, vous pouvez l'y ajouter sans avoir besoin de vous défaire d'un autre Objet Spécial). Rendez-vous au [329](#).

54

Décelant que vous êtes blessé, la Démone et ses serviteurs se mettent à hurler de joie. Vous profitez de leur explosion d'allégresse pour recouvrer vos forces mentales endommagées. Lorsqu'ils reprennent leur sérieux pour lancer une seconde vague d'attaque, vos forces de défense sont assez puissantes pour arrêter leur énergie psychique combinée et la retourner contre eux. L'effet est foudroyant : les Lieutenants de la Nuit se tordent sur le sol en hurlant, la Démone titube, s'affaisse sur son trône et attrape sa tête horrible à pleines mains, dans un vain effort pour reprendre le contrôle de son esprit gravement perturbé. Vous dégainez votre arme et vous vous élancez vers le trône de la Démone, décapitant au passage les deux Lieutenants. A travers le brouillard rouge qui emplit sa tête, Shamath vous voit avancer et elle appuie sur une opale luisante sertie dans l'accoudoir du trône.

- Gnekasha ! criez-vous, prononçant le nom secret de la Démone.

Celle-ci se fige instantanément comme une statue de pierre. Mais elle a déjà pressé l'opale... Un bruit horrible s'élève : ce sont les hurlements des légions vengeresses de Shamath qui affluent des tunnels vers l'antichambre de la salle du Trône. Rendez-vous au [201](#).

55

Vous vous jetez vers le tunnel adjacent mais, dans votre panique, vous trébuchez et vous tombez sur la trajectoire de la créature qui avance comme un bolide. C'est une espèce de Cloporte Géant, qui vous passe sur le corps. Étonnamment, vous survivez, mais pas longtemps : la créature traîne derrière elle plusieurs wagonnets pleins à craquer de minerai gris, et vous périssez écrasé sous leur poids. Telle est la triste fin de votre aventure.

56

Vous criez « *Lukha* », sans aucun effet. Le rire moqueur et rocailleux de Nza'Pok s'élève. Il se gausse ouvertement de votre tentative mais, lorsqu'il vous voit ouvrir votre sac à dos et en sortir le Tome des Ténèbres, son ricanement se fige dans sa gorge. Dans un bref grognement, il ordonne à ses valets de tirer et une pluie de lances s'abat sur vous avec une cruelle précision. Vous êtes transpercé par plus d'une dizaine de ces puissants javelots et vous mourez presque instantanément et sans souffrances, ce qui est fort rare pour qui a le malheur de tomber entre les griffes de Nza'Pok. Telle est la triste fin de votre quête de la Pierre de Lune.

57

A l'instant où vous traversez le rideau de flammes noires, les trois objets magiques disparaissent de vos mains. (Rayez de votre *Feuille d'Aventure* l'Amulette de Nza'Pok, l'Anneau des Kuna et le Scarabée du Dragon sans Ailes.) De l'autre côté du rideau se trouve une salle aux murs de roche grise qui paraît exempte de toute présence vivante. Sondant la pièce, vous y détectez la force vitale d'Alyss. En dehors de la vôtre, sa présence est la seule qui soit bénéfique dans cette immense place forte du mal et, bien que son aura soit faible, elle contraste suffisamment avec les autres pour que vous n'en perdiez pas la trace. Protégé par vos talents Kaï, vous vous enfoncez dans les profondeurs de cette citadelle du Mal, sur la piste d'Alyss. En chemin, vous rencontrez

plusieurs des nouvelles créatures de Naar qui peuplent les salles et les cachots de Dazga-non. Leur aspect répugnant et leur conduite abjecte et brutale vous donnent une petite idée de l'imagination apparemment sans limites de Naar, quand il s'agit de créer des monstres maléfiques. Durant environ une heure, vos talents psychiques vous rendent invisible aux créatures que vous croisez. Mais, en parvenant à un carrefour animé, au cœur d'un labyrinthe de tunnels, vous devinez que votre camouflage va être mis à l'épreuve. Vous détectez la présence d'Alyss au bout d'un large tunnel adjacent, mais l'entrée en est presque entièrement barrée par des créatures qui se chamaillent avec les gardes armés de Naar. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2 au nombre tiré. Si vous maîtrisez les grandes disciplines de l'Art de la Chasse ou de l'Exploration, ajoutez 1. Et, pour chaque niveau supérieur Kai que vous avez atteint au-delà du rang de Grand Maître Tutélaire, ajoutez encore 1. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [189](#). Si le résultat est supérieur à 3, rendez-vous au [116](#).

58

La langue de feu fuse à travers la pièce ; elle semble d'abord se diriger vers votre double, mais elle oblique à mi-chemin et se retourne vers vous. Si vous possédez le Glaive de Sommer ou la Skarn-Ska et si vous souhaitez vous servir de l'un ou de l'autre pour parer la colonne de feu qui se jette sur vous, rendez-vous au [44](#). Si vous ne disposez d'aucun de ces Objets Spéciaux ou si vous préférez ne pas y recourir, rendez-vous au [173](#).

59

Grâce à votre Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, vous formez un bouclier protecteur autour de votre esprit. Bien vous en prend car, dès que le filet se pose au sol, le Dentaag lance un violent assaut psychique dans l'espoir de vous réduire à sa merci. Automatiquement, vos défenses psychiques se liguent pour protéger votre esprit de cette attaque, mais la force et la vitesse

de l'assaut menaçant de percer votre formidable armure psychique. C'est de votre expérience passée en combat psychique que va dépendre maintenant le succès de vos défenses. Si vous avez atteint le niveau supérieur Magnakaï de Grand Maître Principal ou un rang inférieur, rendez-vous au [187](#). Si votre niveau Magnakaï se situe entre Grand Maître Mentor et Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [219](#). Enfin, si vous avez atteint le niveau de Grand Maître Lunaire ou au-delà, rendez-vous au [82](#).

60

En tombant dans le vide, vous êtes saisi par une sensation de vitesse qui dépasse toute imagination. Vous volez dans l'obscurité astrale et tout un univers de comètes et de constellations se déploie devant vous. Un halo de lumière blanche, généré par l'Amulette de Platine, vous enveloppe de la tête aux pieds, vous protégeant du froid glacial et de l'absence d'oxygène de cet univers. Tandis que vous flottez dans cet espace infini, vous consultez une fois de plus le Tome des Ténèbres. La page transparente qui vous avait livré des informations sur Shamath est maintenant vide, mais celle d'à côté a changé de couleur et de texture : des lettres luisantes s'inscrivent sur sa surface noire comme le vide spatial. Recourant à vos talents Magnakaï d'Exploration, vous parvenez à déchiffrer la majeure partie du texte. Il parle d'Avavaé la Tortionnaire et révèle que ce vide, qui est son domaine, s'appelle « l'Abandon des Ames Torturées ». Vous laissez de côté la liste des cruels exploits de la Tortionnaire pour chercher au plus vite son nom secret. Vous découvrez malheureusement qu'elle n'en a pas. En revanche, aucun objet particulier n'est requis pour sortir de son domaine qui compte deux issues: les portes des Ténèbres, par lesquelles vous êtes entré, et le Pont des Damnés. Peu désireux de repasser par le domaine de Shamath, vous décidez de chercher le Pont des Damnés. Si vous avez la potion de Shamath en votre possession, rendez-vous au [315](#). Sinon, rendez-vous au [218](#).

61

Vous brandissez votre arme et vous l'abattez avec force, tranchant net la Vrille qui pousse un couinement strident, tandis qu'un liquide vert et nauséabond s'échappe du bout sectionné. Suffoquant, vous vous relevez et vous repartez en titubant le long de la piste. A quelques pas de la plage, un rideau de Vrilles vertes tombe des branchages et vous barre le chemin en fouettant l'air. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes avec le rang de Grand Maître Mentor, rendez-vous au [299](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [226](#).

62

Vous sentez que le Dragon suspecte la présence d'un passager clandestin dans son chargement mais, comme sa vue est très faible, il ne peut en être sûr. Ne voulant pas courir le risque qu'il alerte les Monstres des Laves qui patrouillent alentour, vous le regardez droit dans les yeux et vous concentrez tous vos talents Kai pour influencer sa perception. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 10, déduisez 1 du nombre obtenu ; s'il est supérieur ou égal à 20, ajoutez 1 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [45](#). Si le résultat est supérieur à 2, rendez-vous au [114](#).

63

A travers les mailles de votre prison, vous voyez les monstres qui vous entourent voler à tire-d'aile en caquetant de joie, ravis de leur prise. Au-dessus de votre tête, vous distinguez les serres et les ventres bruns et plissés des trois créatures ailées qui vous emportent toujours plus haut dans les nuages. La vue du sol qui s'éloigne à vive allure, sous vos pieds, vous dissuade de tenter de vous libérer, du moins pour le moment. Pendant plus d'une heure, vous êtes emporté à travers des deux verdâtres, quelques centaines de mètres au-dessus d'une couche nuageuse, en direction du nord. Graduellement, les nuages se dissipent, vous

permettant de voir qu'une jungle tropicale a remplacé les marécages. Un fleuve serpente à travers la végétation luxuriante, jusqu'à la côte où il forme un vaste delta. Parvenus au-dessus de la mer, vos ravisseurs prennent la direction du fleuve et amorcent une lente descente vers un îlot dans la partie est du delta, plus exactement vers une zone en bordure de mer où la jungle a été défrichée pour faire place à un village primitif. Tandis que la bande de créatures ailées décrit des cercles dans le ciel avant de se poser, vous parvenez à distinguer d'étranges huttes qui ont l'air faites de peau de reptiles et d'arêtes de grands poissons. Les huttes sont disposées autour d'un grand espace de terre battue, creusé d'une vaste fosse ronde en son milieu. Les cris des monstres ailés attirent une foule nombreuse, où vous distinguez deux types de créatures : vu d'en haut, on dirait des fourmis géantes et des humanoïdes dégénérés. Si vous êtes allé dans le royaume glacial d'Ixia lors d'une précédente aventure, rendez-vous au [97](#). Sinon, rendez-vous au [301](#).

64

Deux énormes pattes armées de grosses griffes tranchantes annoncent l'arrivée du Seigneur-Dragon dans son nid de flammes. Vous vous enfouissez parmi les piles de trésors, mais Huan*Zhor détecte aussitôt votre présence. Avec un grondement assourdissant, il crache une pluie d'éclairs de feu vers l'endroit où vous êtes tapi. Vous vous empressez d'émerger de votre cachette et de dégainer votre arme. Il n'y a plus moyen d'éviter le duel avec le Seigneur-Dragon.

HUAN'ZHOR HABILETÉ: 56 ENDURANCE: 60

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique, à l'exception de la Déflagration Psychique et du Rayon Kai. Si vous possédez un Diamant Bleu, votre HABILITÉ est augmentée de 3 points pour toute la durée du combat. Si vous vous battez à l'aide de Skarn-Ska, ajoutez 2 à votre total d'HABILITÉ pour toute la durée du combat. Vous allez vous battre de la façon habituelle mais, dès que le total

d'ENDURANCE de votre ennemi tombera à 20, arrêtez le combat et rendez-vous au [344](#). Passé le troisième Assaut, vous avez la possibilité de prendre la fuite à n'importe quel moment en sautant dans le rayon de transport. Rendez-vous au [155](#).

65

Vous examinez soigneusement les trois petites ouvertures et vous remarquez d'étroites glissières à l'arrière de chacune, qui descendent jusqu'au bas de la porte. Votre sixième sens vous avertit de la présence d'un puissant pouvoir magique au pied du panneau, susceptible de dégager une énergie destructrice si la porte est forcée. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kai, rendez-vous au [208](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [190](#).

66

Vous remarquez, à côté du pont, une poulie garnie d'une chaîne fixée en surplomb du gouffre. Cinq reptiles s'y activent, remontant des seaux de lave en fusion qu'ils se passent de l'un à l'autre jusqu'à un chantier où une autre équipe construit un immeuble en utilisant la lave comme ciment. Faisant appel à votre Grande Discipline améliorée, vous dirigez un faisceau de vibrations concentrées sur le point d'attache de la poulie. En quelques secondes, elle se met à trembler et la chaîne se décroche en entraînant les seaux de lave à sa suite, dans une immense gerbe d'étincelles éblouissantes. Les quelques créatures qui se trouvent sur le pont se ruent aussitôt au bord du parapet pour regarder le feu d'artifice. Vous en profitez pour vous élancer à toutes jambes sur le pont. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au nombre tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 10, retranchez 1. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [25](#). Si le résultat est supérieur à 6, rendez-vous au [95](#).

67

La chaussée de pavés de pierre usée mène vers une zone de végétation tropicale qui occupe tout l'horizon. Par moments, le pavage disparaît complètement sous la surface, avalé par le marais, mais la couche boueuse est suffisamment mince pour ne pas vous mettre en danger. Ça et là, vous apercevez un bloc de pierre qui dépasse du marais mais, en voyant la pointe d'un toit, vous comprenez soudain que vous êtes en train de traverser une ancienne cité, engloutie depuis longtemps par le marécage. En fait de route pavée, vous marchez sur la crête de l'ancien rempart. Le ciel s'obscurcit et une fine pluie commence à tomber. Une tempête se prépare. Vous accélérez le pas, mais vous remarquez avec effroi que vos habits dégagent de fines volutes de fumée là où s'écrasent les gouttes : ce n'est pas de l'eau qui tombe du ciel vert, c'est de l'acide. Votre Grande Discipline du Nexus protège votre corps de cette pluie acide, mais vos vêtements et votre équipement, en revanche, y sont vulnérables. Ne voulant pas courir le risque de les perdre, vous cherchez un abri du regard. Le seul que vous trouviez consiste en un grand tas de pierres tombales cassées, à quelques centaines de mètres sur la droite. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [263](#). Sinon, rendez-vous au [134](#).

68

Vous vous relevez d'un bond et vous dégainez votre arme. Au bout de quelques secondes à peine, le redoutable champion de Naar, Kekataag le Vengeur, surgit du mur de fumée. Il 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 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. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [121](#). Si vous disposez de Skarn-Ska,

rendez-vous au [211](#). Enfin, si vous n'avez aucun de ces deux Objets Spéciaux, rendez-vous au [282](#).

69

L'esprit de Cadak ricane avec cruauté tandis que vous battez en retraite devant l'inexorable marée de Vers. Acculé au mur de la pièce, vous dégainez votre arme en vous blindant psychologiquement pour affronter cette répugnante horde de larves.

NÉMAGOGUES HABILITÉ : 40 ENDURANCE : 32

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [28](#).

70

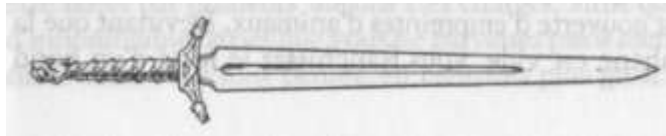
Brusquement, le redoutable Seigneur-Dragon arrête de cracher des flammes et de rugir. Vous l'avez affaibli et il est obligé de battre en retraite quelques instants pour reprendre des forces. Vous profitez de ces secondes de silence pour proférer son nom secret d'une voix de stentor : « Zhula ! ». Huan'Zhor est pris de panique. Il bêle comme un agnelet, il prend son envol et s'enfuit de l'autre côté du gouffre, vers l'ouverture. Malheureusement, les Monstres des Laves et les Reptiliens ne suivent pas l'exemple de leur chef. Sentant la présence d'un ennemi parmi eux, ils se rassemblent et encerclent le temple. A travers le mur de flammes, vous distinguez plusieurs dizaines de Monstres des Laves qui affluent vers le nid depuis l'autre bord du gouffre. Si vous décidez de chercher à nouveau le Scarabée du Dragon Sans Ailes, rendez-vous au [213](#). Si vous préférez tenter votre chance sans le Scarabée, vous pouvez échapper aux Monstres des Laves et vous enfuir du nid en sautant dans le rayon de transport : rendez-vous au [209](#).

Confronté au danger d'une mort imminente, vous vous rappelez soudain un passage du Tome des Ténèbres où il était fait mention d'un nom secret qui, prononcé à voix haute, peut immobiliser Nza'Pok. C'est sans doute la clé de votre survie, mais vous n'avez pas le temps de sortir le livre de votre sac à dos, et vous allez devoir miser sur votre mémoire. Si vous croyez que le nom secret de Nza'Pok est :

Hulka Rendez-vous au [171](#)

Khula Rendez-vous au [105](#)

Lukha Rendez-vous au [56](#)



Grâce à votre maîtrise de la Grande Discipline d'Invisibilité, vous levez une épaisse nappe de brouillard autour de vous. Effrayé, le Monstre des Laves bat en retraite le long du parapet. Une fois qu'il s'est éloigné, vous descendez de votre cachette et vous foncez vers un portail ouvert, au pied de la tour. Vous le franchissez et vous dévalez dans la foulée l'escalier de pierre en colimaçon qui part du rez-de-chaussée et s'enfonce d'un étage en sous-sol. Ce que vous voyez là vous coupe le souffle. Rendez-vous au [270](#).

73

Vous avez à peine prononcé les dernières paroles du sortilège de *Téléportation* que vous vous sentez décoller du sol. Vous vous éloignez en glissant dans l'air et vous passez un virage en douceur. Vous apercevez alors, à une centaine de mètres, un carrefour avec un autre boyau qui s'enfonce sur la droite. Le grondement est maintenant assourdissant et l'air que déplace la créature vous fouette les cheveux et la cape. Vous vous hâtez de rentrer dans le tunnel latéral, où vous mettez pied à terre. (Vous avez perdu 1 point d'ENDURANCE.) Quelques instants plus tard, un Cloporte Géant déboule dans un nuage de poussière, remorquant un cortège de wagons presque tous pleins à craquer de blocs de roche gris métallique, veinée d'un minerai jaune et phosphorescent. Si vous tentez de sauter dans le dernier wagon lorsqu'il traversera le carrefour, rendez-vous au [181](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [158](#).

74

A l'instant où la bête bondit, vous plongez sous elle et vous enfoncez votre arme dans sa poitrine. Avec un hurlement de douleur, elle valdingue contre le mur, mais la faim la fait se redresser aussitôt. Rapide comme l'éclair, elle se jette de nouveau sur vous, griffes tendues, et parvient à vous faire tomber.

GHAZOUL HABILITÉ: 50 ENDURANCE: 38

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique, à l'exception de la Déflagration Psychique et du Rayon Kai. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [36](#).



74 Rapide comme l'éclair, la bête se jette de nouveau sur vous, toutes griffes tendues.

75

La première flèche fuse à l'instant où vous vous réfugiez derrière le Trône de Pouvoir de Shamath. Accroupi là, à guetter avec frayer le sifflement des flèches et les cris de la horde qui s'approche, vous remarquez soudain les eaux d'un étrange bassin, à moins de dix mètres du trône. Derrière ce bassin, une immense porte noire à deux battants occupe presque tout le mur du fond de cette pièce et, en la voyant, vous vous souvenez du texte du Tome des Ténèbres : il doit s'agir du Bassin des Soucis et des portes des Ténèbres, issue de ce domaine impitoyable. Mais votre excitation est vite tempérée car vous vous rappelez aussi que, pour arriver à sortir de ce royaume, vous devez verser de votre sang dans le bassin. Sans hésiter, vous vous piquez le bout du doigt avec la pointe de votre boucle de ceinture, puis vous vous redressez d'un bond et vous courez vers le bassin. Arrivé à quelques mètres, vous secouez vivement la main pour projeter quelques gouttelettes de sang à la surface bouillonnante de l'eau. Une formidable transformation s'opère aussitôt sous vos yeux. Rendez-vous au [300](#).

76

Vous entrez en transe et vous parvenez à quitter votre corps en esprit. Vous pouvez maintenant vous déplacer en volant librement dans l'air, comme un oiseau. Vous glissez vers la statue et vous gagnez le portail, vous arrêtant un instant pour vous assurer qu'il n'y a pas de pièges cachés, puis vous poursuivez votre exploration. Une grande rampe de pierre descend vers un portail fermé dont les panneaux sont couverts de runes. Vous ne pouvez les déchiffrer sur-le-champ mais vous détectez qu'elles sont chargées d'un pouvoir maléfique. Soudain, un grondement lointain résonne au-dehors. Craignant pour votre corps physique, vous remontez rapidement à la surface et vous réintégrez votre enveloppe corporelle. (A moins que vous n'ayez atteint le rang de Grand Maître Mentor, cette hâte vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE.) Mis en confiance par votre expédition de repérage, vous descendez l'escalier et vous entrez

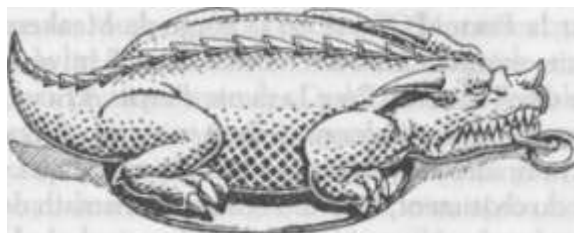
dans la statue. Vous descendez la pente de pierre jusqu'au portail fermé et vous entreprenez de déchiffrer les runes. Soudain, un bruit derrière vous, venant d'en haut, vous fait sursauter. Vous faites volte-face en portant la main à votre arme mais la créature qui se dessine en haut de la pente est si terrifiante que votre main se fige à mi-chemin. Rendez-vous au [268](#).

77

La vue de Huan'Zhor qui approche à grande vitesse redouble votre ardeur, mais vous avez beau chercher, vous ne trouvez aucun objet qui ressemble à un Dragon sans Ailes ou à un Scarabée. A travers le mur de flammes, vous voyez Huan'Zhor replier ses ailes, s'apprêtant à se poser sur son nid de feu. Une vague d'énergie magique balaie soudain le nid et vous sentez que le Seigneur-Dragon a réactivé le sortilège qui protège la trappe. Si vous sautez dans le rayon de transport, rendez-vous au 209. Si vous cherchez un endroit pour vous cacher dans le nid, rendez-vous au [185](#).

78

Vous courez vers le monticule sans vous rendre compte que l'étroite chaussée s'enfonce peu à peu sous la surface du marécage. En quelques secondes, vous vous retrouvez pris jusqu'aux genoux dans une boue collante et nauséabonde. Vous essayez de vous dégager mais, plus vous vous débattiez, plus vous vous enfoncez. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition avec le rang de Grand Maître Mentor, ou si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [49](#). Si vous n'êtes dans aucune de ces deux situations, rendez-vous au [8](#).



79

Vous reconnaissez le visage vengeur de Zahda, le maléfique sorcier renégat que vous avez tué jadis, dans les ruines de Kazan-Oud. Son âme suppliciée se perd de nouveau dans la foule hurlante et vous reconnaissez d'autres créatures maléfiques : les esprits des Seigneurs des Ténèbres Gnaag, Haakon et Kraagenskûl sont emprisonnés dans cet univers, ainsi que ceux de nombreux acolytes de Vashna, de Nazdiranim et de Liganims. Mais un être infiniment plus terrifiant que tous ceux-là se dresse derrière les rangs d'âmes captives. Rendez-vous au [170](#).

80

Vous fixez le fauve d'un regard où se concentre toute la force de votre Grande Discipline et ce dernier, pris de panique, part en trottant vers le porche, pattes tremblantes. Vous reportez votre attention sur le portail. Grâce à vos talents Kai, vous déchiffrez suffisamment de runes pour découvrir le code secret qui le maintient fermé. Avec confiance, vous appuyez sur une section d'un panneau, qui s'enfonce avec un claquement sec. Comme vous vous y attendiez, le portail s'ouvre quelques instants plus tard. Vous sortez à toute vitesse et le battant se referme en claquant derrière vous. Rendez-vous au [210](#).

81

Percevant soudain un mouvement derrière vous, vous faites volte-face. Vous ne voyez rien mais votre célérité vous permet d'éviter l'impact d'une déflagration d'énergie psychique. L'éclair vous frappe seulement à l'épaule, vous projetant dans l'entrée du sanctuaire de Naar dont la porte se referme aussitôt derrière vous. Vous vous relevez d'un bond et vous dégainez votre arme. Au bout de quelques secondes à peine, le redoutable champion de Naar, Kekataag le Vengeur, surgit du mur de fumée. Il 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. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [121](#). Si vous disposez de Skarn-Ska, rendez-vous au [211](#). Enfin, si vous n'avez aucun de ces deux Objets Spéciaux, rendez-vous au [282](#).

82

Vous sentez la force mentale ennemie s'attaquer avec violence à votre esprit, mais votre Ecran Kaï parvient à endiguer toute cette énergie destructrice.

Vous sortez de cet assaut psychiquement indemne en ayant perdu 1 seul point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [290](#).

83

La lance de feu vous effleure sur son passage. Tirez à nouveau un nombre sur la *Table de Hasard* ($0 = 10$). Ce nombre correspond à la quantité de points d'ENDURANCE que vous perdez par vos brûlures. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science Médicale, enlevez 1 de ce nombre. Vous savez maintenant que le Seigneur de Pourriture qui se trouve sur le trône de droite est Jantoor, aussi clamez-vous son nom secret d'une voix forte. Il se fige instantanément, ce qui plonge son compagnon dans une peur panique. Fou de rage et d'effroi, il bredouille un sortilège. Horrifié, vous voyez alors les Vers surgir en grouillant de tous les recoins sombres de la salle. Les larves déferlent comme un raz de marée vers vous, grossissant démesurément de seconde en seconde... Votre seul espoir de vous en tirer est de prononcer le nom secret du deuxième Kuna. Vous n'avez pas le temps de sortir le Tome des Ténèbres de votre sac à dos, il faut vous en remettre à votre mémoire. Si vous croyez que le nom secret est :

Rhunotai

Rendez-vous au [96](#)

Rhunadan

Rendez-vous au [311](#)

Rhunaguin

Rendez-vous au [289](#)

84

Avec un horrible frisson d'effroi, vous reconnaissez brusquement cette caverne lugubre : c'est ici que vous avez rencontré pour la première fois la Démone Shamath et son armée de valets et d'automates. Vous vous rappelez comment, après vous être emparé du Bâton de la Mort, vous aviez empêché Shamath de ressusciter l'âme du Seigneur des Ténèbres Vashna des profondeurs de la gorge de Maaken. Vous descendez prudemment du rayon de transport et vous pénétrez dans la caverne, puis vous vous engagez dans un tunnel qui descend pendant plus de deux kilomètres, avant de déboucher sur une grotte ronde. Plusieurs autres boyaux, tous plongés dans l'obscurité à l'exception d'un seul qui irradie une lumière bleutée, se rejoignent ici. Vous sortez le Tome des Ténèbres de votre sac à dos pour le consulter. La page qui contenait des informations sur Huan'Zhor est maintenant vide, mais celle d'à côté a pris l'aspect d'une fine feuille de glace où se mêlent des dessins complexes et des symboles en filigrane rouge. Vous parvenez à en déchiffrer la majeure partie qui confirme ce que vous savez déjà, tout en vous révélant de nouvelles informations. Ainsi, vous apprenez que vous êtes entré dans le royaume de la Démone Shamath, gardienne des portes des Ténèbres. Le livre ne mentionne pas encore votre récent triomphe sur elle. Il indique qu'elle règne sur son royaume depuis son Trône de Pouvoir, situé de l'autre côté du Bassin des Soucis. Vous lisez en diagonale la longue liste de ses méfaits et son nom secret, Gnekasha, pour vous/arrêter sur ce qui vous intéresse le plus: comment sortir de ce domaine. Avec un frisson, vous découvrez que ceux qui veulent quitter le royaume de Shamath doivent d'abord « verser leur propre sang dans le Bassin des Soucis ». Vous refermez le Tome et vous le

rangez dans votre sac à dos, puis vous avancez d'un pas ferme vers le tunnel à la lumière bleutée. Rendez-vous au [275](#).

85

Le canoë s'échoue sur un rocher à fleur d'eau à quelques dizaines de mètres du rivage, ce qui vous oblige à l'abandonner pour finir à gué. Parvenu sur la plage, vous vous rendez vite compte que les galets sont enduits d'une substance huileuse. Grâce à votre agilité naturelle, vous surmontez cet obstacle, mais cela vous ralentit. Vous vous arrêtez à la lisière de la jungle et vous scrutez ses profondeurs sombres et touffues. De longues lianes couvertes de mousse pendent des arbres et un fouillis de vrilles entremêlées et de branches basses barre la lumière du soleil. Vous vous sentez gagné par une sensation de malaise croissante. Si vous maîtriser la Grande Discipline de L'Exploration et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Lunaire ou au delà, rendez vous au [115](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, rendez-vous au [334](#). Sinon, rendez-vous au [255](#).

86

En atteignant le volcan, vous constatez avec soulagement que ses flancs pentus sont couverts de lave refroidie et de cendres. Vous grimpez vers le sommet, vous arrêtant à mi-pente pour vous abriter des vents brûlants derrière un rocher. Vous en profitez pour consulter le Tome des Ténèbres que vous a donné le Seigneur Rimoah. Ses pages métalliques sont toujours aussi vides, à l'exception d'une feuille qui s'est transformée : de grands caractères noirs se détachent maintenant sur la surface brillante comme du métal poli. Grâce à votre discipline Magnakaï de l'Exploration, vous parvenez à déchiffrer l'essentiel de ce texte mystérieux. Il y est question d'une créature nommée Huan'Zhor le Seigneur-Dragon et de son Trône de Pouvoir situé dans un « nid de feu », au sommet de l'Arbre de Wyrn. Suit une longue liste des méfaits commis par Huan'Zhor, qui lui valurent de se voir offrir par Naar ce royaume de feu à l'intérieur de l'Univers parallèle des Ténèbres. Le texte nomme ensuite les créatures qui

sont à son service, Monstres des Laves, Zarthryns et Chugothas. Mais, surtout, il révèle le nom secret de Huan'Zhor : «Zheva», ainsi que l'existence d'un objet magique caché dans le nid de feu, le Scarabée du Dragon sans Ailes, qui permet de s'enfuir du royaume. Vous fermez le livre et vous le remettez dans votre sac à dos. De votre abri, vous ne voyez rien qui ressemble à un nid ou à un arbre. Vous reprenez votre ascension pour aller vous abriter à l'intérieur du cratère. Si vous êtes déjà allé à Tahou lors d'une aventure précédente, rendez-vous au [194](#). Sinon, rendez-vous au [339](#).

87

Vous sentez une résistance à votre contre-sortilège, mais elle finit par céder sous la pression de la Magie des Anciens. Des étincelles bleu électrique fusent tout autour de l'ouverture ronde, dans une rafale de crépitements. Lorsqu'elles s'éteignent, vous entendez un grincement strident : lentement, le grand portail s'ouvre. Rendez-vous au [343](#).

88

Vous vous redressez et vous écoutez le convoi de minerai s'éloigner dans l'obscurité. Quand le silence retombe, vous regagnez le croisement d'où un tunnel latéral part sur la gauche. Vous y entrez et vous avancez sur quelques centaines de mètres, avant de parvenir à une grotte sombre et humide. Des filets d'eau riche en minerai suintent le long des parois, leur donnant une teinte brun rouille. Comme vous avez faim, vous décidez de faire une petite halte. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez maintenant prendre un Repas, sans quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous décidez de profiter de cet instant de repos pour consulter le Tome des Ténèbres. Rendez-vous au [33](#).

89

Rimoah et Ardan n'expriment aucune déception à vous voir décliner l'arme qu'ils ont fabriquée avec tant de soins. Rimoah la

repose sur la table et prend une Amulette de Platine, pendue à une chaîne tressée.

- Grand Maître, dit-il, accepteras-tu cette Amulette ? Elle détient des pouvoirs qui pourront t'aider à survivre aux nombreux dangers que tu vas affronter.

- Très bien, répondez-vous en prenant l'Amulette. Inscrivez l'Amulette de Platine, que vous portez autour du cou, dans la case Objets Spéciaux sur 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 lui faire de la place.) Pendant que vous passez la chaîne à votre cou, le Seigneur Ardan s'empare d'un petit paquet enveloppé d'un mouchoir de soie. Avec précaution, il défait l'emballage, découvrant un livre relié de cuir noir. Votre instinct Kaï vous dit tout de suite que les origines de ce livre sont terriblement maléfiques, et vous devez réprimer un haut-le-cœur pour le prendre des mains d'Ardan.

- Il a été découvert par une équipe des nôtres il y a dix ans, dans le nord du Dessi, explique Ardan. Il était enseveli parmi les ruines de Kazan-Oud, sur l'île de Khor.

Vous tournez lentement la couverture noire et vous découvrez avec surprise que plusieurs pages, à l'intérieur du volume, sont faites de métal souple. Elles ont le contact du parchemin mais brillent comme des feuilles d'acier poli. Vous feuillotez quelques instants le livre, pour vous apercevoir rapidement que les pages semblent toutes vides : pas la moindre inscription ni le moindre dessin.

- Je vois mal comment ce livre pourrait m'aider, objectez-vous.

— A mon avis, répond Rimoah, les secrets de ce livre ne se révéleront que dans l'Univers parallèle des Ténèbres. Nous autres, du Grand Conseil, croyons qu'il contient des informations sur les nombreux royaumes qui composent le domaine de Naar. Il pourra peut-être t'aider à localiser sa salle du Trône et même, avec un peu de chance, la Pierre de Lune des Shianti. Malgré vos

doutes, vous prenez l'objet par respect pour Rimoah. (Inscrivez le Tome des Ténèbres sur votre *Feuille d'Aventure*. C'est un Objet Spécial que vous rangez dans votre sac à dos mais, si vous avez déjà atteint le nombre maximum d'objets transportés, vous pouvez l'y rajouter sans avoir besoin de vous défaire d'un autre Objet Spécial.) Rendez-vous au [329](#).

90

Le petit point grossit de plus en plus, jusqu'à ce que vous le traversiez d'une violente poussée, pour vous retrouver plongé dans un air moite et fétide. Quelques instants plus tard, vous tombez brutalement dans un bournier. Après avoir essuyé la vase qui vous macule le visage, vous balayez du regard le panorama fort peu accueillant : des flaques de boue fumante s'égrènent en bordure d'une jungle sombre et touffue. L'atmosphère pesante des lieux ne laisse aucun doute quant au succès de votre expédition. Vous êtes bien dans l'Univers parallèle des Ténèbres. Vous levez les yeux vers le ciel vert cadavérique, mais des nuages d'acide cachent la Porte d'Ombre par laquelle vous êtes arrivé. Vous vous extirpez de la flaque de boue et vous gagnez un petit tertre de terre grisâtre. Accroupi, vous consultez le Tome des Ténèbres que vous a donné le Seigneur Rimoah. Ses pages métalliques paraissent toujours aussi vides, à l'exception d'une, qui s'est transformée : elle est maintenant couverte de motifs colorés qui dégagent une faible lueur. Grâce à votre Discipline Magnakaï de l'Exploration, vous parvenez à déchiffrer une grande partie du texte. Il y est question d'une créature nommée Nza'Pok, Seigneur du Marigot, et de son trône de pouvoir situé dans un îlot, à l'embouchure du fleuve des Mouches. Suit une longue liste des méfaits commis par Nza'Pok, qui lui valurent de se voir offrir par Naar ce royaume à l'intérieur de l'Univers parallèle des Ténèbres. Le texte nomme ensuite les créatures qui sont à son service. Mais, surtout, il parle d'un nom secret, « Khula », grâce auquel on peut immobiliser Nza'Pok, et de l'existence d'une amulette qu'il détient et qui permet de s'enfuir du royaume. Après avoir bien étudié le texte, vous en concluez que vous vous trouvez dans le royaume de Nza'Pok. Le Tome des

Ténèbres semble détenir les clés de la hiérarchie de l'Univers parallèle des Ténèbres ainsi que des informations permettant d'aller d'un royaume à l'autre. Malheureusement, il n'est lisible que par fragments et à différents moments. Vous fermez le livre et vous le remettez dans votre sac à dos. Votre instinct vous dit que ce n'est pas dans ce royaume de marais que vous trouverez la Pierre de Lune, aussi souhaitez-vous en partir au plus vite. Mais pour cela, vous devez d'abord trouver Nza'Pok, le souverain des lieux, et lui dérober son amulette. Brusquement, vous sentez que des ennemis se terrent dans les marais et qu'ils se rapprochent de minute en minute. Depuis le tertre, une chaussée en mauvais état, pavée de pierres grises, part vers le sud et, côté est, vous apercevez une petite crête qui s'enfonce à travers le marais, s'élevant à peine au-dessus du sol. Si vous voulez explorer la chaussée, rendez-vous au [67](#). Si vous préférez aller vers la crête, rendez-vous au [202](#).

91

Le visage des comètes se retransforme rapidement en masque de feu, puis repart dans l'orbite de la constellation lointaine. Vous aussi, vous êtes attiré par ces étoiles qui brillent. Lorsque vous passez en filant devant elles, vous entr'apercevez, par-delà le vide stellaire, un immense pont en arc-en-ciel multicolore qui enjambe l'insondable obscurité et mène à un plateau de feu. Vous savez qu'il s'agit là du Pont des Damnés, sortie de ce royaume. Mais, en vous approchant du pont, vous détectez une présence moins accueillante... Les cavaliers des ténèbres sont de retour et, cette fois-ci, ils escortent une redoutable créature astrale. Rendez-vous au [272](#).

92

Recourant à votre Grande Discipline, vous ordonnez à la marée de Vers de s'arrêter. Une vague d'hésitations parcourt les rangs, plusieurs larves défont et tombent, malheureusement la majorité d'entre elles continuent à avancer implacablement vers vous.

NÉMAGOGUES HABILITÉ: 36 ENDURANCE : 30

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [28](#).

93

Vous avez à peine fait une dizaine de pas que le Monstre des Laves détecte votre présence. Il pousse un grognement, comme pour vous ordonner de vous arrêter puis, d'un battement de ses ailes dorées, se propulse vers le porche ouvert de la tour pour vous barrer la route. Craignant qu'il ne donne l'alerte, vous dégainez votre arme.

MONSTRE DES LAVES HABILITÉ : 45 ENDURANCE : 45

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [119](#).

94

Vous atteignez la rive, malheureusement les Araignées sont plus rapides que vous ne le pensiez. Tandis que l'une vous contourne pour vous barrer la route, les autres bondissent hors de l'eau boueuse pour vous attaquer.

ARAIGNÉES GÉANTES HABILITÉ: 45 ENDURANCE: 50

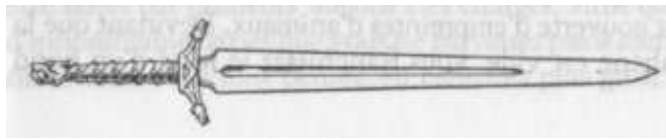
Ces créatures sont insensibles à toutes les formes d'attaque psychique, sauf au Rayon Kaï. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, vous pouvez ajouter 2 à votre total d'HABILITÉ pour la durée du combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [316](#).



94 Vous atteignez la rive, malheureusement les Araignées sont plus rapides que vous ne le pensiez.

95

Votre audace paie. Vous traversez le pont en courant sans que personne vous voie et, une fois de l'autre côté, vous vous cachez dans le rez-de-chaussée vide d'un des bâtiments neufs qui entourent le temple principal. Comment allez-vous éviter les nombreux Reptiliens qui s'affairent sur le chantier, de ce côté-ci du gouffre ? Si vous ne maîtrisez pas la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas maintenant, sans quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [220](#).



96

Vous criez «Rhunotar», mais sans provoquer le moindre effet. Avec un rire cruel, le Seigneur de Pourriture regarde la horde de Vers déferler sur vous ; les ignobles créatures ne cessent de gonfler et vous suffoquez sous le nombre. Vous avez beau résister avec courage, impossible de faire le poids. Le Kuna vous porte le coup fatal en projetant une seconde lance de feu qui embrase votre torse. Vous périssez instantanément.

97

Votre gorge se serre lorsque vous reconnaissez ces insectes aux longues pattes d'araignées géantes, aux têtes de goules voraces. Ce sont des Dentaags créés par Naar pour nourrir les rangs des armées du Seigneur de la Mort d'Ixia. La dernière fois que vous avez eu affaire à ces redoutables créatures, c'était dans la cité de Xaa-gon. Les souvenirs des terribles épreuves que vous avez connues en terre d'Ixia reviennent en masse vous hanter et vous vous rappelez soudain que les Dentaags possèdent de très forts pouvoirs psychiques. Tandis que les Dragons s'apprêtent à atterrir, vous rassemblez toutes vos défenses psychiques. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [242](#). Sinon, rendez-vous au [59](#).

98

Le guerrier brandit son épée noire ; un rayon d'énergie électrique fuse de la pointe, pour aller se ficher avec précision à l'endroit où le moellon de pierre se rattache à la paroi du gouffre. Vous sentez une secousse sous vos pieds quand le moellon se détache de la paroi avec un craquement sonore mais, à votre stupéfaction, il se rétracte et se replie vers vous, comme une langue de serpent qui se retirerait dans la gueule du reptile. Vous êtes obligé de reculer vers la porte du Dragon, ce qui vous rapproche du redoutable guerrier noir. Ce dernier vous regarde avancer en faisant joyeusement tournoyer son épée dans l'air. Lorsque vous n'êtes plus qu'à dix mètres de lui, vous prononcez avec force le mot de pouvoir, Kai ! en dirigeant toute son énergie vers le guerrier. Frappé de plein fouet, il titube vers le portail luisant. Vous en profitez pour dégainer votre arme et frapper votre ennemi pendant qu'il chancelle. Si vous possédez le Glaive de Sommer ou Skarn-Ska, rendez-vous au [310](#). Sinon, rendez-vous au [147](#).

99

Grâce à votre Grande Discipline qui vous permet de marcher en esprit, vous filez à vive allure vers le pont. De surcroît, dans ce royaume astral, vous pouvez recourir à cette pratique sans que votre corps et votre esprit se trouvent séparés : vous êtes propulsé à travers le vide par votre seule volonté. Il vous en coûte toutefois 2 points d'ENDURANCE. Avavaé et ses suppôts sont pris de court par votre fuite subite. Lorsqu'ils se ressaisissent enfin, il est trop tard, car vous avez déjà franchi le Pont des Damnés, issue du royaume de la Tortionnaire... Rendez-vous au [150](#).

100

Vous dégringolez dans l'obscurité, vers une tache de lumière grise très lointaine. Vous êtes pris de panique à l'idée que vous avez peut-être sauté sans le vouloir dans une fosse profonde, pourtant votre chute est douce et régulière, comme si vous étiez

halé par un câble invisible vers le fond d'un conduit de mine. Peu à peu, votre peur se dissipe. Vous examinez l'Anneau que vous avez arraché au doigt du Kuna. Il dégage une lueur qui vous permet de distinguer le nombre 20 gravé à l'intérieur. Gardez l'Anneau dans votre poche et inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* ainsi que son nombre runique, 20. Au bout d'une longue heure, vous heurtez le sol avec une force inattendue, après cette chute en douceur. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Un peu sonné, vous vous relevez et vous inspectez les alentours avec appréhension. Vous voici au cœur d'une mine, dans une profonde galerie qui traverse un pan de roche riche en minerai. L'odeur âcre et forte du fer et du soufre vous prend à la gorge mais, après la puanteur fétide de la salle des Kuna, elle semble aussi fraîche qu'une brise printanière au Sommerlund. Tous vos sens Kaï à l'affût, vous balayez le tunnel du regard des deux côtés. De lointains coups de marteau résonnent au-dessus de vous et les rainures symétriques qui strient les parois du tunnel vous donnent à penser qu'il a été creusé par une gigantesque pelleteuse. Certain de vous trouver dans un nouveau royaume de l'Univers parallèle, vous décidez de consulter le Tome des Ténèbres, mais un grondement retentit sur votre droite : quelque chose d'énorme approche à toute vitesse. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [113](#). Sinon, rendez-vous au [7](#).

[101](#)

Brusquement, les insectes détectent votre présence et s'agitent. Vous vous éloignez rapidement du tas de pierres. Quelques instants plus tard, des nuées d'insectes montent de tous les interstices et forment un nuage menaçant au-dessus des pierres tombales. Leur bourdonnement se fait de plus en plus sonore et vous vous rendez compte que les insectes n'entendent pas seulement défendre leur repaire : ils s'apprêtent à attaquer ! Si vous voulez tenter de fuir, rendez-vous au [212](#). Si vous vous préparez à les affronter, rendez-vous au [318](#).

102

Vous constatez avec soulagement que le Dragon n'a plus l'impression d'avoir un passager clandestin et il poursuit tranquillement son vol vers le chantier qui jouxte le temple principal. Arrivé à destination, il se met à planer au-dessus d'un grand terrain où sont entreposés des dizaines de filets pleins de blocs de pierre. Quatre Reptiliens le guident puis détachent votre filet à l'aide de longues perches. De votre cachette, vous regardez le Dragon s'éloigner pour aller chercher un autre chargement. Dès que les Reptiliens tournent le dos pour réceptionner une autre livraison, vous sortez du filet et vous filez aussi vite que possible vers le temple principal. Rendez-vous au [220](#).

103

Vous insérez la Couronne d'Or dans la fente carrée et, aussitôt, un second éclair blanc vous aveugle, mais cette fois-ci la déflagration d'énergie est beaucoup plus violente : vous êtes projeté dans l'air et vous retombez durement au sol, ayant perdu 6 points d'ENDURANCE. Vous vous redressez en vous frottant le bras, blessé pour la seconde fois. Pestant contre votre mauvais choix, vous sortez une troisième pièce et vous l'enfoncez dans la fente ronde. Avec un grincement strident, le lourd portail s'ouvre lentement. N'oubliez pas de soustraire 2 pièces d'or à votre trésor et rendez-vous au [343](#).

104

En arrivant à la hauteur de la grande table, vous remarquez tout de suite le flacon de potion posé sur un coussin de soie pourpre. Grâce à vos pouvoirs d'Intuition, vous détectez que ce liquide doré, s'il est mortel pour les créatures maléfiques, a de nombreuses qualités régénératrices pour les créatures du Bien. Allez-vous tenter de vous en emparer (rendez-vous au [286](#)) ou vous contenter de vous abriter derrière le grand trône (rendez-vous au [3](#)) ?

Vous avez à peine crié « Khula » que Nza'Pok se fige instantanément, comme transformé en statue de pierre. Une pellicule de glace grise se forme sur sa peau épaisse et l'Amulette pendue à sa lèvre inférieure se nimbe d'un halo vert. D'abord pétrifiés de surprise, les suppôts de Nza'Pok sont soudain pris de terreur et s'enfuient en courant, abandonnant leurs lances. Vous escaladez rapidement le mur de la fosse. En haut, vous voyez les Humanoïdes et les Fourmis géantes se presser sur un pont qui mène à un îlot du delta. Lorsque la dernière créature est passée, l'une d'elles tire sur une corde et la partie centrale du pont tombe dans l'eau, coupant toute possibilité de poursuite. Vous vous retournez vers Nza'Pok, toujours gelé. Il est parfaitement immobile et seuls ses yeux, qui brûlent de haine et de peur, sont encore vivants. Allez-vous dégainer votre arme et tuer Nza'Pok tant qu'il ne peut pas se défendre ? En ce cas, rendez-vous au [13](#). Si vous décidez de ne pas le tuer mais de prendre l'Amulette lumineuse qui pend de sa bouche, rendez-vous au [139](#). Enfin, si vous préférez l'abandonner, lui et son Amulette, pour vous enfuir au plus vite de ce village, rendez-vous au [126](#).



Craignant d'être dévoré par la tempête de feu, vous sautez dans le bassin et une violente douleur vous étreint, comme si vous aviez plongé dans un étang d'électricité glaciale. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Passé ce premier choc, vous vous laissez glisser à l'intérieur d'une colonne de lumière azurée. Vous sentez

la chaleur de l'Amulette de Platine qui luit à votre cou, et vous comprenez qu'elle vous protège des rigueurs de ce voyage dans l'inconnu. A travers le rideau de lumière bleue, vous apercevez des toits et des tours à vos pieds. Quelques instants plus tard, vous vous retrouvez debout sur une plate-forme de basalte ronde, au sommet d'un grand bâtiment à toit plat. Vous apercevez, à quelques mètres sur la gauche, une tour trapue et, sur la droite, debout sur un parapet, une créature à la peau hérissée de cornes et dont les grandes ailes brillent comme des feuilles d'or. C'est un Monstre des Laves, créature de Naar. Le Monstre des Laves regarde distraitement le panorama et il ne vous a pas repéré. Vous hésitez à sortir du rayon lumineux de crainte qu'il ne vous voie et ne donne l'alarme. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [72](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité ou celle de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [174](#). Enfin, si vous n'êtes dans aucune de ces situations, rendez-vous au [140](#).

107

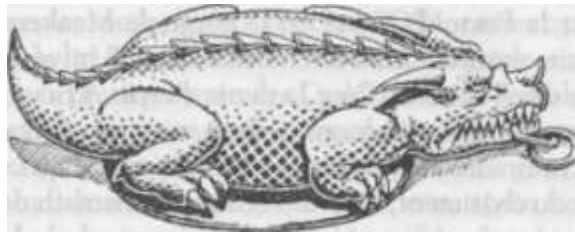
La vue des créatures qui s'approchent réveille en vous des souvenirs du temple de Maaken, ce lieu interdit qui se trouve sous les ruines d'une ancienne cité du Somm-lending, en bordure de la gorge de Maaken. Ces horribles monstres ailés sont en effet des Démonaques, vampires prédateurs engendrés par Vashna, le premier et le plus puissant des Seigneurs des Ténèbres. Vous en aviez rencontré un à Maaken ; mais ils sont vingt, maintenant, à fondre vers votre cachette en poussant d'horribles cris stridents. Vous êtes pris d'une peur panique, qui grandit encore lorsque vous découvrez l'effet provoqué par ces cris atroces. Rendez-vous au [280](#).

108

Vous courez vers l'endroit où se tient Alyss, captive du champ de force crépitant et, d'un coup précis et puissant de votre arme magique, vous pourfendez sa prison magique. Le hurlement

d'angoisse de Naar résonne à travers les couloirs et les cachots de Dazganon. Quand il s'éteint, vous remarquez avec effroi qu'une horde de créatures monstrueuses est en train de surgir des murs de fumée du sanctuaire. Libérée du champ d'énergie, Alyss fait appel au pouvoir de la Pierre de Lune pour ouvrir une Porte d'Ombre, qui se matérialise aussitôt à même le sol de la pièce.

- Suis-moi, Loup Solitaire, implore-t-elle, avant de sauter dans le gouffre noir et tourbillonnant. Vous lâchez la lourde hache et vous bondissez à sa suite dans la Porte d'Ombre, juste à temps pour échapper à la meute de créatures hurlantes qui déboule soudain dans la pièce. Rendez-vous au [350](#).



109

L'examen des runes gravées sur le sol vous donne à penser qu'il est possible d'ouvrir le portail à l'aide d'une pièce d'or. Vous retirez une pièce de votre bourse et vous examinez soigneusement les trois fentes. Malheureusement, vous parvenez seulement à détecter qu'une puissante énergie magique est contenue dans le portail. Si vous insérez la pièce dans la fente :

Ronde	Rendez-vous au 195
Carrée	Rendez-vous au 214
Triangulaire	Rendez-vous au 332

110

Vous évitez avec adresse les flèches qui sifflent à vos oreilles mais, alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres des portes des Ténèbres, un des projectiles ricoche sur le sol et vous entaille

profondément la cuisse gauche : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Empoignant votre jambe blessée, vous titubez vers les portes et vous sautez dans le vide la tête la première. Rendez-vous au [60](#).

111

Vous nouez le bout de votre corde en lasso, puis vous la lancez vers une souche, à quelques mètres de la rive. La corde atteint son but, ce qui vous permet de gagner la terre ferme avant la fin de votre sortilège de *Lévitacion*. Vous rangez la corde et vous traversez la clairière en courant, vers la lisière d'une jungle touffue. Les Araignées tentent de vous poursuivre, mais elles sont beaucoup moins agiles sur la terre ferme et vous avez tôt fait de les semer. Vous pénétrez dans la jungle et vous trouvez la trace d'une piste, que vous longez sur presque deux kilomètres avant d'arriver à une seconde clairière. Malgré l'absence de feuillage, le sol est jonché de fruits énormes qui ressemblent à des ananas gris géants et, plus loin, de ruines couvertes de mousse. Sur vos gardes, vous contournez les fruits et vous traversez la clairière vers une statue tapie entre les ruines. Elle est sculptée dans une roche noire et luisante et représente un fauve monstrueux. On dirait une hyène, mais avec une mâchoire inférieure beaucoup plus développée et nantie de longs crocs tranchants. Un escalier plein de gravats s'enfonce entre ses pattes avant et débouche sur une porte ouverte. Vous sentez que des ondes de pouvoir émanent d'une zone située derrière le seuil obscur, mais vous n'arrivez pas à déterminer à quelle profondeur se trouve cette source d'énergie. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et si vous souhaitez aller voir en esprit ce qu'il y a au-delà de la porte, rendez-vous au 76. Si vous ne disposez pas de cette Grande Discipline ou si vous préférez ne pas y recourir, rendez-vous au [177](#).



111 Une statue sculptée dans une roche noire et luisante représente un fauve monstrueux.

112

En attendant la fin de la pluie, vous examinez votre refuge ainsi que la ruche suspendue. Bien que les pierres tombales soient apparemment disposées au hasard, aucune goutte ne pénètre dans l'abri. Le sol est couvert d'une épaisse couche de feuilles, éclaboussées par une substance jaune doré comme du miel qui goutte du fond de la ruche. L'odeur en est agréable et sucrée, mais vos sens Kaiï détectent à temps qu'elle est vénéneuse. (Si vous voulez prendre un peu de Miel de Muntaag enveloppez-le dans une feuille épaisse et inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*.) Vous êtes en train d'essuyer les gouttes de pluie acide de votre équipement avec des feuilles, lorsque vous percevez un danger imminent. Vous regardez par un interstice entre deux pierres pour voir des créatures ailées, semblables à des chauves-souris, qui volent vers votre cachette. Si vous êtes déjà allé dans les ruines de Maaken lors d'une précédente aventure, rendez-vous au [107](#). Sinon, rendez-vous au [252](#).

113

Grâce à votre Grande Discipline, vous percevez les contours d'une énorme créature qui avance à vive allure dans le tunnel. Si vous partez en courant droit devant vous, rendez-vous au [279](#). Si vous préférez chercher une cachette où vous abriter, rendez-vous au [122](#).

114

Vous constatez avec soulagement que vous avez réussi à convaincre le Dragon qu'il n'avait pas de passager clandestin. Il continue tranquillement son vol vers le chantier proche du temple principal. Arrivé à destination, il se met à planer au-dessus d'un grand terrain où sont entreposés des dizaines de filets pleins de blocs de pierre. Quatre Reptiliens orientent le Dragon puis détachent le filet à l'aide de longues perches. Depuis votre cachette, vous regardez le Dragon s'éloigner pour aller

chercher un autre chargement. Dès que les Reptiliens tournent le dos pour réceptionner une autre livraison, vous sortez du filet et vous filez aussi vite que possible vers le temple principal. Rendez-vous au [220](#).

115

Vous ordonnez aux Vrilles couvertes de mousse de s'écarter pour vous laisser passer. Dans un bruit assourdissant, elles se soulèvent et fouettent l'air avec une rare violence, ce qui vous oblige à battre en retraite. Votre stupéfaction cède la place à la peur, car vous vous rendez compte que ces Vrilles ne sont pas simplement des plantes, mais des créatures hostiles. Si vous préférez éviter de les affronter, rendez-vous au [35](#). Si vous décidez de les combattre pour passer, rendez-vous au [46](#).

116

Vous attendez que les chamailleries prennent fin et que les créatures s'en aillent, puis vous foncez derrière les gardes. Plus vous avancez dans le nouveau tunnel, plus les vibrations maléfiques sont fortes, mais vous détectez toujours la présence d'Alyss. Vous finissez par déboucher sur une antichambre percée d'un portail ouvert qui dégouline de sang. En jetant un coup d'œil, vous comprenez qu'il donne sur le sanctuaire de Naar, sa pièce privée. Les murs disparaissent dans des volutes de fumée où se tordent les formes les plus bizarres. Un socle rond se dresse au milieu de la pièce et, juste derrière, vous découvrez quelque chose qui vous serre le cœur. Rendez-vous au [40](#).

117

Pendant que vous vous préparez à sauter du wagon, vous êtes pris de nausée et la peau de vos mains et de votre visage se met à vous brûler douloureusement.

Vous comprenez que c'est à cause de la radioactivité du minerai et vous sautez aussitôt, sans être tout à fait prêt. Vous tombez

brutalement sur le sol dur du tunnel, ce qui vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [88](#).

118

En toute hâte, vous formez un écran psychique pour protéger votre esprit de cet assaut psychique d'une rare violence. Votre écran absorbe la majeure partie des vibrations destructrices, mais vous êtes tout de même atteint par des ondes de choc dont la force est à la mesure de l'assaut qui les génère : vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [290](#).

119

Vous rengainez rapidement votre arme, vous attrapez le corps du Monstre des Laves par les pattes et vous le traînez à l'intérieur du portail ouvert : inutile d'alerter d'autres créatures... Vous descendez un escalier de pierre en colimaçon avec votre lourd fardeau, que vous abandonnez dans un recoin sombre, sur le palier du sous-sol. Vous allez remonter en courant, lorsque vous découvrez un panorama qui captive votre intérêt. Rendez-vous au [270](#).

120

Vous avez à peine touché le sol que vous vous élancez en courant à travers la clairière, vers la lisière d'une jungle touffue. Les Araignées tentent de vous poursuivre, mais elles sont beaucoup moins agiles sur la terre ferme et vous avez tôt fait de les semer. Vous pénétrez dans la jungle et vous trouvez la trace d'une piste, que vous longez sur presque deux kilomètres avant d'arriver à une seconde clairière. Le sol est jonché de fruits énormes qui ressemblent à des ananas gris géants et, plus loin, de ruines couvertes de mousse. Sur vos gardes, vous contournez les fruits et vous traversez la clairière vers une grande statue tapie entre les ruines. Elle est sculptée dans une roche noire, luisante et elle représente un fauve monstrueux. On dirait une hyène, mais avec une mâchoire inférieure beaucoup plus développée, nantie de

longs crocs tranchants. Un escalier plein de gravats s'enfonce entre ses pattes avant et débouche sur une porte ouverte. Vous sentez que des ondes de pouvoir émanent d'une zone située au-delà du seuil obscur, mais vous n'arrivez pas à déterminer à quelle profondeur se trouve cette source d'énergie. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et si vous souhaitez aller voir en esprit ce qu'il y a au-delà de la porte, rendez-vous au 76. Si vous ne disposez pas de cette Grande Discipline ou si vous préférez ne pas y recourir, rendez-vous au [177](#).

121

Vous brandissez le Glaive de Sommer dont la lame se nimbe d'un halo doré. Naar est présent dans la pièce, vous le sentez, mais il ne se matérialisera pas tant que votre arme divine sera dégainée car il la redoute plus que toute autre, aussi préfère-t-il confier à Kekataag, son champion, la mission de vous tuer.

KEKATAAG HABILETÉ : 60 ENDURANCE : 58

Cette créature est un guerrier Mort Vivant. Multipliez par 2 toutes les pertes en points d'ENDURANCE que vous lui infligez durant le combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [29](#).

122

Vous examinez avec soin les parois du tunnel, sans y découvrir la moindre anfractuosité où vous blottir. Vous regardez alors les grosses poutres qui supportent le plafond du boyau : elles ne dépassent guère plus d'une cinquantaine de centimètres, mais elles pourraient vous permettre de sortir du chemin de la créature qui s'approche. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [73](#). Si vous maîtrisez cette Grande Discipline sans avoir atteint ce niveau supérieur Kaï, rendez-vous au [251](#). Enfin, si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline, rendez-vous au [166](#).

123

Vous courez vers le monticule sans vous rendre compte que l'étroite chaussée s'enfonce peu à peu sous la surface du marécage. En quelques secondes, vous vous retrouvez pris jusqu'aux genoux dans une boue collante et nauséabonde. Heureusement, grâce à vos talents Kaï, vous parvenez à vous dégager du borbier collant et à gagner le tertre sans autre incident. Les branches entremêlées et touffues des arbustes forment une barrière impénétrable, mais vous parvenez à jeter un coup d'œil dans un trou entre les feuilles et découvrez une clairière au milieu du taillis. Grâce à votre faculté de vision rapprochée, vous apercevez une petite mesure en pierre. Vous vous taillez un chemin à coups de lame entre les branchages et vous gagnez la clairière. La mesure est entourée d'un fossé plein de boue noire et gélatineuse, dont la surface est couverte d'empreintes d'animaux. Devinant que la cabane est vide, vous franchissez le fossé d'un bond pour aller vous abriter de la pluie corrosive. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition avec le rang de Grand Maître Transcendant ou au-delà, rendez-vous au [269](#). Si vous ne disposez pas de cette Grande Discipline ou si vous n'avez pas atteint ce niveau Magnakaï, rendez-vous au [348](#).

124

Vous descendez prudemment du rayon de transport et vous pénétrez dans la caverne. Les débris du dais de cristal qui jonchent le sol crissent sous vos pieds tandis que vous avancez vers un tunnel qui descend sur plus de deux kilomètres pour déboucher sur une grotte ronde. Plusieurs autres tunnels, tous plongés dans l'obscurité - à l'exception d'un qui irradie une lumière bleutée - desservent la grotte. Vous sortez le Tome des Ténèbres de votre sac à dos pour le consulter. La page qui contenait des informations sur Huan'Zhor est maintenant vide, mais celle d'à côté a pris l'aspect d'une fine feuille de glace où se mêlent des dessins complexes et des symboles en filigrane rouge. Vous parvenez à en déchiffrer la majeure partie qui confirme ce

que vous savez déjà mais vous révèle aussi de nouvelles informations. Ainsi, vous apprenez que vous êtes entré dans le royaume de la Démone Shamath, gardienne des portes des Ténèbres. Le livre ne mentionne pas encore votre récent triomphe sur elle, mais il indique qu'elle règne sur son royaume depuis son Trône de Pouvoir, situé de l'autre côté du Bassin des Soucis. Vous lisez en diagonale la longue liste de ses méfaits et son nom secret, Gnekasha, pour vous arrêter sur ce qui vous intéresse le plus : comment sortir de ce domaine. Avec un frisson, vous découvrez que ceux qui veulent quitter le royaume de Shamath doivent d'abord « verser leur propre sang dans le Bassin des Soucis ». Vous refermez le Tome et vous le rangez dans votre sac à dos, puis vous avancez d'un pas ferme vers la voûte d'entrée du tunnel qui irradie une lumière bleutée. Rendez-vous au [275](#).

125

Vous vous relevez pour découvrir avec effroi le paysage cauchemardesque qui vous entoure. Un ciel orange éclaire d'une lueur trouble un morne univers de magma volcanique, de mares de lave en fusion et d'îlots de braise, percé çà et là par le jet de flammes jaunes d'un geyser. La température infernale renforce l'effet toxique des émanations. Soudain, des souvenirs de ce royaume affluent à votre mémoire : vous êtes déjà venu ici, il y a quatre ans, et vous y aviez affronté Vaxagore, le chef de l'armée de Dragons de Naar. Vous vous étiez alors juré de ne plus jamais mettre les pieds dans ce sinistre lieu, mais le destin en a décidé autrement, semble-t-il. Vous êtes conscient que l'Amulette de Platine vous protège de la chaleur infernale et des vapeurs toxiques, mais vos sens Kaï détectent qu'une tempête de feu se prépare. Les pouvoirs de l'Amulette suffiront-ils à vous protéger ? Le seul endroit où vous puissiez vous abriter est un volcan apparemment éteint, qui se dresse à plusieurs kilomètres de distance. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï avec le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [245](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition avec le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [165](#). Si vous maîtrisez la

Grande Discipline de l'Art de la Chasse avec le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [230](#). Enfin, si vous ne vous trouvez dans aucune de ces situations, rendez-vous au [144](#).

126

Vous vous engagez à toutes jambes le long d'un sentier qui serpente entre les huttes et débouche sur une plage de sable noir. Un ponton délabré s'avance dans la mer grise et stagnante. De la jungle qui borde la plage s'élèvent soudain des cris, et vous apercevez des ombres qui se meuvent entre les feuillages. Vous vous arrêtez un instant pour regarder plus longuement et une volée de flèches jaillit des arbres. Devinant qu'il y a bien plus d'archers que vous ne pourriez en maîtriser à vous tout seul, vous courez au bout du ponton où vous trouvez un canoë. Vous sautez à bord, vous détachez l'embarcation et vous partez en ramant aussi vite que vous le pouvez. Une fois hors de portée des flèches, vous décidez de piquer vers la côte pour accoster dès que vous trouverez un mouillage plus sûr. Malheureusement, une brume tournoyante tombe sur les eaux et avale votre esquif avant que vous n'ayez pu changer de cap. En quelques instants, le brouillard s'épaissit à tel point que, malgré toutes vos facultés Kaiï, vous ne voyez absolument plus rien. Vous perdez tout sens de l'orientation et du temps. Au bout de ce qui vous paraît être plusieurs heures, vous discernez une masse sombre à l'horizon. Une île, peut-être ? Vous ramez avec un regain d'énergie. Alors que vous allez accoster, deux fentes apparaissent sur le tertre, dégageant une lumière surnaturelle, et une gueule béante s'ouvre devant vous. En fait d'îlot, c'est un monstre marin ! Vous voulez changer de cap, mais un violent courant aspire votre canoë. Vous finissez corps, biens et embarcation, dans la gueule du monstre qui ne fait qu'une seule bouchée du tout. Telle est la terrible fin de votre aventure.

127

Vous êtes plus bouleversé que les mots ne sauraient le dire en reconnaissant les visages qui viennent de se dessiner sur les comètes : ce sont ceux du Seigneur Paido, qui sacrifia sa vie pour vous protéger dans la forteresse de Torgar, du Seigneur Adamas de Garthen, qui mena ses armées à l'assaut de Torgar et périt au cours de la bataille, de Seb Jarel, le courageux combattant Eruan qui vous guida à travers les marais de l'Enfer au prix de sa vie. Vous percevez que les âmes de ces trois hommes valeureux sont prisonnières en ce domaine et que Naar les a données en pâture à Avavaé la Tortionnaire. Leur bouche silencieuse articule de muettes supplications. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science Médicale et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [163](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [138](#).

128

A peine effleuré, l'Anneau se transforme : c'est maintenant la gueule hérissée de crocs d'un énorme Ver géant qui engloutit aussitôt votre main et votre bras. Les puissantes mâchoires se ferment avec force et vous tombez en arrière, éclaboussé par le sang qui jaillit de l'horrible plaie de votre épaule, là où votre bras a été sectionné... Le rire pervers de Cadak vous parvient à travers un brouillard de douleur et, bientôt, deux formes spectrales apparaissent sur les trônes qui décorent la dépouille : ce sont les Kuna, Seigneurs de la Pourriture. En un instant de pure terreur, vous sentez tous leurs pouvoirs de maladie et de mort se concentrer sur vous et, la seconde d'après, vous êtes passé de vie à trépas. Telle est la triste fin de votre aventure.

129

Le dernier mutant s'est à peine écroulé que vous vous enfuyez en courant. Hélas, vous n'allez pas loin : un projectile vous frappe dans le dos et vous jette à genoux dans la boue collante. Aussitôt, un filet s'abat sur votre tête. Vous voulez vous en dépêtrer mais

un second filet, aux mailles encore plus serrées, tombe à son tour. Quatre créatures ailées fondent alors sur vous. Deux vous plaquent au sol tandis que leurs compagnons vous ligotent solidement dans le filet. Les quatre créatures poussent des cris de triomphe, et vous sentez que vous décollez du sol. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez un chiffre compris entre 0 et 4, vous perdez 1 objet du sac à dos (de votre choix) en décollant. Si vous obtenez de 5 à 9, c'est votre bourse qui s'ouvre et vous perdez toutes vos pièces d'or. Portez les modifications correspondant à votre cas sur la *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [63](#).

130

Vous vous jetez au sol, sentant la chaleur de la lance de feu très près de votre visage. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 1 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [15](#). Si le résultat obtenu est supérieur à 4, rendez-vous au [328](#).

131

Les flammes hurlantes de cette tempête surnaturelle vous lacèrent violemment. Vos talents Kaï et votre Amulette de Platine vous valent de ne pas périr carbonisé mais, même ainsi, les parties de votre corps que vous exposez à la tempête de feu avant de replonger en toute hâte dans la colonne de lumière, sont gravement brûlées. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [17](#).

132

Le fauve est pris de rage. Avec un grondement furieux, il aiguise à plusieurs reprises ses griffes sur le sol de pierre, puis il bondit vers vous, gueule ouverte et griffes tendues. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au 11. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous souhaitez y recourir,

rendez-vous au [349](#). Si vous ne disposez d'aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous préférez ne pas y faire appel, rendez-vous au [234](#).

133

Vous battez en retraite dans la forêt de flammes, priant le ciel que vos talents de camouflage Magnakaï suffisent à vous protéger du terrible regard de Tzor. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total actuel d'ENDURANCE est supérieur ou égal à 16, ajoutez 1 au nombre tiré. Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 10, soustrayez 1 du nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [262](#). Si le résultat obtenu est supérieur à 2, rendez-vous au [338](#).

134

Vous quittez la chaussée et vous marchez dans la boue profonde en direction du tas de pierres tombales. Juste avant d'y arriver, vous entendez un bourdonnement très fort. Vous vous arrêtez et vous risquez un coup d'œil par un interstice entre deux stèles. A l'intérieur, une nuée d'insectes volettent autour d'une grande ruche suspendue. A en juger par les aiguillons rouges et pointus qui dépassent de leurs corps comme de petits poignards, ces insectes peuvent certainement infliger des blessures mortelles. Vous vous apprêtez à faire demi-tour lorsqu'ils détectent votre présence. Quelques instants plus tard, la nuée d'insectes déferle vers vous par tous les interstices du tas de pierres. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire ou au-delà, rendez-vous au [238](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [156](#).

135

Bras tendus, vous proférez les paroles du sortilège de la *Main de Feu*. Aussitôt, un flot d'énergie se concentre dans le bout de vos doigts et une boule de feu fuse vers le guerrier. Il chancelle sous l'impact mais il ne bascule pas dans le vide. Recouvrant son

aplomb, il brandit son épée noire. Un rayon d'énergie électrique jaillit de la pointe pour aller se ficher avec précision à l'endroit où le moellon de pierre se rattache à la paroi du gouffre. Vous sentez une secousse sous vos pieds quand le moellon se détache de la paroi avec un craquement sonore mais, à votre stupéfaction, il se rétracte et se replie vers vous, comme une langue de serpent qui se retirerait dans la gueule du reptile. Vous êtes obligé de reculer vers la porte du Dragon, ce qui vous rapproche du redoutable guerrier noir qui vous regarde avancer en faisant joyeusement tournoyer son épée dans l'air. Lorsque vous n'êtes plus qu'à dix mètres de lui, vous dégainez votre arme en vous préparant mentalement au combat, désormais inévitable. Si vous possédez le Glaive de Sommer ou Skarn-Ska, rendez-vous au [254](#). Sinon, rendez-vous au [147](#).

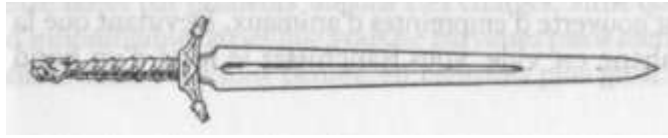
136

Malheureusement, les Monstres des Laves vous repèrent. Ils piquent vers votre cachette, attirant par leurs cris aigus le renfort d'une trentaine de leurs semblables. En moins de trois minutes, une véritable horde s'est constituée, qui s'abat sur vous en brandissant des lances et des tridents. Malgré votre courage, vous n'avez aucune chance face à un groupe aussi nombreux. Vous parvenez à tuer dix Monstres des Laves avant de périr sous les coups répétés de la horde. Telle est la triste fin de votre aventure.

137

Vous fixez le fauve d'un regard où se concentre toute la force de votre Grande Discipline et, pris de panique, il part en trottant vers le porche, les pattes tremblantes. Vous reportez votre attention sur le portail, cherchant un moyen de l'ouvrir. Grâce à vos talents Kaï, vous déchiffrez suffisamment d'inscriptions pour découvrir le code secret qui le maintient fermé. Confiant, vous appuyez sur une section d'un panneau qui s'enfonce avec un claquement sec. Comme vous vous y attendiez, le portail s'ouvre quelques instants plus tard. Vous sortez à toute vitesse et le

battant se referme en claquant derrière vous. Rendez-vous au [210](#).



138

Par respect pour le souvenir de ces hommes valeureux, vous priez le dieu Kaï de les délivrer de leurs tourments. (Cet effort vous coûte 4 points d'ENDURANCE.) Tandis que vous prononcez les paroles sacrées, vous sentez une aura de paix descendre sur les âmes torturées. Les visages contractés par la douleur s'effacent peu à peu de la surface des comètes, jusqu'à disparaître : grâce à votre présence et à votre prière, le dieu Kaï a pu pénétrer dans ce domaine des ténèbres et sauver ces âmes captives qui connaîtront désormais le repos éternel dans l'Univers de la Lumière. Les comètes, maintenant dégagées du poids des âmes, retournent dans l'orbite de la lointaine constellation. Vous aussi, vous êtes attiré par ces étoiles qui brillent. Lorsque vous passez devant, vous entr'apercevez, par-delà le vide stellaire, un immense pont multicolore qui enjambe l'insondable obscurité et mène à un plateau de feu. Vous percevez qu'il s'agit du Pont des Damnés, sortie de ce royaume. Mais, en approchant du pont arc-en-ciel, vous détectez une présence moins accueillante... Les cavaliers des ténèbres sont de retour et, cette fois-ci, ils escortent une créature astrale redoutable. Rendez-vous au [272](#).

139

Vous passez la pointe de votre lame dans un des maillons de la chaîne pendue à la lèvre glacée de Nza'Pok et vous l'arrachez d'un geste vif. L'Amulette cesse de luire et vous percevez qu'il n'y a plus de danger, maintenant, à la toucher. Vous la ramassez et vous l'examinez : elle est gravée sur une face du nom de Nza'Pok et, de l'autre, du nombre 6. Inscrivez l'Amulette de Nza'Pok dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* ainsi que le

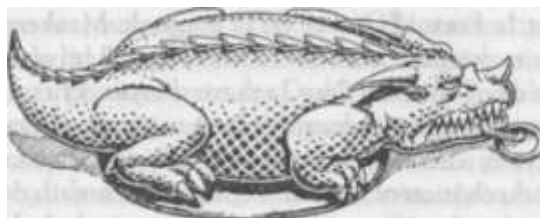
nombre en runes, 6, puis glissez l'Amulette dans votre poche. Rendez-vous au [314](#).

140

Vous remarquez un portail ouvert, au pied de la tour. En regardant de plus près, vous distinguez un escalier de pierre qui s'enfonce en colimaçon. Avec un peu de chance peut-être pourriez-vous, grâce à vos talents de camouflage, gagner le portail sans vous faire repérer par le Monstre des Laves, et vous enfuir par cet escalier ? Si vous décidez de tenter le coup, rendez-vous au [308](#). Si vous préférez rester où vous êtes, rendez-vous au [278](#).

141

Avec une appréhension croissante, vous regardez la lointaine silhouette approcher le long du tunnel. Grâce à votre faculté de vision rapprochée, vous voyez qu'il s'agit d'une créature semblable à un gigantesque Cloporte, mais avec des centaines de pattes courtaudes. Elle occupe presque toute la largeur du tunnel et risque de vous écraser sur son passage si vous ne trouvez pas le moyen de l'éviter. Vous examinez avec soin les parois du tunnel, sans y découvrir la moindre anfractuosité où vous blottir. Vous regardez alors les grosses poutres qui supportent le plafond du boyau : elles ne dépassent pas de plus d'une cinquantaine de centimètres, mais elles pourraient vous permettre de sortir du chemin de la créature. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï avec le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [73](#). Si vous maîtrisez cette Grande Discipline sans avoir atteint ce niveau supérieur Kaï, rendez-vous au [251](#). Enfin, si vous ne maîtrisez pas cette Grande Discipline, rendez-vous au [166](#).



142

Vous remarquez un Reptilien qui monte la garde sur le parapet du pont, appuyé sur son trident. Il regarde d'un œil distrait la rivière de lave bouillonnante qui coule plus de un kilomètre en contrebas, et vous vous prenez à penser que, s'il tombait dans le gouffre, cela ne manquerait pas d'accaparer l'attention des créatures qui traversent le pont - ce qui augmenterait vos chances de traverser sans vous faire repérer. Si vous disposez d'un arc et si vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [317](#). Sinon, rendez-vous au [9](#).

143

Vous vous relevez et vous massez votre bras endolori. Une fois rétabli, vous prenez une autre pièce d'or de votre bourse (n'oubliez pas de rayer celle que vous venez de perdre de votre *Feuille d'Aventure*), et vous vous approchez à nouveau du portail. Cette fois-ci, allez-vous insérer la pièce dans la fente circulaire (rendez-vous au 195) ou dans la fente carrée (rendez-vous au 103)?

144

Une marche pénible et dangereuse vous sépare du lointain cratère. Malgré votre agilité naturelle et vos talents Kaï, vous vous blessez aux pieds et aux jambes. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez un nombre compris entre 0 et 4, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous obtenez 5 ou plus, vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [86](#).

145

Le Seigneur Rimoah convoque une assemblée secrète dans la salle de la Guilde, à Toran. Les plus grands sages de Magnamund prennent part à la réunion : le Maître de Guilde Banedon, Gwynian le Sage, le baron Medar, plusieurs membres du Conseil Suprême des Anciens Mages du Dessi ainsi que de la Confrérie

de l'Étoile de Cristal. Sous la direction du Seigneur Rimoah, ces êtres d'exception s'efforcent de trouver le meilleur moyen de vous aider à rapporter la Pierre de Lune de l'Univers parallèle des Ténèbres. Depuis longtemps, il existe une Porte des Ténèbres dans les cachots, sous la salle de la Guilde ; en renouant avec leurs anciens talents, les Mages du Conseil Suprême peuvent utiliser ce portail pour vous envoyer dans le royaume interdit de Naar. La perspective d'une nouvelle traversée vers l'Univers parallèle des Ténèbres vous emplit d'appréhension. Pourtant, ce pénible voyage pourrait bien s'avérer le moindre des périls qui vous attendent. Le Conseil examine ensuite les différentes phases de votre mission : survivre aux attaques des créatures des Ténèbres, localiser la Pierre de Lune, vous en emparer et la rapporter sur Magnamund. Après avoir longuement débattu, ils sont à même de vous aider de façon concrète. Rendez-vous au [223](#).

146

Votre peur se transforme en terreur quand vous comprenez qu'Avavaé veut vous tuer à petit feu pour savourer votre agonie. Il serait courageux mais parfaitement suicidaire de tenter de l'affronter, elle et sa nombreuse escorte. En fait, le seul espoir de lui échapper est de parvenir à franchir le Pont des Damnés. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus avec le rang de Grand Maître Solaire, rendez-vous au [225](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [99](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous n'avez pas le niveau requis, rendez-vous au [313](#).

147

L'imposant guerrier grommelle quelques paroles en langue obscure, et la lame de son glaive se couvre de flammes noires et crépitantes. Le poignard qu'il tient de la main gauche chauffe à blanc en dégageant une fumée toxique. Vous poussez votre cri de

guerre et vous attaquez le géant avec ardeur, misant sur votre vitesse et votre agilité.

ZANTAZ HABILITÉ : 52 ENDURANCE : 50

Ce guerrier est insensible à toutes les formes d'attaque psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [186](#).

148

Vous détectez, non sans désarroi, que le Dragon est persuadé d'avoir un passager clandestin caché dans son chargement. Il ne donne pas l'alerte, mais change de cap et pique vers une zone de bâtiments en ruine, au bord du gouffre. Rendez-vous au [161](#).

149

Vous sentez que le Dragon a détecté votre présence dans son chargement. Concentrant toute la force de la Grande Discipline dans votre regard, vous lui ordonnez mentalement d'oublier qu'il vous a vu. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 10, retirez 1 du nombre tiré. Si votre total actuel d'ENDURANCE est supérieur ou égal à 20, ajoutez 1 au nombre tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [284](#). Si le résultat est supérieur à 3, rendez-vous au [31](#).

150

Pendant la traversée du Pont des Damnés, vous consultez le Tome des Ténèbres. Vos espoirs et vos craintes s'en trouvent confirmés : au-delà du pont s'étend le royaume de Naar, avec sa redoutable forteresse de Dazganon. Pour pénétrer dans la forteresse, vous révèle le livre, il faut disposer de trois objets magiques : l'Amulette de Nza'Pok, un Anneau Kuna et le Scarabée du Dragon Sans Ailes. En dernière page, le livre magique établit la liste des principaux serviteurs de Naar à l'intérieur de Dazganon et en nomme un qui réside à l'extérieur de la forteresse : « Tzor, Maître de l'Univers du Désespoir,

gardien des Ames Maléfiques». A peine refermé le Tome des Ténèbres s'enflamme. Vous le lâchez et il disparaît, avalé dans la texture du pont. (N'oubliez pas de le rayer de votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous au [248](#).

151

Misant sur l'effet de surprise, vous vous élancez vers une brèche entre les créatures et vous parvenez à forcer leurs rangs. Hélas, vous n'allez pas loin : un projectile vous frappe dans le dos, vous jetant à genoux dans la boue collante. Presque aussitôt, un filet s'abat sur votre tête. Vous tentez de vous en dépêtrer mais un second filet, aux mailles encore plus serrées, tombe à son tour. Quatre créatures ailées fondent alors sur vous. Deux d'entre elles vous plaquent au sol tandis que leurs compagnons vous ligotent solidement dans le filet. Les quatre créatures poussent des cris de triomphe et vous sentez avec un haut-le-cœur que vous décollez du sol. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez un chiffre compris entre 0 et 4, vous perdez 1 objet du sac à dos (de votre choix) au décollage. Si vous obtenez de 5 à 9, c'est votre bourse qui s'ouvre et vous perdez toutes vos pièces d'or. Portez les modifications correspondant à votre cas sur la *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [63](#).

152

La résistance de votre barrière psychique est telle qu'elle parvient à repousser toutes les énergies magiques combinées et à les retourner contre vos agresseurs. L'effet est foudroyant : les Lieutenants de la Nuit se tordent sur le sol en hurlant, la Démone titube, s'affaisse sur son trône et attrape sa tête hideuse à pleines mains, dans un vain effort pour reprendre le contrôle de son esprit gravement perturbé. Vous dégainez votre arme et vous vous élancez vers le trône de la Démone, décapitant au passage les deux Lieutenants. A travers le brouillard rouge qui lui emplit la tête, Shamath vous voit avancer et appuie aussitôt la main sur une opale luisante sertie dans l'accoudoir du trône. « Gnekasha ! » criez-vous, prononçant le nom secret de la Démone qui se fige

comme une statue de pierre. Mais elle a déjà pressé l'opale... Un bruit horrible s'élève soudain: ce sont les hurlements des légions vengeresses de Shamath qui affluent des tunnels vers l'antichambre de la salle du Trône. Rendez-vous au [201](#).

153

La langue de feu fuse à travers la salle et transperce le corps de votre double en vrombissant, avant de s'écraser contre le mur. Vous savez maintenant que le Seigneur de Pourriture qui se trouve sur le trône de droite est Jantoor, aussi clamez-vous son nom secret d'une voix forte. Il se fige instantanément, ce qui plonge son compagnon dans une peur panique. Fou de rage et d'effroi, il bredouille un sortilège. Horrifié, vous voyez alors les Vers surgir en grouillant de tous les recoins sombres de la salle. Les larves déferlent comme un raz de marée vers vous, grossissant démesurément de seconde en seconde... Votre seul espoir est de prononcer le nom secret du deuxième Kuna. Vous n'avez pas le temps de sortir le Tome des Ténèbres de votre sac à dos, il faut vous en remettre à votre mémoire. Si vous croyez que le nom secret est :

Rhunotar	Rendez-vous au 96
Rhunadan	Rendez-vous au 311
Rhunaguin	Rendez-vous au 289

154

Une lance vous touche au poignet gauche tandis qu'une autre vous érafle le torse : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [5](#).

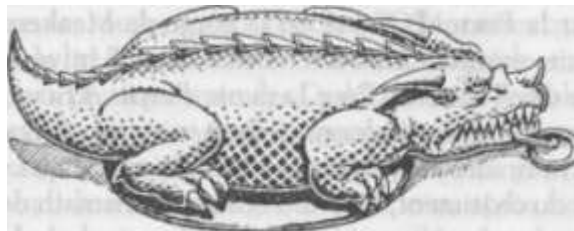
155

En pénétrant dans le rayon, vous amorcez une longue descente au cœur du temple, dans un cocon de lumière bleue. Peu à peu, la chaleur du nid de feu cède la place à une agréable fraîcheur mais,

plus la descente se prolonge, plus la température baisse. Bientôt, le froid dépasse tout ce que vous avez jamais connu, et vous ne devez qu'aux propriétés magiques du Scarabée du Dragon sans Ailes de ne pas geler. (Gardez ce Scarabée dans votre poche et inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*.) La température finit par remonter légèrement et vous en profitez pour examiner le Scarabée : vous remarquez un nombre runique gravé sur son dos, le 31. (Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.) Un certain temps s'écoule encore, puis la lumière bleue se dissipe et vous sentez à nouveau la terre ferme sous vos pieds. Vous êtes arrivé dans une immense caverne. Les parois d'obsidienne se rejoignent en une voûte très haute, où pendent douze stalactites verdâtres et luisantes, disposées en cercle. Le sol, sous les stalactites, est jonché des débris d'une estrade de cristal. Si vous êtes allé à Helgor lors d'une précédente aventure, rendez-vous au [84](#). Sinon, rendez-vous au [124](#).

156

Les insectes se resserrent en un nuage dense menaçant au-dessus des pierres tombales. Leur bourdonnement se fait de plus en plus sonore et vous vous rendez compte qu'ils n'entendent pas seulement défendre leur repaire : ils s'apprêtent à attaquer ! Si vous tentez de fuir, rendez-vous au [212](#). Si vous vous préparez à les affronter, rendez-vous au [318](#).



157

Craignant d'être carbonisé par la colonne de feu qui approche, vous sautez dans le bassin. Commence alors une longue descente à l'intérieur d'un cocon de lumière bleue. L'Amulette de Platine pendue à votre cou s'est mise à luire, et vous comprenez qu'elle

vous protège des rigueurs de ce voyage dans l'inconnu. A travers le rideau de lumière bleue, vous apercevez bientôt des toits et des tours. Quelques instants plus tard, vous vous retrouvez debout sur une plate-forme de basalte ronde, au sommet d'un grand bâtiment à toit plat. Vous apercevez, à quelques mètres sur la gauche, une tour trapue et, sur la droite, debout sur un parapet, vous découvrez avec effroi une créature à la peau hérissée de cornes et dont les grandes ailes brillent comme des feuilles d'or. C'est un Monstre des Laves, créé par Naar. Il ne vous a pas repéré et vous hésitez à sortir du rayon lumineux de crainte qu'il ne vous voie et ne donne l'alarme. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité avec le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [72](#). Si vous maîtrisez les Grandes Disciplines de l'Invisibilité ou de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [174](#). Enfin, si vous n'êtes dans aucune de ces situations, rendez-vous au [140](#).

158

Le convoi de minerai disparaît dans le tunnel et le silence retombe. Vous décidez d'explorer le nouveau boyau. Une brise humide vous souffle au visage, très rafraîchissante après la chaleur et la poussière du premier tunnel. Au bout de quelques centaines de mètres, vous débouchez sur une caverne vide dont les parois suintent de filets d'eau brunâtre et riche en minerai. Comme vous avez faim, vous décidez de faire une petite halte. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez prendre un Repas, sans quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous décidez de profiter de cet instant de repos pour consulter le Tome des Ténèbres : rendez-vous au [33](#).

159

Le fauve s'arrête à mi-chemin pour renifler l'air, le museau frémissant, la mâchoire tremblante : il a détecté une odeur encore plus appétissante que celle de la chair humaine. Devinant que c'est le Miel de Muntaag qui le met dans cet état, vous le sortez en toute hâte de votre sac à dos et vous le lancez vers

l'entrée. La créature affamée se précipite pour le manger et vous en profitez pour examiner le portail. Grâce à vos talents Kaiï, vous déchiffrez suffisamment d'inscriptions pour découvrir le code secret qui le maintient fermé. Avec confiance, vous appuyez sur une section d'un panneau qui s'enfonce avec un claquement sec. Comme vous vous y attendiez, le portail s'ouvre quelques instants plus tard. Vous sortez à toute vitesse et le battant se referme en claquant derrière vous. Rendez-vous au [210](#).

160

Une vague de joie vous submerge à la vue de ces parois de granit sombres et humides, mais tellement familières et accueillantes à vos yeux : aucun doute, vous êtes sorti du domaine de Naar et vous voici de retour dans le caveau secret de la nécropole de Tyso, où votre traversée de la Porte d'Ombre avait commencé. Grâce à Alyss, vous avez regagné le Sommerlund sain et sauf. Vous grimpez les marches quatre à quatre et vous sortez, débouchant dans l'air doux et ensoleillé d'une belle journée d'été. Les deux gardes postés à l'entrée de la nécropole ouvrent de grands yeux ronds en vous voyant émerger d'un mausolée, mais ils vous reconnaissent grâce à votre robe de Grand Maître Kaiï. Remis de leur émoi, ils proposent de vous escorter au château du baron Medar, Sénéchal de Tyso. En traversant la ville, vous découvrez avec stupeur qu'une année entière s'est écoulée durant votre absence, alors que vous avez l'impression de n'avoir passé que quelques jours dans l'Univers parallèle des Ténèbres. Le baron Medar, un ami de longue date, vous accueille très chaleureusement, heureux et soulagé de vous revoir en viè. Vous lui apprenez votre victoire sur l'imposteur et vous lui faites part de votre désir de retourner au plus vite auprès de vos frères Kaiï. Medar vous donne son meilleur cheval ainsi qu'une escorte de gardes pour vous accompagner au monastère Kaiï. Au monastère, les jeunes seigneurs Kaiï fêtent votre retour dans un débordement de liesse. Pour eux, c'est une année entière d'espoirs et de prières qui se trouve exaucée. Pierre de Feu, le plus ancien du Second Ordre Kaiï, envoie des messagers annoncer votre retour et votre succès au Roi d'Holmgard et au Maître de Guilde Banedon.

Pierre de Feu a assuré le commandement du monastère en votre absence et, tandis que vous descendez tous deux vers votre cave voûtée, sous la Tour du Soleil, vous le félicitez de la façon dont il s'est acquitté de cette tâche.

- Merci, Grand Maître, répond-il avec fierté. Mais je dois beaucoup à l'aide précieuse de tes sages conseillers, le Seigneur Rimoah et le Seigneur Ardan du Dessi.

Rimoah et Ardan vous attendent dans votre crypte. Depuis votre départ, ils se sont installés au monastère pour seconder Pierre de Feu.

- Nous sentions que tu étais encore en vie, quelque part dans le vide d'au-delà de l'Aon, dit Rimoah, rayonnant de joie, mais ni Ardan ni moi ne parvenions à savoir quand tu rentrerais.

Vous leur racontez toute votre aventure, mais la surprise et la consternation se peignent sur le visage de vos amis quand ils découvrent que Naar détient la Pierre de Lune des Shianti.

- Voilà qui est très grave, Loup Solitaire, dit le Seigneur Rimoah. La Pierre de Lune a un pouvoir immense. Elle peut créer la vie et elle peut la détruire, l'éradiquer totalement. Si Naar parvenait à contrôler son pouvoir, il s'en servirait pour détruire toute vie sur Magnamund. Je crains que ce ne soit qu'une question de temps. La Pierre de Lune était jadis une bénédiction pour toutes les créatures de ce monde. Si Naar découvre son secret, elle deviendra notre malédiction à tous.

- Je ne le permettrai pas ! vous exclamez-vous avec fougue. Je trouverai le moyen de retourner dans l'Univers parallèle des Ténèbres et je rapporterai la Pierre de Lune. Tant que je vivrai, Naar ne conquerra pas Magnamund !

- Ton courage est une source d'inspiration pour nous tous, Loup Solitaire, dit Ardan avec respect. Rendez-vous au [145](#).

161

En rasant les bâtiments abandonnés, le Dragon accroche une maille dans un parapet de pierre. Le filet se déchire et les blocs de pierre tombent un à un, s'écrasant sur le sol comme des bombes. Vous vous retenez désespérément aux mailles pour ne pas être emporté dans la chute. Quand le dernier bloc tombe du filet, le Dragon vous aperçoit et se met à pousser des cris stridents pour donner l'alarme. Craignant d'être capturé, vous lâchez prise et vous sautez. Un monticule de poussière amortit votre chute. Vous vous relevez et vous courez vous cacher derrière une dalle de basalte fissurée, espérant échapper aux yeux perçants des Monstres des Laves. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline d'Invisibilité, ajoutez 1 au nombre tiré, de même si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [136](#). Si le résultat est supérieur à 4, rendez-vous au [340](#).

162

Voyant les sinistres Araignées approcher, vous recourez à votre Grande Discipline dans l'espoir d'arriver à vous dépêtrer de la boue collante. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 15, déduisez 2 du nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [94](#). Si le résultat est supérieur à 4, rendez-vous au [120](#).

163

Par respect pour le souvenir de ces hommes valeureux, vous récitez les formules secrètes de l'exorcisme Kaï. Tandis que vous prononcez ces paroles sacrées, vous sentez une aura de paix descendre sur les âmes torturées. Les visages contractés par la douleur s'effacent peu à peu de la surface des comètes, jusqu'à disparaître : grâce à votre présence et à votre prière, le dieu Kaï a pu pénétrer dans les ténèbres de ce domaine et sauver ces âmes captives, qui connaîtront désormais le repos éternel dans

l'Univers de la Lumière. Les comètes, maintenant" dégagées du poids des âmes, retournent dans l'orbite de la lointaine constellation. Vous aussi, vous êtes attiré par ces étoiles qui brillent. Lorsque vous passez devant en filant, vous entr'apercevez, par-delà le vide stellaire, un immense pont multicolore qui enjambe l'insondable obscurité et mène à un plateau de feu. Vous percevez qu'il s'agit du Pont des Damnés, sortie de ce royaume. Mais en approchant du pont arc-en-ciel, vous détectez une présence moins accueillante... Les cavaliers des ténèbres sont de retour et, cette fois-ci, ils escortent une créature astrale redoutable. Rendez-vous au [272](#).

164

Vous glissez la pointe de votre lame dans la fente et un éclair de lumière blanche vous aveugle, tandis qu'une déflagration d'énergie électrique remonte douloureusement le long de votre bras. Vous tombez en arrière, ayant perdu 4 points d'ENDURANCE. Votre poignard n'est plus qu'un débris de métal fondu (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*), mais vous ne l'aurez pas perdu pour rien : le crépitement électrique se tait, bientôt remplacé par le grincement du portail qui s'ouvre avec lenteur. Rendez-vous au [343](#).

165

Grâce à votre Grande Discipline Kaï, vous redistribuez le poids de votre corps, ce qui vous rend plus léger et plus agile. Vous parvenez ainsi à traverser l'étendue qui vous sépare du volcan le plus rapidement possible, mais le terrain est si mauvais que vous vous faites tout de même de légères blessures aux pieds: vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [86](#).

166

Vous vous élancez, mains tendues, vers les poutres qui soutiennent la voûte du tunnel. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 2 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 3,

rendez-vous au [231](#). Si le résultat est supérieur à 4, rendez-vous au [217](#).

167

L'essaim est aussitôt pris d'une vive agitation et les bourdonnements redoublent d'intensité. (N'oubliez pas de soustraire 4 points d'ENDURANCE pour le recours à la Déflagration Psychique.) Inquiet, vous vous écarterez du tas de pierres tombales. Quelques instants plus tard, des nuées d'insectes montent de tous les interstices et forment un nuage menaçant au-dessus des dalles. Les insectes bourdonnent de plus en plus fort et vous vous rendez compte qu'ils n'entendent pas seulement défendre leur repaire : ils s'apprêtent à attaquer ! Allez-vous tenter de fuir (rendez-vous au [212](#)) ou vous préparer à les affronter (rendez-vous au [318](#)) ?

168

Brusquement, un coup violent entre les omoplates vous projette tête la première en travers du seuil. C'est une onde de choc psychique qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. La porte se referme derrière vous. Rendez-vous au [68](#).

169

Vous sentez qu'une résistance à votre contre-sortilège est en train de se former et, soudain, un éclair de lumière blanche jaillit de la fente avec une explosion. Le souffle de la déflagration électrique vous jette en arrière : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous êtes sonné, mais vos efforts n'auront pas été vains : le crépitement électrique se tait, bientôt remplacé par le grincement du portail qui s'ouvre avec lenteur. Rendez-vous au [343](#).

170

Le spectre de Tzor, armé de fouets, pourchasse sans merci les âmes damnées à travers l'Univers du Désespoir et s'amuse à les entendre crier sous ses coups. Comme il s'approche, vous détectez un réseau complexe de sondes psychiques qui émanent de sa personne : Tzor s'en sert pour traquer ses malheureux captifs mais il risque aussi de repérer votre présence. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [297](#). Si vous maîtrisez cette Grande Discipline sans avoir atteint le niveau de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [133](#). Enfin, si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [37](#).

171

Vous vous écriez « Hulka ! » mais cela n'a aucun effet. Le rire moqueur et rocailleux de Nza'Pok résonne : il se gausse ouvertement de votre tentative mais, lorsqu'il vous voit ouvrir votre sac à dos et en sortir le Tome des Ténèbres, son ricanement se fige dans sa gorge. Dans un bref grognement, il ordonne à ses valets de tirer. Aussitôt, une pluie de lances s'abat sur vous avec une cruelle précision. Vous êtes transpercé par plus d'une dizaine de ces puissants javelots et vous mourez presque instantanément et sans souffrance, ce qui est rare pour qui a le malheur de tomber entre les griffes de Nza'Pok. Telle est la triste fin de votre quête de la Pierre de Lune.

172

Vous envisagez de défoncer la trappe mais votre instinct Kaï vous en dissuade : vous percevez que le sortilège magique qui la verrouille est d'une rare puissance et qu'il se retournerait contre vous avec une force meurtrière. Frustré, vous tapotez quelques nombres au hasard, espérant tomber sur la bonne combinaison. Mais la chance n'est vraiment pas de votre côté et une alarme silencieuse est déclenchée ! Soudain, une horde de Monstres des Laves surgit dans la pièce et encercle votre cachette. Malgré votre

bravoure, vous ne pouvez résister à des ennemis aussi nombreux. Vous parvenez à en abattre une dizaine avant de périr sous les coups répétés qui pleuvent de toute part. Telle est la triste fin de votre aventure.

173

Vous vous jetez sur le sol dans une tentative désespérée pour échapper à la lance de feu. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse ou de l'Invisibilité, ajoutez 1 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [83](#). Si le résultat est supérieur à 5, rendez-vous au [39](#).

174

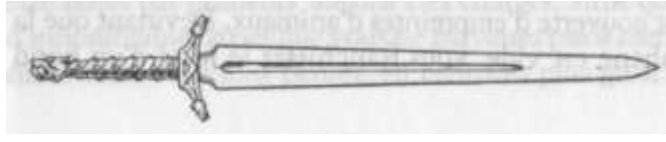
Vous sortez de la colonne de lumière sur la pointe des pieds et vous gagnez silencieusement un portail ouvert, au pied de la tour. Le Monstre des Laves ne soupçonne pas une seconde votre existence. Vous entrez dans la tour et vous descendez un escalier de pierre en colimaçon, qui se termine sur un palier. Rendez-vous au [270](#).

175

Vous décochez une flèche qui atteint le fauve en plein front, mais elle rebondit contre son crâne. Il pousse un hurlement sauvage puis, ouvrant grand ses énormes mâchoires, il éructe une boule de glaires qu'il projette avec violence dans votre direction. Vous vous jetez au sol juste à temps pour l'éviter, mais des gouttes de salive tombent sur vos jambes, décolorant le tissu. Vous l'essuyez avec le revers de votre cape, détectant alors avec un haut-le-cœur que la salive de la créature contient une puissante bactérie de peste. Heureusement, vos facultés Magnakaï de la Science Médicale et du Nexus vous permettent de neutraliser tout de suite le microbe. Le fauve est complètement destabilisé de voir que vous résistez à sa salive mortifère. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [137](#). Sinon, rendez-vous au [293](#).

176

Vous reconnaissez ces créatures car vous en avez rencontré de semblables au cours de la mission qui vous avait mené aux confins du royaume du Daziarn : ce sont des esprits maléfiques qui servent de messagers à Naar dans les univers non physiques. Rendez-vous au [47](#).



177

Vous avancez vers le portail, tous vos sens Kaï à l'affût. Ne détectant aucun piège, vous franchissez le seuil et vous pénétrez dans une pièce aux murs lisses et brillants comme du verre, où perlent des filets d'humidité. Une large rampe de pierre descend vers un portail fermé à clef, aux panneaux gravés de runes. Vous ne pouvez les déchiffrer sur-le-champ, mais vous détectez qu'elles ont un pouvoir destructeur. Vous êtes encore en train d'examiner le portail lorsqu'un bruit venu d'en haut vous fait sursauter. Vous vous retournez d'un bond, portant la main à votre arme, mais la créature que vous découvrez en haut du plan incliné est si effrayante que vous restez figé sur place. Rendez-vous au [268](#).

178

Vous ordonnez mentalement aux insectes de dormir mais, à votre grand étonnement, ils font preuve d'une très vive résistance malgré leur taille. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez les Grandes Disciplines du Nexus et du Foudroiement Psychique, ajoutez 3 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [323](#). Si le résultat est supérieur à 5, rendez-vous au [191](#).

Vous descendez l'escalier en colimaçon et vous traversez le domaine souterrain d'un pas rapide, caché aux yeux des Monstres des Laves et des Dragons par votre camouflage Kaï. Parvenu au bord de la carrière, vous observez les équipes qui s'y affairant : des Reptiliens taillent des blocs de pierre en cubes parfaits, d'autres les chargent ensuite dans des filets qu'ils accrochent aux harnais des Dragons qui les transportent de l'autre côté du gouffre. Vous vous approchez discrètement d'un tas de filets prêts pour le transport. Grâce à votre maîtrise du Nexus, vous ouvrez un filet, vous vous cachez entre les blocs de pierre et vous le refermez. Quelques instants plus tard, vous entendez des battements d'ailes et des bruits de voix excitées: une équipe de Reptiliens s'efforce d'accrocher votre filet au harnais d'un Dragon. Au bout de quelques minutes, les ailes se mettent à battre plus fort et vous vous sentez lentement décoller du sol. Vous regardez alors prudemment entre deux blocs de pierre et vous découvrez, au fond du gouffre, que vous êtes en train de survoler une rivière de lave en fusion. Soudain, le Dragon tourne la tête et regarde d'un œil inquisiteur le chargement qui pend à son ventre. Une peur violente vous serre le cœur. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [149](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [62](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [205](#). Enfin, si vous ne disposez d'aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous préférez ne pas y faire appel, rendez-vous au [42](#).

Vous ouvrez le col de votre robe et vous montrez votre Amulette de Platine, pendue à sa chaîne tressée. - Ah, dit le Seigneur Rimoah, je vois que tu possèdes déjà une Amulette de Pouvoir. Tu es mieux préparé pour cette mission que nous le pensions. Mais il y a quelque chose qui pourra t'être très utile, et je suis sûr

que tu n'as jamais vu son pareil. Sur un geste de Rimoah, Ardan prend un petit paquet enveloppé d'un mouchoir de soie. Avec précaution, il défait l'emballage, découvrant un livre relié de cuir noir. Votre instinct Kaï vous dit tout de suite que les origines de ce livre sont terriblement maléfiques, et vous réprimez un haut-le-cœur pour l'attraper quand Ardan vous le tend.

- Il a été découvert par une équipe des nôtres, il y a dix ans, dans le nord du Dessi, explique Ardan. Il était enseveli parmi les ruines de Kazan-Oud, sur l'île de Khor.

Vous tournez lentement la couverture noire et vous découvrez avec surprise que plusieurs pages, à l'intérieur du volume, sont faites de métal souple. Elles ont le contact du parchemin mais brillent comme des feuilles d'acier poli. Vous feuillotez le livre quelques instants, pour vous apercevoir que les pages semblent toutes vides : pas la moindre inscription ni le moindre dessin.

- Je vois mal comment ce livre pourrait m'aider, objectez-vous.

- A mon avis, répond Rimoah, les secrets de ce livre ne se révéleront que dans l'Univers parallèle des Ténèbres. Nous autres, du Grand Conseil, croyons qu'il contient des informations sur les nombreux royaumes qui composent le domaine de Naar. Il pourra peut-être t'aider à localiser sa salle du Trône et même, avec un peu de chance, la Pierre de Lune des Shianti. Malgré vos doutes, vous prenez l'objet par respect pour Rimoah. (Inscrivez le Tome des Ténèbres sur votre *Feuille d'Aventure*. C'est un Objet Spécial que vous rangez dans votre sac à dos mais, si vous avez déjà atteint le nombre maximum d'objets transportés, vous pouvez l'y rajouter sans avoir besoin de vous défaire d'un autre Objet Spécial.) Rendez-vous au [329](#).



181

Vous sautez courageusement dans le dernier wagon et vous tombez durement sur le minerai : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le convoi traverse bientôt un croisement avec un autre tunnel et la température se met à monter progressivement. Bien que l'Amulette de Platine vous protège de la chaleur croissante, vous sentez qu'un grand danger vous guette. En effet, le minerai dégage de puissants rayons radioactifs, contre lesquels l'Amulette et vos talents Kai ne peuvent vous protéger complètement. Vous décidez donc de sauter du wagon, mais il file à très vive allure. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 1 au nombre tiré, de même si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 2 Rendez-vous au [342](#)

De 3 à 7 Rendez-vous au [117](#)

Plus de 7 Rendez-vous au [221](#)

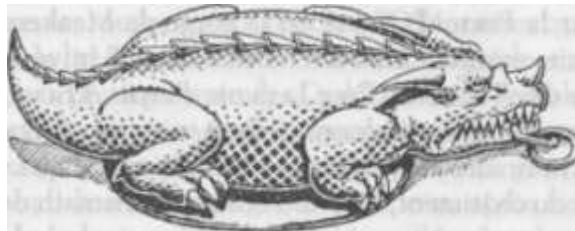
182

Vous prononcez les paroles du sortilège *Poing Invisible* en tendant le bras droit vers le fauve qui s'apprête à bondir. Alors qu'il est à mi-chemin dans l'air, une onde de choc invisible le frappe en plein ventre, l'envoyant s'écraser contre le mur. Le fauve retombe au sol, inconscient. Vous reportez votre attention

sur le portail. Grâce à vos talents Kaï, vous déchiffrez suffisamment d'inscriptions pour découvrir le code secret qui le maintient fermé. Avec confiance, vous appuyez sur une section d'un panneau, qui s'enfonce avec un claquement sec. Comme vous vous y attendiez, le portail s'ouvre quelques instants plus tard. Vous sortez à toute vitesse et le battant se referme en claquant derrière vous. Rendez-vous au [210](#).

183

Une créature de plus de sept mètres est assise sur le trône. Elle paraît dotée d'un corps de femme, mais vous ne pouvez en être sûr car elle a la tête enfouie entre les bras, appuyée sur la table, comme si elle dormait. Vous remarquez l'abondance de sa chevelure noire et la pâleur cadavérique de ses mains. Avec un frisson d'appréhension, vous vous rendez compte que cette géante est certainement Shamath la Démone, souveraine de ce royaume. Soudain, des bruits de pas résonnent dans un des tunnels. Vous vous cachez derrière un des piliers de glace. Peu après, deux personnages en robe entrent dans la pièce, portant une grande fiole pleine de liquide doré, et avancent vers votre cachette. Vous vous empressez de recourir à vos talents Kaï pour masquer votre présence. Rendez-vous au [243](#).



184

Vous récitez vite les paroles du sortilège de la *Barrière Invisible*, tout en traçant un cercle de la main au-dessus de votre tête. Nza'Pok aboie un ordre à ses suppôts et, aussitôt, une pluie de lances fuse vers vous. Pour la plupart, elles s'écrasent contre la barrière invisible que vous avez érigée, mais quelques-unes ricochent contre la paroi de la fosse et vous éraflent. Utilisez la

Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [206](#). Si le résultat est supérieur à 4, rendez-vous au [154](#).

185

Deux énormes pattes couvertes d'écaillés et dotées de grosses griffes tranchantes précèdent l'arrivée du Seigneur-Dragon dans son nid de flammes. Vous vous enfouissez dans les piles des trésors, mais Huan zhor détecte aussitôt votre présence. Avec un grondement assourdissant, il crache une pluie d'éclairs de feu vers l'endroit où vous êtes tapi. Vous vous empressez d'émerger de votre cachette et de dégainer votre arme. Il n'y a plus moyen d'éviter le duel avec le Seigneur-Dragon !

HUAN'ZHOR HABILETÉ: 56 ENDURANCE: 60

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique, à l'exception de la Déflagration Psychique et du Rayon Kai. Si vous possédez un Diamant Bleu, votre HABILITÉ est renforcée de 3 points pour la durée du combat. Si vous vous battez à l'aide de Skarn-Ska, ajoutez 2 à votre total d'HABILITÉ pour la durée du combat. Vous allez vous battre de la façon habituelle mais, dès que le total d'ENDURANCE de votre ennemi tombera à 20, arrêtez le combat et rendez-vous au [70](#).

186

Votre coup de grâce envoie le guerrier tête la première dans le gouffre. Vous le regardez tomber avec satisfaction, avant de vous rendre compte que vous êtes toujours en danger : la langue de pierre n'a pas cessé de se replier vers le portail et, si vous n'entrez pas en courant, vous allez être broyé dans la spirale de pierre. Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [276](#). Si votre total d'ENDURANCE est supérieur à 4, rendez-vous au [303](#).

187

Vos défenses psychiques absorbent la majeure partie des vibrations destructrices, mais vous êtes tout de même atteint par des ondes de choc dont la force est à la mesure de l'assaut qui les génère : vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [290](#).

188

Vous dégainez le glaive et vous percevez que sa simple présence plonge les Kuna dans une vive angoisse. La créature de gauche s'agite, jette les bras en l'air et lance un ordre télépathique à son compagnon : « Tue-le, Jan-toor ! » Le second Seigneur de la Pourriture pointe alors le bras vers vous et une lance de feu jaillit du bout de ses doigts. Elle fuse droit vers vous. Allez-vous tenter de l'éviter (rendez-vous au [130](#)) ou de la parer avec la lame de votre glaive (rendez-vous au [319](#)) ?

189

Malheureusement, votre camouflage s'avère insuffisant et les gardes de Naar détectent rapidement votre présence. Sur leur ordre, en quelques secondes à peine, des hordes de créatures affluent de tous les tunnels et se jettent sur vous. Vous vous débattez avec courage, mais comment résister à un tel nombre ? Vous vous retrouvez capturé, désarmé, ligoté et jeté depuis les créneaux de Dazganon dans l'Univers du Désespoir. Là, des milliers d'esprits vengeurs, dont certains ont appartenu à des créatures que vous avez tuées, se jettent sur vous. Votre mort physique est rapide, hélas votre esprit est condamné à errer toute l'éternité en compagnie des âmes perdues de l'Univers du Désespoir.

190

Votre intuition Kaï vous dit que la fente circulaire est la serrure du portail. Ne disposant pas de la clé, vous allez tenter d'actionner la serrure avec une pointe en métal. Si vous avez un

poignard, rendez-vous au [164](#). Si vous avez une flèche, rendez-vous au [244](#). Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, rendez-vous au [199](#).

191

Les insectes, subjugués par votre ordre mental, entrent dans leur ruche pour dormir. Une fois sûr qu'ils sont tous à l'intérieur, vous vous glissez par un interstice entre deux dalles pour vous mettre à l'abri. En attendant la fin de la pluie, vous examinez votre refuge ainsi que la ruche suspendue. Bien que les pierres tombales soient apparemment disposées au hasard, aucune goutte ne pénètre dans l'abri. Le sol est couvert d'une épaisse couche de feuilles, éclaboussées par une substance jaune doré comme du miel qui goutte du fond de la ruche. L'odeur en est agréable et sucrée, mais vos sens Kaï détectent à temps qu'elle est vénéneuse. (Si vous voulez prendre un peu de Miel de Muntaag, enveloppez-le dans une feuille épaisse et inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*.) Vous êtes en train d'essuyer les gouttes de pluie acide de votre équipement avec des feuilles, lorsque vous percevez un danger imminent. Vous regardez par un interstice entre deux pierres et vous apercevez une horde de créatures ailées, semblables à des chauves-souris, qui volent vers votre cachette. Si vous êtes déjà allé dans les ruines de Maaken lors d'une précédente aventure, rendez-vous au [107](#). Sinon, rendez-vous au [252](#).

192

Au moment où vous allez franchir le seuil, Alyss vous alerte télépathiquement qu'il est piégé. Vous vous arrêtez aussitôt mais, deux secondes plus tard, un poids violent s'abat entre vos omoplates et vous projette à l'intérieur du sanctuaire de Naar. La porte se referme sans bruit derrière vous. Vous vous relevez d'un bond et vous dégainez votre arme. Rendez-vous au [237](#).

193

Vous dégainez votre arme magique et vous tranchez la Vrille d'un coup. La plante se rétracte avec un couinement strident en vous aspergeant d'un liquide verdâtre et nauséabond. Suffoquant sous la puanteur, vous repartez en titubant le long de la piste. Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de la plage lorsqu'un rideau de Vrilles s'abat en travers de votre chemin.

VRILLES HABILITÉ : 47 ENDURANCE : 47

Ces créatures sont particulièrement vulnérables à la magie de votre arme : votre HABILITÉ s'en trouve augmentée de 2 points pour la durée du combat. De surcroît, si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, ajoutez encore 2 points à votre total d'HABILITÉ pour la durée du combat. En revanche, les Vrilles sont insensibles à toutes les formes d'attaque psychique, sauf à la Déflagration Psychique et au Rayon Kai. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [19](#).

194

En atteignant le bord du cratère, vous constatez avec surprise que le goulot intérieur est exceptionnellement lisse et symétrique. Sachant qu'aucun volcan n'aurait pu forger un conduit aussi régulier, vous y entrez pour l'examiner de plus près. Lorsque vous atteignez la cheminée, vous voyez qu'il s'agit d'une plate-forme en blocs de pierre percée en son centre d'un genre de puits. Cela vous fait tout de suite penser au Chaudron de Tahou, un puits situé au cœur de la ville de Tahou qui donne accès à l'ancienne cité souterraine de Zaa-ryx. Mais, à la différence de la cheminée ouverte du Chaudron de Tahou, ce trou est plein d'une lumière bleue et brillante. Rendez-vous au [331](#).

195

Vous enfoncez la pièce dans la fente circulaire et vous l'entendez tomber dans un creux, au bas de la porte. Avec un grincement, le grand portail s'ouvre lentement. N'oubliez pas de rayer 1 pièce d'or de votre *Feuille d'Aventure*. Et maintenant, rendez-vous au [343](#).

196

Rapide comme l'éclair, vous traversez le pont en courant et vous arrivez de l'autre côté sans vous faire repérer. Vous vous abritez aussitôt à l'intérieur d'un des bâtiments neufs qui entourent le temple. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez maintenant prendre un Repas, sans quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [220](#).

197

Vous dégainez votre arme juste à temps pour vous défendre de ce féroce assaut.

ARAIGNÉES GÉANTES HABILITÉ: 48 ENDURANCE: 40

Ces créatures sont insensibles à toutes les formes d'attaque psychique, à l'exception du Rayon Kai. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, ajoutez 2 points à votre total d'HABILITÉ pour la durée du combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [316](#).

198

En vous approchant de la table, vous êtes tenté d'attraper la fiole de liquide doré qui repose sur son coussin de soie pourpre, mais vous craignez, ce faisant, de vous exposer au tir des créatures qui s'approchent, armées, pour un grand nombre d'entre elles, d'arbalètes. Si vous essayez de vous emparer de la potion, rendez-vous au [253](#). Si vous y renoncez pour vous abriter au plus vite derrière le trône, rendez-vous au [75](#).

199

Faisant appel à votre Discipline Magnakaï du Nexus, vous concentrez vos forces mentales sur la serrure en lui enjoignant de s'ouvrir. Vous sentez une résistance magique croissante, qui se matérialise en une explosion électrique accompagnée d'un éclair aveuglant. Le souffle de la déflagration vous projette en arrière. Vous vous relevez ayant perdu 2 points d'ENDURANCE, mais vos efforts ont porté leurs fruits : la serrure a cédé et le grand portail s'ouvre en grinçant. Rendez-vous au [343](#).

200

Un colosse en armure se tient devant la porte du Dragon. 11 vous dépasse de trois têtes et dégage des vibrations si maléfiques que vous en avez la chair de poule. Dans la main gauche, il tient un poignard qui dégouline de poison et, de la droite, il fait de grands moulinets avec un glaive gravé de runes. Vous lancez une sonde psychique pour tenter d'évaluer les défenses mentales du guerrier, mais sans parvenir à localiser son esprit. Vous comprenez alors que cette créature est un être vivant et qu'elle est la source de la force qui vous a attiré vers ce gouffre, mais qu'elle n'a pas d'esprit propre. Son psychisme est celui d'un automate, parfaitement inhumain, aussi vos disciplines psychiques ne peuvent-elles rien contre elle. Vous allez devoir miser sur vos aptitudes au combat traditionnel pour vous mesurer à ce redoutable guerrier. Si vous possédez un arc et si vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [336](#). Si vous n'avez pas d'arc ou si vous préférez ne pas l'utiliser, rendez-vous au [26](#).



200 Un colosse en armure se tient devant la porte du Dragon.

201

Des hordes de Squelettes et de créatures revêtues de robes affluent de tous les tunnels. Les Squelettes brandissent des dagues et avancent lentement, d'un pas d'automate, tandis que les créatures en robe mènent la marche en hurlant et sont armées d'arbalètes. Vous plongez pour vous abriter derrière le trône de Shamath. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition, rendez-vous au [104](#). Sinon, rendez-vous au [198](#).

202

Vous longez la crête sur près de deux kilomètres sans rencontrer le moindre signe de vie. Un calme étrange, accentué par l'atmosphère maléfique qui se dégage du paysage, pèse sur le marais. Bientôt, le ciel s'obscurcit et une fine pluie commence à tomber. Une tempête se prépare. Vous accélérez le pas, mais vous remarquez soudain avec effroi que vos habits dégagent de fines volutes de fumée là où s'écrasent les gouttes : ce n'est pas de l'eau qui tombe du ciel vert, mais de l'acide. Votre Grande Discipline du Nexus protège votre corps de cette pluie acide, mais vos vêtements et votre équipement, en revanche, y sont vulnérables. Ne voulant pas courir le risque de les perdre, vous cherchez un abri du regard. Le seul que vous trouviez est un bosquet d'arbres rabougris et épineux, au sommet d'un monticule à quelques centaines de mètres devant vous. Si vous disposez de la Grande Discipline de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint le niveau de Grand Maître Tutélaire ou au-delà, rendez-vous au [123](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [78](#).

203

Votre flèche transperce la gorge de la créature, qui s'affaisse sur le sol. Hurlant de douleur, elle se redresse et vous lance un regard hargneux. Vous encochez une seconde flèche mais le fauve est pris de peur et s'enfuit avec un dernier cri, les pattes tremblantes. Vous reportez votre attention sur le portail. Grâce à

vos talents Kaiï, vous déchiffrez suffisamment d'inscriptions pour découvrir le code secret qui le maintient fermé. Avec confiance, vous appuyez sur une section d'un panneau, qui s'enfonce avec un claquement sec. Comme vous vous y attendiez, le portail s'ouvre quelques instants plus tard. Vous sortez à toute vitesse et le battant se referme en claquant derrière vous. Rendez-vous au [210](#).

204

Caché parmi les poutres, vous regardez le convoi de minerais s'éloigner. Quand le silence retombe, vous sautez à terre et vous regagnez le croisement d'où un tunnel latéral part sur la gauche. Vous y entrez et vous avancez sur quelques centaines de mètres, avant de parvenir à une grotte sombre et humide. Des filets d'eau riche en minerais suintent le long des parois, leur donnant une teinte brun rouille. Comme vous avez faim, vous décidez de faire une petite halte. A moins de maîtriser la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, vous devez maintenant prendre un Repas, sans quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous décidez de profiter de cet instant de repos pour consulter le Tome des Ténèbres. Rendez-vous au [33](#).

205

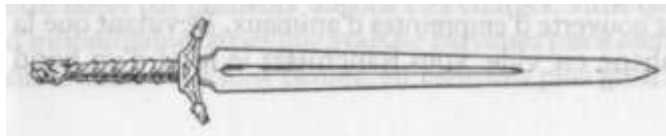
Vous sentez que le Dragon suspecte la présence d'un passager clandestin dans son chargement, mais sa vue est très faible aussi n'en est-il pas certain. En revanche, s'il alerte les Monstres des Laves, eux ne manqueront pas de vous repérer. Vous vous efforcez donc de vous camoufler rapidement grâce à vos talents Kaiï. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 10, déduisez 1 du nombre tiré. S'il est supérieur ou égal à 20, ajoutez 2 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 2, rendez-vous au [305](#). Si le résultat est supérieur à 2, rendez-vous au [102](#).

206

Une lance vous touche à la cuisse droite tandis qu'une autre vous érafle l'épaule gauche : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [5](#).

207

Vous reconnaissez le visage vengeur de Gnaag, le Seigneur des Ténèbres que vous aviez tué dans les ruines d'Helgedad. Son âme suppliciée se perd de nouveau dans la foule hurlante et vous reconnaissez d'autres créatures maléfiques : les esprits des Seigneurs des Ténèbres, Haakon et Kraagenskûl sont emprisonnés dans cet univers, ainsi que ceux de nombreux acolytes de Vashna, de Nazdiranim et de Liganims. Mais un spectre se dresse derrière les rangs d'âmes captives, infiniment plus terrifiant que les autres. Rendez-vous au [170](#).



208

Ayant détecté qu'une force magique bloque la porte, vous décidez de recourir au contre-sortilège de la Magie des Anciens pour annuler son effet. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total actuel d'ENDURANCE est supérieur ou égal à 20, ajoutez 1 au nombre tiré. Si vous avez atteint le rang de Grand Maître Eminent ou au-delà, ajoutez encore 1. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [169](#). Si le résultat est supérieur à 6, rendez-vous au [87](#).

209

Vous entrez dans le rayon de transport et vous amorcez une lente descente au centre du temple, à l'intérieur d'un cocon de lumière bleue. La chaleur infernale du nid est peu à peu remplacée par une agréable fraîcheur mais, plus vous descendez, plus celle-ci

s'accentue. Au bout d'un moment, le froid atteint une intensité que vous n'auriez jamais crue possible. Vous n'y résisterez pas, hélas, car bien que vous soyez protégé par vos Grandes Disciplines et par votre Amulette de Platine, le seul objet qui aurait pu vous isoler de ce froid surnaturel vous fait défaut : le Scarabée du Dragon sans Ailes. Vous mourez de froid avant d'atteindre la sortie du royaume de Huan'Zhor.

210

Passé le portail, une âcre odeur de pourriture vous prend à la gorge. Les relents de putréfaction ont beau être omniprésents dans ce royaume, la puanteur de la pièce où vous venez d'entrer saisit par sa violence.

Malgré la protection du Nexus, la nausée vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Des murs suinte une substance phosphorescente jaune et visqueuse, éclairant un porche qui s'ouvre dans le mur du fond. Vous le gagnez rapidement et vous débouchez dans un tunnel où la puanteur est aussi prononcée. En fait, plus vous avancez dans ce boyau, plus l'odeur est forte, mais vous persévérez. Le tunnel s'enfonce en serpentant sur près de deux kilomètres dans les profondeurs, tantôt par des plans inclinés, tantôt par des escaliers, pour finir par déboucher sur une vaste pièce ronde. Une grande porte en métal vert et brillant se dresse au fond de la pièce ; des inscriptions tracées dans un cercle sur le sol, se répètent, gravées sur les panneaux de la porte. Si vous êtes déjà allé à Mogaruth lors d'une précédente aventure, rendez-vous au [265](#). Sinon, rendez-vous au [41](#).

211

Vous avez à peine brandi Skarn-Ska qu'un éclair d'électricité jaillit de la pointe de sa lame et s'écrase aux pieds de Kekataag. Naar est présent dans la pièce, vous le sentez, mais il ne se matérialisera pas tant que votre arme divine sera dégainée car il la redoute plus que tout, et il préfère confier à Kekataag, son champion, la mission de vous tuer.



211 Un éclair d'électricité jaillit de la pointe de sa lame et s'écrase aux pieds de Kekataag.

KEKATAAG HABILITÉ: 60 ENDURANCE: 58

Cette créature est un guerrier Mort Vivant. Votre arme est particulièrement efficace contre lui, et votre HABILITÉ s'en trouve renforcée de 3 points pour la durée du combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [29](#).

212

Vous faites demi-tour et vous courez vers la chaussée, malheureusement vous butez contre une racine de bruyère et vous tombez de tout votre long dans la boue collante : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Lorsque vous vous redressez, les insectes tourbillonnent tout autour de vous, s'efforçant de vous piquer avec leurs longs dards acérés.

ESSAIM DE MUNTAAG HABILITÉ: 47 ENDURANCE: 40

Ces insectes sont particulièrement vulnérables aux attaques psychiques : multipliez par deux les pertes de points d'ENDURANCE que vous leur infligez par attaque psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [285](#).

213

Vous fouillez fiévreusement parmi les trésors incandescents, priant le ciel que le Scarabée du Dragon sans Ailes n'ait pas, lui aussi, été détruit par les éclairs de feu crachés par Huan'Zhor durant le combat. Avec un battement de cœur, vous apercevez alors l'objet magique au creux d'un globe en or qui a été fracassé par un des éclairs. Vous vous en emparez lestement et vous courez vers le rayon de transport. Rendez-vous au [155](#).

214

Vous avez à peine inséré la pièce dans la fente carrée qu'un éclair vous éblouit. Une douleur aiguë vous déchire le bras et la violence de cette décharge d'énergie vous jette par terre, affaibli de 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [257](#).

215

Vous vous redressez et vous contemplez avec effroi le paysage cauchemardesque qui vous entoure. Un ciel orange éclaire un morne univers de magma volcanique, de mares de lave en fusion et d'îlots de braise, percé çà et là par le jet de flammes jaunes d'un geyser. Une température infernale renforce l'effet toxique des émanations. Vous êtes conscient que l'Amulette de Platine vous protège de la chaleur et des vapeurs toxiques, mais vos sens Kaï détectent qu'une tempête de feu se prépare. Les pouvoirs de l'Amulette suffiront-ils à vous protéger ? Le seul endroit où vous puissiez vous abriter est un volcan apparemment éteint qui se dresse à plusieurs kilomètres de distance. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [245](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [165](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [230](#). Enfin, si vous ne vous trouvez dans aucune de ces situations, rendez-vous au [144](#).

216

Vous entrez en ramant dans l'estuaire. Des deux côtés, la rive est bordée d'une jungle dense. Vous percevez des vibrations maléfiques, sans parvenir à détecter si ce territoire est habité. Au bout d'environ deux kilomètres, vous remarquez une vaste clairière sur la rive gauche du fleuve, parsemée de maigres buissons. Vous décidez d'y accoster, mais votre canoë échoue sur un banc de sable à moins de cinq mètres de la rive. Prenant votre élan, vous sautez alors vers la rive herbue, malheureusement vous la manquez de justesse et vous vous enfoncez jusqu'aux genoux dans la vase. C'est alors qu'un bruit d'eau brassée vous fait sursauter. Avec effroi, vous apercevez trois énormes Araignées Géantes, grosses comme des bouledogues et toutes poilues, qui avancent vers vous en se déplaçant avec aisance et vélocité dans la boue. Il ne fait aucun doute qu'elles comptent

vous attaquer ! Si vous maîtrisez l'Art de la Chasse et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Tutélaire ou au-delà, vous pouvez recourir à cette Grande Discipline en vous rendant au [162](#). Si vous possédez la Grande Discipline de l'Intuition et atteint le rang de Grand Maître Mentor ou au delà, vous pouvez utiliser cette Discipline en vous rendant au [240](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [283](#). Si vous avez un Arc et si vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [271](#). Enfin, si vous ne maîtrisez pas ces Grandes Disciplines, si vous n'avez pas le niveau requis ou si vous préférez ne pas y recourir, rendez-vous au [197](#).

217

Vous parvenez à attraper une poutre et à vous hisser entre les solives de la voûte. Quelques secondes plus tard, l'insecte géant déboule dans un nuage de poussière, moins de un mètre en dessous de vous. Il traverse le tunnel en traînant un convoi de wagons, pour la plupart pleins à craquer de blocs de roche grise, striée d'un minéral phosphorescent. Si vous voulez sauter dans le dernier wagon quand il passera à votre hauteur, rendez-vous au [181](#). Sinon, rendez-vous au [204](#).

218

Sept formes luisantes surgissent des profondeurs du vide. Au début, vous avez du mal à les distinguer, comme s'il fallait un angle particulier pour discerner ces êtres spectraux, mais ils prennent corps en s'approchant et vous les voyez nettement : sept Cavaliers-Squelettes revêtus de robes phosphorescentes, armés de lances enflammées et chevauchant des montures surnaturelles. Si vous êtes déjà allé à Yanis lors d'une précédente aventure, rendez-vous au [176](#). Sinon, rendez-vous au [47](#).

219

Vos défenses psychiques absorbent la majeure partie des vibrations destructrices, mais vous êtes tout de même légèrement

atteint par des ondes de choc : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [290](#).

220

Grâce aux tas de matériaux et aux bâtiments en cours de construction, il vous est facile de gagner le temple principal sans vous faire repérer. Vos sens Kaï vous confirment qu'il s'agit du repaire de Huan'Zhor, mais que le maléfique Seigneur-Dragon n'est pas dans ses murs actuellement. Vous contournez la base de l'édifice jusqu'à une porte gardée par deux Reptiliens. Recourant à vos disciplines Magnakaï, vous détournez l'attention de ces deux créatures et vous entrez dans le temple. Le rez-de-chaussée de l'édifice se compose d'une seule vaste pièce soutenue par un pilier central, autour duquel s'enroule un escalier qui mène aux étages supérieurs. Vous grimpez prudemment les marches, traversant quatre étages vides. Plus vous montez, plus la chaleur est forte et, lorsque vous atteignez le dernier étage, seule votre Amulette de Platine vous empêche de brûler vif. Une trappe ouverte occupe le centre du plafond de la petite pièce ronde où vous avez abouti et des flammes orange crépitent dans l'ouverture. Vous devinez que c'est la base du nid de feu où, d'après le Tome des Ténèbres, se trouve l'objet qui permet de quitter ce royaume : le Scarabée du Dragon sans Ailes. Le cœur battant, vous gravissez les marches qui mènent à la trappe, mais votre sixième sens vous avertit soudain qu'elle est protégée par un écran magique invisible. Si vous possédez un Diamant Bleu, rendez-vous au [295](#). Sinon, rendez-vous au [239](#).

221

Vous êtes soudain pris de spasmes et la peau de votre visage et de vos mains se met à piquer: vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous percevez que ce malaise est provoqué par les émanations radioactives du minerai et, sans plus attendre, vous sautez du wagon en marche. Vous vous recevez en souplesse, roulant sur le dos pour amortir la chute. Rendez-vous au [88](#).

222

Vous choisissez soigneusement le moment pour décocher votre flèche et vous atteignez votre cible avec précision. La créature pousse un cri strident et fouette l'air de ses pattes dans un effort désespéré pour vous blesser, avant de s'enfoncer dans la vase en exhalant son dernier râle. Vous gagnez la rive boueuse et vous avancez vers la clairière. Une piste à demi envahie par la végétation s'enfonce dans la jungle. Vous vous y engagez et vous marchez près de un kilomètre ce qui vous amène à une seconde clairière. Malgré l'absence de feuillage, le sol est jonché de fruits énormes qui ressemblent à des ananas gris géants et, plus loin, de ruines couvertes de mousse. Sur vos gardes, vous contournez les fruits et vous traversez la clairière vers une statue tapie entre les ruines. Elle est sculptée dans une roche noire et luisante et représente un fauve monstrueux. On dirait une hyène, mais avec une mâchoire inférieure beaucoup plus développée et nantie de longs crocs tranchants. Un escalier plein de gravats s'enfonce entre ses pattes avant et débouche sur une porte ouverte. Vous sentez que des ondes de pouvoir émanent d'une zone située au-delà du seuil obscur, mais vous n'arrivez pas à déterminer à quelle profondeur se trouve cette source d'énergie. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et si vous souhaitez aller voir en esprit ce qu'il y a au-delà de la porte, rendez-vous au 76. Si vous ne disposez pas de cette Grande Discipline ou si vous préférez ne pas y recourir, rendez-vous au [177](#).

223

Vous suivez les Sages du Conseil dans la pièce la plus profonde, sous la salle de la Guilde. C'est là que se trouve le portail du Daziarn, un des rares accès de Magnamund à une Porte d'Ombre. Depuis de nombreux siècles, les mages de Toran s'en servent pour bannir les traîtres et les criminels, pensant qu'il donne dans le néant de l'espace d'où nul retour n'est possible. Ces dernières années, cependant, vos voyages à travers des portes d'Ombre et vos expéditions dans des univers inconnus leur ont permis d'étendre leurs connaissances sur ce type de portes. Recourant à

leur art de la magie, les membres du Conseil préparent un rituel qui permettra votre départ par le portail du Daziarn. Rimoah donne l'ordre de tracer un penta-gramme complexe sur le seuil du portail et Banedon supervise un groupe de sages qui récitent des formules, tandis que d'autres disposent des objets magiques. Durant ces longs préparatifs, Rimoah vous assure de l'importance vitale de votre mission et vous offre de précieux objets magiques. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [27](#). Sinon, rendez-vous au [307](#).

224

Le guerrier brandit avec vigueur son épée noire. Un rayon d'énergie électrique jaillit de la pointe, pour aller se ficher avec précision à l'endroit où le moellon de pierre se rattache à la paroi du gouffre. Vous sentez une secousse sous vos pieds quand le moellon se détache de la paroi avec un craquement sonore mais, à votre stupéfaction, il se rétracte et se replie vers vous, comme une langue de serpent qui se retirerait dans la gueule du reptile. Vous êtes obligé de reculer vers la porte du Dragon, ce qui vous rapproche du redoutable guerrier noir qui vous regarde avancer en faisant joyeusement tourner son épée dans l'air. Lorsque vous n'êtes plus qu'à dix mètres de lui, vous dégainez votre arme en vous préparant mentalement au combat, désormais inévitable. Si vous possédez le Glaive de Sommer ou Skarn-Ska, rendez-vous au [254](#). Sinon, rendez-vous au [147](#).

225

Grâce à votre Grande Discipline, vous foncez à vive allure vers le pont. Avavaé et ses suppôts sont pris de court par votre fuite subite. Lorsqu'ils se ressaisissent enfin, il est trop tard, car vous avez déjà franchi le Pont des Damnés, issue du royaume de la Tortionnaire... Rendez-vous au [150](#).

226

Vous vous campez solidement sur le sol gras, vous préparant à affronter les Vrilles assoiffées de sang.

VRILLES HABILITÉ: 49 ENDURANCE: 47

Ces créatures sont insensibles à toutes les formes d'attaque psychique, à l'exception de la Déflagration Kaï et du Rayon Kaï. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, augmentez votre total d'HABILITÉ de 2 points pour toute la durée du combat. Rendez-vous au [19](#).

227

La découverte inattendue de votre image dans le bassin averti Shamath de votre présence dans la salle du Trône et la met en rage. Son premier accès de colère passé, elle entre en communication télépathique avec ses deux Lieutenants et, soudain, tous trois se tournent vers le pilier qui vous abrite et le fixent du regard. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique avec le rang de Grand Maître Tutélaire, rendez-vous au [267](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [335](#).

228

Deux êtres immondes sont assis sur des trônes perchés sur la carcasse en décomposition : ce sont les Kuna, Seigneurs de la Pourriture. Avec leur torse gélatineux hérissé d'ulcères d'où suintent des humeurs verdâtres, leur tête plate et ovale, leurs bras caoutchouteux terminés par des mains maigrettes à trois doigts, ils sont d'une laideur exceptionnelle. Chacun porte au gros doigt de sa main droite un ravissant Anneau d'or finement ouvragé, dont la beauté tranche sur la peau verdâtre et visqueuse de leurs propriétaires. En regardant ces Anneaux, vous vous rappelez avoir lu dans le Tome des Ténèbres que, pour pouvoir quitter ce domaine, vous devez vous procurer un des Anneaux des Kuna. Votre sixième sens vous confirme qu'il s'agit bien des

Anneaux en question, et que l'ouverture en forme de tunnel que vous voyez au centre de la carcasse constitue la sortie du royaume. Vous percevez aussi que les Kuna communiquent télépathiquement entre eux et, à voir leur regard brûlant, vous redoutez qu'ils ne soient en train de préparer une attaque magique. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Solaire, rendez-vous au [273](#). Si vous possédez le Glaive de Sommer et si vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [188](#). Si vous disposez de Skarn-Ska et si vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [347](#). Enfin, si vous ne vous trouvez dans aucune de ces situations ou si vous préférez agir de façon différente, rendez-vous au [306](#).

229

Les fumées qui s'échappent du ballot sont très toxiques et, malgré vos défenses naturelles Kaiï, la peau exposée de votre visage et de vos mains se couvre d'ampoules douloureuses. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez un nombre impair, vous perdez 3 points d'ENDURANCE ; si vous obtenez 0 ou un nombre pair, vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Grimaçant de douleur, vous faites appel à vos pouvoirs d'infravision pour sonder la fumée aveuglante. Votre vision revient aussitôt, vous permettant de distinguer les chefs de la légion qui sont arrivés à quelques mètres de vous. Allez-vous tenter de fuir avant qu'ils ne barrent complètement le passage (rendez-vous au [151](#)) ou les affronter (rendez-vous au [32](#)) ?

230

Votre Art de la Chasse vous procure une plus grande aisance sur le terrain dangereux qui vous sépare du lointain cratère, mais il ne peut vous épargner des blessures superficielles aux pieds et aux chevilles : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [86](#).

231

Vous attrapez une solive mais vos mains glissent sur le bois poussiéreux et vous tombez lourdement sur le dos. Vous n'avez pas le temps de vous relever que l'insecte géant déboule dans le tunnel et vous passe sur le corps. Vous survivez à ce rouleau compresseur, mais pas longtemps hélas : l'animal traîne derrière lui un convoi de wagons de minerai très lourd et, cette fois-ci, vous êtes écrasé à mort par le poids du chargement. Telle est la triste fin de votre aventure.

232

Peu à peu, le brouillard se lève. Vous vous rendez tout de suite compte que vous êtes entré dans un nouveau royaume de l'Univers des Ténèbres. La mer est transformée en une espèce de vase boueuse et brune qui colle aux rames, et des nuages d'insectes minuscules volettent dans l'air fétide et moite. Le ciel est d'un jaune bilieux, parsemé de hauts nuages d'où fument des éclairs. Malgré la consistance vaseuse de l'océan, vous sentez un fort courant, vous décidez donc de vous laisser porter vers la rive. Pendant ce temps, vous consultez le Tome des Ténèbres. La page sur Nza'Pok est vide maintenant, mais celle d'à côté s'est couverte de caractères en pattes de mouche. Une fois de plus, vous les déchiffrez à l'aide de votre discipline Magnakaï d'Exploration. Le texte parle de deux créatures puissantes nommées les Kuna, Seigneurs de la Pourriture, dont les Trônes de Pouvoir se trouvent « sur le corps en décomposition de Ghandezh, le Wyrm de Naaros ». Vous sautez la longue liste de leurs viles actions, pour vous arrêter sur le passage qui révèle les noms secrets des Kuna, « Jantoor » et « Rhunadan ». Le livre recommande la plus grande prudence dans l'emploi de ces noms car « celui qui se trompera en appelant un Kuna du nom de son compagnon sera tué et son âme errera pour toujours dans le royaume de la putréfaction ». Le texte n'indique pas comment discerner les deux Kuna ni comment utiliser leurs noms secrets pour les neutraliser, mais il précise que, pour quitter ce royaume, il faut se procurer un des deux « Anneaux de Pouvoir » que les

Kuna portent au grand doigt de leur main droite. Vous refermez le livre et vous le rangez dans votre sac à dos. Pendant que vous lisiez, le courant a porté votre canoë à quelques centaines de mètres de la côte. L'estuaire d'un fleuve se dessine juste en face de vous, tandis que, sur la gauche, une plage de galets monte en pente douce vers une forêt. Voulez-vous entrer dans l'estuaire (rendez-vous au [216](#)) ou déposer votre esquif sur la plage et aller explorer la forêt (rendez-vous au [85](#)) ?

233

Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres des portes des Ténèbres lorsqu'un éclair argenté vous transperce l'épaule gauche. La force de l'impact vous jette par terre tête la première. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Vous vous relevez en grimaçant de douleur, pour vous précipiter avec un ultime effort dans le vide obscur. Rendez-vous au [60](#).

234

Lorsque la bête s'élance, vous sautez en l'air, vous pivotez sur vous-même et vous lui assenez violemment votre arme sur le crâne, ce qui l'envoie s'écraser contre le mur. Elle hurle de douleur et de colère, mais n'oublie pas sa faim féroce et se jette à nouveau vers vous, ensanglantée mais bien décidée à se repaître.

GAZOUL HABILITÉ: 50 ENDURANCE: 40

Cette créature est insensible à toutes les formes d'attaque psychique, sauf à la Déflagration Psychique et au Rayon Kaï. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [36](#).

235

Vous parvenez à gagner la tour sans que le Monstre des Laves vous repère et vous franchissez le portail ouvert. Un escalier en pierre descend en colimaçon ; vous l'empruntez et vous débouchez sur un palier, un étage plus bas. Rendez-vous au [270](#).

236

Les insectes sont immédiatement réduits au silence et vous sentez que votre attaque psychique a eu un effet dévastateur sur leur esprit rudimentaire. (Cette attaque ne vous coûte que 2 points d'ENDURANCE.) Après quelques secondes d'immobilité, ils s'échappent tous du tas de dalles et se dispersent en désordre dans la pluie acide. Lorsque vous êtes certain que tous les insectes ont fui, vous entrez par un vide entre deux pierres. En attendant la fin de la pluie, vous examinez votre refuge ainsi que la ruche suspendue. Bien que les pierres tombales soient apparemment disposées au hasard, aucune goutte ne pénètre dans l'abri. Le sol est couvert d'une épaisse couche de feuilles, éclaboussées par une substance jaune doré comme du miel qui goutte du fond de la ruche. L'odeur en est agréable et sucrée, mais vos sens Kaï détectent à temps qu'elle est vénéneuse. (Si vous voulez prendre un peu de Miel de Muntaag, enveloppez-le dans une feuille épaisse et inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*.) Vous êtes en train d'essuyer les gouttes de pluie acide de votre équipement avec des feuilles, lorsque vous percevez un danger imminent. Vous regardez par un interstice entre deux pierres et vous apercevez une horde de créatures ailées, semblables à des chauves-souris, qui volent vers votre cachette. Si vous êtes déjà allé dans les ruines de Maaken lors d'une précédente aventure, rendez-vous au [107](#). Sinon, rendez-vous au [252](#).

237

Au bout de quelques secondes à peine, le redoutable champion de Naar, Kekataag le Vengeur, surgit du mur de fumée. Il 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. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [121](#). Si vous disposez de Skarn-Ska, rendez-vous au 211. Si vous n'avez aucun de ces deux Objets Spéciaux, rendez-vous au [282](#).

238

Faisant appel à votre Grande Discipline, vous créez un épais brouillard qui vous cache à la vue des insectes. Vous les entendez bourdonner rageusement quelques instants, puis le bruit s'estompe peu à peu tandis qu'ils s'éparpillent dans les marécages. Vous sortez du brouillard. Il n'y a plus aucun insecte dans le tas de pierres maintenant, et vous vous faufilez par un intervalle entre deux dalles pour vous abriter de la pluie. Rendez-vous au [112](#).

239

En examinant de plus près l'encadrement de pierre de la trappe, vous remarquez des dessins gravés autour d'une série d'encoches carrées. En vous concentrant, vous percevez qu'il s'agit d'un verrou qui active le sortilège de protection de la trappe : si vous pressez un nombre précis d'encoches dans un ordre précis, vous dissiperez l'écran de protection. Vous étudiez soigneusement les dessins et vous décelez des indices qui vous aident à trouver le nombre et l'ordre des encoches sur lesquelles il faut appuyer : cette séquence secrète correspond exactement au nombre runique gravé à l'intérieur de l'Anneau des Kuna divisé par deux. Si vous pensez l'avoir trouvée, rendez-vous au paragraphe portant ce numéro. Sinon, rendez-vous au [172](#).

240

Vous espérez qu'en modifiant votre poids grâce à votre Grande Discipline, vous pourrez vous dégager de la vase collante avant que les Araignées n'attaquent. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 12, déduisez 2 du nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou

égal à 4, rendez-vous au [94](#). Si le résultat est supérieur à 4, rendez-vous au [120](#).

241

Vous êtes à mi-chemin du pont lorsqu'un Monstre des Laves vous repère. Il alerte aussitôt deux de ses compagnons et les trois créatures fondent sur le pont pour vous barrer la route. Plusieurs dizaines d'autres Monstres des Laves et une bande de Reptiliens viennent à la rescousse, attirés par leurs cris aigus. Ils se jettent tous sur vous, armés de lances et de tridents et, malgré votre courage, vous ne pouvez résister à une telle marée meurtrière. Vous parvenez à tuer une dizaine de Monstres des Laves et sept Reptiliens avant de périr sous la pluie de coups.

242

Grâce à votre Grande Discipline, vous vous entourez d'un Ecran de Protection qui se révèle très précieux car, dès que le filet touche le sol, les Dentaags lancent un assaut psychique contre vous. Rendez-vous au [82](#).

243

Les deux personnages lévitent jusqu'au plateau de la table en marbre où ils déposent la fiole et le coussin, puis ils redescendent au sol. Au bout de quelques instants, la Démone émerge de son sommeil et redresse la tête. Avec un choc, vous découvrez que son visage est défiguré par de hideuses balafres.

- Ah, mes Lieutenants, dit-elle en bâillant, je vois que vous avez achevé votre tâche. Par Naar, je suis impatiente de savourer ma vengeance sur Avavaé ! Je suis sûre que votre élixir saura lui faire payer les tourments qu'elle m'a infligés.

- Tout est prêt, Maîtresse Suprême, répond une des créatures.

Avec un sourire de satisfaction, Shamath attrape la fiole et l'examine soigneusement. Ensuite, elle se lève de son trône et



243 « Argh ! hurle Shamath la Démone,
Loup Solitaire est là ! »

avance vers le bassin de liquide noir. Les eaux scintillantes se calment et vous voyez le reflet du visage de la Démone apparaître à la surface avant qu'elles ne se remettent à bouillonner puis, quand elles s'immobilisent à nouveau, c'est votre propre image qui s'y dessine !

- Argh ! hurle la Démone, Loup Solitaire est là !

Si vous avez déjà eu l'occasion de rencontrer Shamath lors d'une précédente aventure, rendez-vous au [22](#). Sinon, rendez-vous au [227](#).

244

Vous insérez la pointe de la flèche dans la fente. Aussitôt, un éclair vous aveugle, tandis qu'une déflagration électrique court le long de votre bras. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. L'éclair a réduit la flèche en cendres (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*), mais vous ne l'aurez pas perdue pour rien : le portail s'ouvre en grinçant. Rendez-vous au [343](#).

245

Vous prononcez les paroles magiques du sortilège de *Téléportation* en vous concentrant sur le lointain cratère. Quelques secondes plus tard, vous décollez du sol et vous fendez l'air corrosif à vive allure. Le recours à ce sortilège vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [86](#).

246

Grâce au sortilège de *Téléportation*, vous décollez du sol et vous filez vers l'autre côté de la clairière. Les Araignées se précipitent vers la rive mais elles doivent renoncer à vous poursuivre ; de dépit elles se rabattent sur votre canoë qu'elles réduisent en lambeaux. Vous annulez votre sortilège pour vous poser à terre, puis vous pénétrez dans la jungle touffue où vous trouvez la trace d'une piste, que vous longez sur presque deux kilomètres avant d'arriver à une seconde clairière. Le sol est jonché de fruits

énormes qui ressemblent à des ananas gris géants et, plus loin, de ruines couvertes de mousse. Sur vos gardes, vous contournez les fruits et vous traversez la clairière vers une grande statue, tapie entre les ruines. Elle est sculptée dans une roche noire et luisante et représente un fauve monstrueux. On dirait une hyène, mais avec une mâchoire inférieure beaucoup plus développée, nantie de longs crocs tranchants. Un escalier plein de gravats s'enfonce entre ses pattes avant et débouche sur une porte ouverte. Vous sentez que des ondes de pouvoir émanent d'une zone située au-delà du seuil obscur, mais vous n'arrivez pas à déterminer à quelle profondeur se trouve cette source d'énergie. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et si vous souhaitez aller voir en esprit ce qu'il y a au-delà de la porte, rendez-vous au [76](#). Si vous ne disposez pas de cette Grande Discipline ou si vous préférez ne pas y recourir, rendez-vous au [177](#).



247

Vous vous concentrez sur la ruche et vous dirigez une puissante Déflagration Psychique vers son centre. Utilisez la *Table de Hasard*. Pour chacun des niveaux supérieurs que vous avez atteint au-delà du rang de Grand Maître Tutélaire, ajoutez 1 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [167](#). Si le résultat est supérieur à 6, rendez-vous au [236](#).

248

Passé le Pont des Damnés, vous pénétrez dans la grande forêt de feu qui encercle le royaume. Votre Amulette de Platine vous protège de la chaleur infernale de ces lieux. Lorsque vous arrivez à proximité du cratère central, vous découvrez pour la première fois le paysage désolé qui entoure la forteresse de Dazganon : c'est une vaste et morne plaine, balayée par des vents cosmiques qui hurlent comme des âmes torturées. De temps à autre, des plaintes, des hurlements et des rires déments résonnent. Vous apercevez bientôt de fines créatures spectrales qui tourbillonnent dans l'air, de plus en plus nombreuses à mesure que votre perception psychique s'aiguise : ce sont des millions d'âmes captives qui errent dans l'Univers du Désespoir. Soudain, vous apercevez dans la spirale des esprits tourmentés un visage qui vous glace d'effroi. Si vous avez visité l'île de Khor lors d'une précédente aventure, rendez-vous au [79](#). Sinon, rendez-vous au [207](#).

249

L'esprit de Cadak se resserre en une colonne de feu qui clignote comme la flamme d'une immense bougie, mais dégage un froid glacial. Du cœur de cette flamme, les yeux maléfiques du spectre vous fixent d'un regard hypnotique. Vous érigez un écran autour de votre esprit grâce à vos défenses psychiques et, quelques instants plus tard, la vague d'attaques de Cadak s'écrase contre votre rempart. Votre vieil ennemi est profondément ébranlé par cette défaite. Vous vous apprêtez à contre-attaquer, lorsque des paroles inattendues résonnent dans votre esprit :

- Épargne-moi, Loup Solitaire, plaide la voix plaintive de l'Archidruide, et pardonne-moi. Je renonce à mon passé maléfique. Pardonne-moi afin que la mort puisse libérer mon âme de l'esclavage du Mal. Permets-moi le salut et je t'aiderai à t'enfuir du royaume des Kuna. Le tapis de Vers se retire brusquement de la pièce, dégageant un Anneau scintillant qui gît au milieu du sol visqueux.

- Prends l'Anneau, Loup Solitaire, et accorde-moi le pardon. Avec cet Anneau, tu pourras quitter cette salle sans danger par le tunnel de Wyrm.

Derrière l'esprit tremblotant de Cadak, vous voyez la cage thoracique en décomposition : l'ombre nichée au creux de ses côtes palpite maintenant d'une lumière ambrée. Si vous décidez d'accorder le pardon à l'esprit de Cadak et de prendre l'Anneau, rendez-vous au [128](#). Si vous refusez de lui pardonner et si vous décidez de ne pas ramasser l'Anneau, rendez-vous au [20](#).

250

Vivement impressionné, vous balayez du regard les murs de ce nid de feu, parcourus d'immenses flammes or et pourpre. Le sol est pavé de blocs de métal noir et jonché de monceaux d'objets précieux: pierres, bijoux, statuettes, armes de toutes sortes... Non loin de la trappe, vous apercevez un bassin de lumière bleue que vous identifiez aussitôt: c'est le puits d'entrée d'un rayon de transport, pareil à celui par lequel vous êtes sorti du cratère. En vous concentrant, vous détectez que ce rayon mène à un autre royaume de l'Univers parallèle des Ténèbres. Soucieux de ne pas perdre de temps, vous commencez à fouiller les trésors à la recherche du Scarabée du Dragon sans Ailes. Soudain, un bruit très différent des cris des Monstres des Laves en vol vous fait redresser la tête. A travers les flammes, vous apercevez un gigantesque Dragon qui surgit par un orifice du toit, à l'autre extrémité du gouffre. Aussitôt, un lourd silence tombe dans la caverne : les Reptiliens et les Monstres des Laves interrompent leur travail pour s'incliner devant leur maître, Huan'Zhor le Seigneur-Dragon, souverain de ce royaume, qui s'apprête à regagner son nid... Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition, ajoutez 3 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [77](#). Si le résultat est supérieur à 4, rendez-vous au [327](#).

251

Vous récitez les paroles du sortilège de *Lévitacion* et vous décollez du sol, vers la voûte du tunnel. Vous parvenez à attraper une poutre et à vous hisser entre les solives de la voûte. Quelques secondes plus tard, l'insecte géant déboule dans un nuage de poussière, moins de un mètre en dessous de vous. Il traverse le tunnel en traînant un convoi de wagons, pour la plupart pleins à craquer de blocs de roche grise, striée d'un minéral phosphorescent. Si vous voulez sauter dans le dernier wagon quand il passera à votre hauteur, rendez-vous au [181](#). Sinon, rendez-vous au [204](#).

252

Vous regardez avec effroi les créatures ailées qui fondent vers votre cachette en poussant d'horribles cris stridents. Vous êtes pris d'une peur panique, qui ne fait que s'accroître lorsque vous découvrez l'effet provoqué par ces cris atroces. Rendez-vous au [280](#).

253

Vous vous élancez vers la grande table. Au moment où vous attrapez la fiole de la main gauche, une flèche vous érafle la paume droite : vous perdez 1 point d'EN-DURANCE. Rangez la potion de Shamath dans votre sac à dos et inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous vous rabattez vers le sol et vous courez vous blottir derrière le trône de Shamath. Accroupi là, guettant avec frayeur le sifflement des flèches et les cris de la horde qui s'approche, vous remarquez soudain les eaux d'un étrange bassin, à moins de dix mètres du trône. Derrière ce bassin, vous voyez l'immense porte noire à deux battants qui occupe presque tout le mur du fond de cette pièce et vous vous rappelez le texte du Tome des Ténèbres : il doit s'agir du Bassin des Soucis et des portes des Ténèbres, qui offrent une issue à ce domaine impitoyable. Mais votre excitation est vite tempérée car vous vous rappelez aussi que, pour arriver à sortir de ce royaume, vous

devez verser de votre sang dans le bassin. Sans hésiter, vous vous piquez le bout du doigt avec la pointe de votre boucle de ceinture, puis vous vous redressez d'un bond et vous courez vers le bassin. Arrivé à quelques mètres, vous secouez vivement la main pour projeter quelques gouttelettes de sang à la surface bouillonnante de l'eau. Une formidable transformation s'opère aussitôt sous vos yeux. Rendez-vous au [300](#).

254

Vous avez à peine dégainé votre arme magique qu'un halo de lumière nimbe la lame, illuminant le gouffre. Le guerrier rugit de colère et aboie une formule en langue sombre. Aussitôt, des flammes de feu noir crépitent le long de son glaive, tandis que la pointe de son poignard rougit à blanc et se met à cracher du poison. Brandissant ses deux armes, le guerrier se rue sur vous.

ZANTAZ HABILITÉ: 52 ENDURANCE: 52

Ce guerrier est insensible à toutes les formes d'attaque psychique. N'oubliez pas d'augmenter votre total d'HABILITÉ pour la durée du combat en fonction de votre arme (+ 8 si vous disposez du Glaive de Sommer, + 5 si vous vous battez avec Skarn-Ska). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [186](#).

255

Vous décidez d'explorer les abords de la jungle. Vous longez la lisière depuis près de deux kilomètres lorsque vous tombez sur un chemin à demi envahi par la végétation, qui s'enfonce vers les profondeurs de la forêt. Vous vous y engagez à pas prudents mais, au bout de quelques mètres, un rideau de Vrilles et de lianes s'abat en travers de votre route. Si vous disposez d'une arme tranchante (épée, glaive ou hache) et si vous souhaitez vous en servir pour vous tailler un chemin, rendez-vous au [304](#). Sinon, rendez-vous au [24](#).

256

Vous vous empressez de sortir la potion de votre sac à dos car vous savez que Shamath voulait s'en servir pour se venger d'Avavaé. Vous débouchez donc la fiole et vous la jetez à la figure de la Tortionnaire. Dès que le liquide l'éclaboussé, Avavaé éclate en hurlements stridents. Elle prend son visage blessé à pleines mains, et disparaît dans l'obscurité, plantant là son chariot et son escorte de cavaliers. Décontenancés, ils finissent par tourner bride et s'éloigner à la suite de leur maîtresse. La voie du Pont des Damnés est libre. Grâce à votre Discipline Magnakaï de l'Intuition, vous vous propulsez dans sa direction. Rendez-vous au [150](#).

257

Vous vous relevez et vous massez votre bras endolori. Une fois rétabli, vous prenez une autre pièce d'or dans votre bourse (n'oubliez pas de rayer sur la *Feuille d'Aventure* celle que vous venez de perdre), et vous vous approchez à nouveau du portail. Cette fois, allez-vous insérer la pièce dans la fente circulaire (rendez-vous au [195](#)) ou dans la fente triangulaire (rendez-vous au [309](#)) ?

258

- Sauf votre respect, Seigneur Rimoah, j'ai un Fourreau en Korlinium tressé.

Vous levez le Fourreau pour le montrer à Rimoah, qui l'examine puis hoche la tête avec approbation.

- Effectivement, dit-il, c'est bien du Korlinium. Avec ce Fourreau, le pouvoir magique de ta lame demeurera caché aux créatures de Naar tant que tu n'auras pas décidé de la dégainer.

- Ton arme est bien protégée, Grand Maître, mais toi ? objecte le Seigneur Ardan. Les vibrations de tes pouvoirs Kaï risquent de te faire remarquer par les suppôts de Naar.

Si vous possédez une Amulette de Platine, rendez-vous au [53](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).

259

Vous dévalez l'escalier en colimaçon et vous traversez rapidement le village souterrain, caché aux yeux des Monstres des Laves et des patrouilles de Dragons par votre camouflage Magnakaï. Vous parvenez au bord du gouffre et vous vous abritez derrière un tas de pierres pour observer la circulation du pont. Vous remarquez que le passage n'est pas régulier et que le pont est vide par moments. Mais il est exposé sur toute sa longueur, près de cinq cents mètres et vous risqueriez d'être repéré par les créatures qui survolent le gouffre. En fait, pour traverser le pont sain et sauf, vous devez choisir un moment où il est vide et créer une diversion pour détourner l'attention des Monstres des Laves et des Dragons. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [264](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Foudroiement Psychique et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Transcendant, rendez-vous au [66](#). Si vous n'êtes dans aucune de ces deux situations, rendez-vous au [142](#).

260

Après vous être assuré de l'absence de piège, vous franchissez le porche et vous débouchez dans une vaste salle sombre, pleine d'armes dressées en rangées : des épées, des lances, des boucliers et des haches s'alignent à perte de vue devant vous. Les armes sont d'un travail grossier, mais leur nombre vous époustoufle : il y en a plusieurs milliers. Vous en remarquez quelques-unes de qualité correcte, dans les étagères les plus proches, notamment :

Une Épée Une Lance Une Hache Un Glaive Des Flèches Un Arc.

Si vous souhaitez emporter l'une ou l'autre de ces armes, n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Le nombre de flèches que vous pouvez prendre dépend de la place disponible dans votre carquois. Rendez-vous ensuite au **23**.

261

La Vrille aspire goulûment votre sang et vous vous sentez sur le point de défaillir, mais la peur vous donne un coup de fouet. Dans un sursaut défensif, vous portez la main à votre arme. Si vous disposez d'une arme tranchante (épée, hache, etc.), rendez-vous au [61](#). Si vous avez une arme contondante (bâton, masse d'armes), rendez-vous au [345](#).

262

Hélas, Tzor a tôt fait de détecter votre présence. Rapide comme un aigle, il fond sur votre cachette, vous en arrache comme un vulgaire fétu et vous précipite dans l'Univers du Désespoir. Par milliers, les esprits vengeurs qui y rôdent se jettent sur vous, certains avec d'autant plus de rage qu'ils appartenaient à des créatures que vous avez tuées jadis. Votre mort physique est rapide, mais votre âme est condamnée à errer pour toujours dans ce triste royaume, en compagnie des esprits damnés.

263

Vous percevez une présence vivante dans un creux, sous l'amoncellement de dalles. Caché par votre camouflage Magnakaï, vous vous approchez sans bruit du tas et vous risquez un coup d'œil par un interstice. Effectivement, un essaim d'insectes ailés s'agite autour d'une ruche. A en juger par leurs longs dards rouges et pointus, ces insectes peuvent infliger des blessures mortelles. Si vous préférez chercher abri ailleurs, rendez-vous au [330](#). Si vous décidez d'essayer de chasser les insectes, rendez-vous au [38](#).

264

Vous remarquez un Reptilien sur le large parapet du pont. Appuyé sur son trident, il regarde distraitement la rivière de lave en fusion qui bouillonne au fond du gouffre. Vous vous concentrez sur lui et, grâce à votre Grande Discipline, vous faites surgir dans son esprit l'image de l'ennemi qu'il redoute le plus au

monde. Le Reptilien est aussitôt pris de tremblements incontrôlables, il lâche son arme, pousse un hurlement et bascule à la renverse dans le gouffre. Deux Monstres des Laves, le voyant tomber, plongent en donnant l'alerte. Toutes les créatures qui étaient en train de traverser le pont se massent sur le parapet, ne voulant pas perdre une miette du spectacle. Elles aimeraient voir le sauvetage échouer. Vous profitez de cette mobilisation générale pour vous élancer vers le pont. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au nombre tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 10, retranchez 1. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au [25](#). Si le résultat est supérieur à 6, rendez-vous au [95](#).

265

Avec un frisson d'effroi, vous vous rappelez avoir déjà vu une salle et des inscriptions étrangement semblables à celles-ci : c'était à Mogaruith, dans l'antichambre de la salle du Trône de l'Archidruide Cadak. Faisant appel à votre faculté de vision rapprochée, vous vous concentrez sur les runes gravées au sol. Elles sont identiques à celles que vous aviez vues sur le portail, à l'entrée de ce labyrinthe souterrain. Avec un effroi croissant, vous déchiffrez le message : « *Toi qui pénètres dans la grande salle des Kuna, abandonne tout artifice car tu es transparent à notre regard. Rends hommage aux Seigneurs de la Pourriture ou ton âme sera dévorée par la horde insatiable des Némagogues. Dépose de l'or dans le cercle pour voir ton vœu exaucé, du métal vil pour voir ton destin scellé.* » Redoublant de prudence, vous traversez la pièce et vous examinez le panneau gravé du portail après avoir vérifié qu'il était bien fermé à clé. Vous espérez que ces runes vous livreront le secret du verrou mais, hélas, elles ne font qu'établir un catalogue horrible des méfaits des Kuna. Vous découvrez alors trois petites fentes, une ronde, une carré et une triangulaire. Si vous avez des pièces d'or en votre possession, rendez-vous au [109](#). Sinon, rendez-vous au [65](#).

266

Vous examinez avec soin les parois du tunnel, sans y découvrir la moindre anfractuosit   o   vous blottir. Vous regardez alors les grosses poutres qui supportent le plafond du boyau : elles ne d  passent pas de plus d'une cinquantaine de centim  tres, mais elles pourraient vous permettre de sortir du chemin de la cr  ature. Avec une appr  hension croissante, vous la regardez s'approcher le long du tunnel. Gr  ce    votre facult   de vision rapproch  e, vous voyez qu'il s'agit d'une esp  ce de Cloporte G  ant, mais avec des centaines de pattes courtaudes. Elle occupe presque toute la largeur du tunnel et, si vous ne trouvez pas imm  diatement un moyen de l'  viter, elle risque de vous   craser sur son passage. Si vous ma  trisez la Grande Discipline de l'Alchimie Ka   et si vous avez atteint le rang de Grand Ma  tre Lunaire, rendez-vous au [73](#). Si vous ma  trisez cette Grande Discipline sans avoir atteint ce niveau sup  rieur Ka  , rendez-vous au [251](#). Enfin, si vous ne ma  trisez pas cette Grande Discipline, rendez-vous au [166](#).

267

Prenant de vitesse la D  mone et ses Lieutenants, vous recourez    votre Grande Discipline am  lior  e pour lancer une attaque psychique foudroyante contre les trois    la fois. Vos   clairs de pouvoir psychique transpercent leurs d  fenses et d  vastent leur esprit. Les Lieutenants de la Nuit se tordent sur le sol en hurlant, tandis que la D  mone s'affaisse sur son tr  ne et attrape sa t  te hideuse    pleines mains, dans un vain effort pour reprendre le contr  le de son esprit gravement perturb  . Vous d  gainez votre arme et vous vous   lancez vers le tr  ne de la D  mone, d  capitant au passage les deux Lieutenants. A travers le brouillard rouge qui emplit sa t  te, Shamath vous voit avancer et appuie aussit  t la main sur une opale luisante sertie dans l'accoudoir du tr  ne. « Gnekasha ! » criez-vous, pronon  ant le nom secret de la D  mone qui se fige instantan  ment comme une statue de pierre. Mais elle a d  j   press   l'opale... Un bruit horrible s'  l  ve soudain : ce sont les hurlements des l  gions vengeresses de Shamath qui affluent

des tunnels vers l'antichambre de la salle du Trône. Rendez-vous au [201](#).

268

Un fauve aux longs crocs tranchants s'encadre dans le porche, l'œil mauvais et la gueule écumante. Il ressemble à une hyène et sa crinière hirsute évoque de façon frappante la statue placée au sommet de cet univers souterrain. Avec un feulement féroce, il descend lentement vers vous et vous devinez à ses côtes saillantes qu'il est affamé. Si vous avez du Miel de Muntaag en votre possession, rendez-vous au [159](#). Sinon, rendez-vous au [321](#).



269

Votre Grande Discipline vous fait détecter la présence d'un minéral précieux, enseveli sous l'une des dalles qui tapissent le sol de la hutte. Après vous être assuré que la dalle n'était pas piégée, vous la soulevez et vous découvrez effectivement une pierre étincelante de la taille d'une noix. Si vous souhaitez garder ce Diamant Bleu, mettez-le dans votre poche et inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Brusquement, de petits cris aigus détournent votre attention de votre trouvaille. Vous regardez par là porte et vous découvrez une bande de créatures ailées qui volent au ras des arbres voisins. Si vous êtes allé dans les ruines de Maaken lors d'une précédente aventure, rendez-vous au [107](#). Sinon, rendez-vous au [252](#).

Un des murs du palier est percé d'une ouverture carrée, offrant une vue impressionnante sur le domaine qui s'étend dans les profondeurs, sous le cratère. Une ville entière se niche au creux d'une immense grotte de pierre volcanique rouge ; un gouffre profond divise la cité en deux et des créatures vont et viennent sur le pont qui l'enjambe, tandis que des Monstres des Laves le survolent. Vous regardez les tours trapues et les bâtiments à toit plat qui se serrent de part et d'autre du gouffre et votre gorge se noue : vous venez d'apercevoir un temple, perché sur un monticule de roches noires à l'extrémité du gouffre. De grands Dragons de pierre sculptée en ornent les côtés, la queue dressée vers le ciel de façon à soutenir, en haut de l'édifice, une coupole inversée, toute de flammes orange. C'est un nid de feu. Vous avez trouvé le repaire de Huan'Zhor le Seigneur-Dragon, et ceci est le nid de feu qui repose sur l'arbre de Wyrn, dont les queues de Dragons figurent les branches. C'est là que vous trouverez le Scarabée qui vous permettra de quitter le royaume infernal de Huan'Zhor. Grâce à vos facultés de vision rapprochée, vous constatez que le temple et le nid sont tous deux inhabités. Mais comment traverser cette vaste cité sans être aperçu ? Vous observez pendant quelques instants le va-et-vient des Monstres des Laves et des Reptiliens. De nouveaux bâtiments sont en construction à la lisière de la ville et les Monstres des Laves supervisent le transport de grands blocs de pierre depuis une carrière située au pied de votre tour. Sous la direction des Monstres des Laves, des Dragons Ailés transportent les blocs de pierre de l'autre côté du gouffre dans de grands filets pendus à leur ventre. Deux possibilités vous viennent alors à l'esprit : profiter d'un temps mort dans la circulation pour traverser le pont (rendez-vous au [259](#)), ou vous glisser clandestinement dans le filet d'un des Dragons (rendez-vous au [179](#)).

271

Vous encochez une flèche et vous couchez une des trois Araignées en joue, visant avec soin la base de son cou, là où la grosse tête se rattache au corps bulbeux, car vous êtes sûr que c'est son point faible. Votre flèche traverse l'air et se fiche profondément dans la nuque de la créature qui pousse un cri avant de s'affaisser, inerte. Vous profitez de la stupeur de ses compagnons pour abattre une autre Araignée d'une seconde flèche, mais la troisième se ressaisit et se met à fouetter l'air à grands coups de pattes pour vous empêcher de viser. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science des Armes avec un arc, ajoutez 5 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 7, rendez-vous au [291](#). Si le résultat est supérieur à 7, rendez-vous au [222](#).



272

Un gigantesque chariot tiré par quatre Lionnes surnaturelles surgit des profondeurs du vide. Il est mené par un être astral qui revêt l'apparence d'une femme de toute beauté. De ses yeux fusent des rayons de lumière verte et sa chevelure brune trace un sillon argenté dans l'air. Elle manie un fouet qui crépite d'étincelles magiques et une centaine de cavaliers spectraux l'escortent. Vos pires craintes sont confirmées lorsque vous



272 *Un gigantesque chariot tiré par quatre Lionnes surnaturelles surgit des profondeurs du vide.*

comprenez qu'il s'agit d'Avavaé la Tortionnaire, souveraine de ce royaume. Elle arrête son char et fait signe à son escorte de l'attendre, puis elle descend sur un tapis de brouillard argenté et glisse vers vous, une moue dédaigneuse retroussant sa bouche cruelle et voluptueuse. Si vous possédez la potion de Shamath, rendez-vous au [256](#). Sinon, rendez-vous au [146](#).

273

A l'aide de votre Grande Discipline, vous faites surgir un double à votre image à quelques mètres sur votre droite. Cette apparition perturbe les Kuna. Celui de gauche s'agite en remuant confusément ses bras maigrelets, puis il lance un ordre sec à son compagnon, qui résonne sinistrement dans votre esprit : « Tue-le, Jan-toor ! » La créature de droite réagit en tendant aussitôt la main droite, d'où jaillit en moins d'une seconde une langue de feu. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez de 0 à 4, rendez-vous au [58](#). Si vous obtenez de 5 à 9, rendez-vous au [153](#).

274

Tandis que vous dégringolez dans le vide de la Porte d'Ombre, vous vous efforcez de garder les yeux fixés sur une minuscule particule lumineuse qui clignote au fond de l'obscurité. Vous sentez que les Anciens, rassemblés à l'entrée du portail, concentrent tous leurs pouvoirs psychiques pour vous guider vers ce point lumineux, aussi recourez-vous à votre Grande Discipline Kaï améliorée pour vous joindre à leurs efforts. La traversée est très pénible car chaque changement de direction exerce une grande pression sur votre corps et, malgré vos Grandes Disciplines, vous ne parvenez pas à vous protéger complètement des effets dévastateurs du voyage : vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [90](#).

275

Vous débouchez sur une grande caverne soutenue par des piliers de glace. Un trône et une table de marbre, tous deux gigantesques, sont placés devant de grandes portes noires et

brillantes. Un mètre derrière le trône, un bassin rond perce la surface du sol, plein d'eau noire et bouillonnante. Mais le plus stupéfiant, dans cette caverne, c'est la créature qui occupe le trône... Si vous êtes déjà allé au lac Vorndarol lors d'une précédente aventure, rendez-vous au [302](#). Sinon, rendez-vous au [183](#).

276

Vous êtes sorti de votre combat contre Zantag vainqueur et vivant, mais grièvement blessé. Pendant que vous vous traînez vers la porte du Dragon, vous entendez le grincement atroce de la pierre qui continue à se replier derrière vous. Vous comprenez alors avec effroi que, si vous voulez vous en sortir, vous devez recourir à vos Grandes Disciplines. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï, rendez-vous au [281](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Science Médicale, rendez-vous au [48](#). Enfin, si vous ne maîtrisez aucune de ces Disciplines ou si vous préférez ne pas y faire appel, rendez-vous au [325](#).

277

Une lance vous touche à la cuisse droite tandis qu'une autre vous érafle la cheville gauche : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [5](#).

278

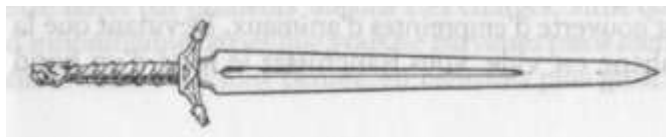
Vous attendez une dizaine de minutes en priant le ciel que le Monstre des Laves s'en aille du parapet, en vain. Soudain, vous vous sentez aspiré dans la colonne de lumière et vous avez beau résister, vous êtes inexorablement hissé vers le cratère. Quelques instants plus tard, vous faites surface en pleine tempête de feu. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [131](#). Sinon, rendez-vous au [288](#).

279

Vous courez à toutes jambes dans le tunnel pour fuir le terrible grondement. Plus vous avancez dans le boyau, plus la température augmente. Au détour d'un virage, vous découvrez un croisement, à moins de cent mètres devant vous. L'air déplacé par la créature vous fouette le dos et le grondement est assourdissant. Vous redoublez de vitesse en vous concentrant sur le carrefour. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaiï, rendez-vous au [298](#). Sinon, rendez-vous au [333](#).

280

Des formes monstrueuses surgissent de l'ombre, tout autour de votre cachette. Ce sont des Morts Vivants, comme l'attestent les lambeaux de chair qui pendent de leurs squelettes et leurs langues verdâtres qui s'agitent entre leurs mâchoires sans lèvres. Horrifié, vous regardez cette horde se lever de terre et avancer vers vous, obéissant aux ordres hurlés par les créatures ailées. Instinctivement, vous dégainez votre arme pour affronter les Morts Vivants, mais un autre danger se matérialise au-dessus de votre tête : une créature volante fond sur vous en agitant entre ses serres une longue chaîne à laquelle est pendu un ballot en combustion. Arrivée au-dessus du tas de dalles, elle lâche la chaîne et le ballot tombe pile à l'entrée de votre abri. La fumée âcre et corrosive du ballot vous prend à la gorge. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, rendez-vous au [337](#). Sinon, rendez-vous au [229](#).



281

Vous avez à peine murmuré les paroles du sortilège de *Vigueur* qu'un souffle d'énergie vous régénère. Vous vous relevez, titubant vers le portail luisant et vous parvenez à franchir le seuil d'un bond à l'instant même où la langue de pierre atteint la porte du

Dragon. Le fracas de la pierre résonne à vos oreilles, tandis que vous dégringolez tête la première dans le couloir de flammes qui s'étend par-delà l'étrange portail. Votre Amulette de Platine vous protège des flammes tout en faisant couler un flux d'énergie dans vos membres endoloris. Utilisez la *Table de Hasard* (0 = 10), puis multipliez par deux le nombre tiré. Le résultat correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous regagnez grâce à l'Amulette de Platine. (N'oubliez pas, toutefois, que votre total d'ENDURANCE ne peut pas s'élever au-dessus du total de Départ.) Rapidement, le couloir de flammes commence à s'obscurcir et vous sentez la chute ralentir. Tout à coup, vous tombez brutalement sur un sol brûlant comme des charbons ardents. Si vous avez déjà visité la ville de Scade lors d'une précédente aventure de Loup Solitaire, rendez-vous au [125](#). Sinon, rendez-vous au [215](#).

282

Naar est présent dans la pièce, vous le sentez, mais Alyss l'empêche de se matérialiser au prix de ses dernières forces. Kekataag, le champion de Naar, brandit sa hache avec une impatience fébrile.

KEKATAAG HABILITÉ: 60 ENDURANCE: 58

Votre attaque rapide, vous permet de gagner un avantage provisoire : vous pouvez ignorer vos pertes de points d'ENDURANCE pendant les deux premiers rounds. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [29](#).

283

Vous avez à peine prononcé les paroles du sortilège de *Lévitacion* que vous décollez de la vase pour monter dans l'air humide. Vous vous arrêtez à environ six mètres d'altitude. En bas, les Araignées vous fixent de leurs yeux rouges, attendant patiemment que vous redescendiez dans le fleuve. Si vous avez atteint le niveau de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [246](#). Si vous n'avez pas atteint ce rang supérieur mais si vous disposez d'une corde,

rendez-vous au [111](#). Si vous n'êtes dans aucune de ces deux situations, rendez-vous au [30](#).

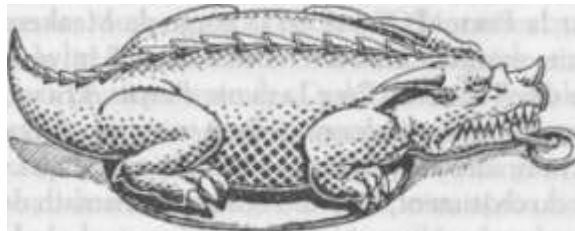
284

Non sans dépit, vous vous rendez compte que le Dragon ignore vos ordres psychiques. Il n'alerte pas les Monstres des Laves qui l'escortent comme vous le redoutiez, mais il amorce une descente et met le cap vers une zone de débris rocheux et de maisons en ruine, en bordure du gouffre. Rendez-vous au [161](#).

285

Les rares insectes qui ont survécu à vos coups s'enfuient dans la pluie acide. Vous retournez alors en courant vers le tas de dalles et, après avoir vérifié qu'il n'y a plus un seul insecte à l'intérieur, vous vous glissez dans l'abri par un intervalle. En attendant la fin de la pluie, vous examinez votre refuge ainsi que la ruche suspendue. Bien que les pierres tombales soient apparemment disposées au hasard, aucune goutte ne pénètre dans l'abri. Le sol est couvert d'une épaisse couche de feuilles, éclaboussées par une substance jaune doré comme du miel qui goutte du fond de la ruche. L'odeur en est agréable et sucrée, mais vos sens Kai détectent à temps qu'elle est vénéneuse. (Si vous voulez prendre un peu de Miel de Muntaag, enveloppez-le dans une feuille épaisse et inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*.) Vous êtes en train d'essuyer les gouttes de pluie acide de votre équipement avec des feuilles, lorsque vous percevez un danger imminent. Vous regardez par un interstice entre deux pierres et vous apercevez une horde de créatures ailées, semblables à des chauves-souris, qui volent vers votre cachette. Si vous êtes déjà allé dans les ruines de Maaken lors d'une précédente aventure, rendez-vous au [107](#). Sinon, rendez-vous au [252](#).

Vous bondissez vers le plateau de la table et vous attrapez la fiole. Rangez la potion de Shamath dans votre sac à dos et inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous vous rabattez aussitôt vers le sol et vous courez vous blottir derrière le trône de Shamath. Accroupi là, guettant avec frayeur le sifflement des flèches et les cris de la horde qui s'approche, vous remarquez soudain les eaux d'un étrange bassin, à moins de dix mètres du trône. Derrière ce bassin, vous voyez l'immense porte noire à deux battants qui occupe presque tout le mur du fond de cette pièce et vous vous souvenez du texte du Tome des Ténèbres : il doit s'agir du Bassin des Soucis et des portes des Ténèbres qui offrent une issue à ce domaine impitoyable. Mais votre excitation est vite tempérée car vous vous rappelez aussi que, pour arriver à sortir de ce royaume, vous devez verser de votre sang dans le bassin. Sans hésiter, vous vous piquez le bout du doigt avec la pointe de votre boucle de ceinture, puis vous vous redressez d'un bond et vous courez vers le bassin. Arrivé à quelques mètres, vous secouez vivement la main pour projeter quelques gouttelettes de sang à la surface bouillonnante de l'eau. Une formidable transformation s'opère aussitôt sous vos yeux. Rendez-vous au **300**.



Le fauve pousse un hurlement sauvage puis, ouvrant grand ses énormes mâchoires, il éructe une boule de glaires qu'il projette avec violence dans votre direction. Vous vous jetez sur le sol juste à temps pour l'éviter, mais des gouttes de salive tombent sur vos jambes, décolorant aussitôt le tissu. Vous l'essuyez avec le revers de votre cape, détectant alors, avec un haut-le-cœur, que la salive

de la créature contient une puissante bactérie de peste. Heureusement, vos facultés Magnakai de la Science Médicale et du Nexus vous permettent de neutraliser tout de suite le microbe. Le fauve feule de rage et de frustration, complètement déstabilisé de voir que vous résistez à sa salive mortifère. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, rendez-vous au [80](#). Sinon, rendez-vous au [132](#).

288

Les flammes hurlantes de cette tempête surnaturelle vous lacèrent violemment. Votre Amulette de Platine vous vaut de ne pas périr carbonisé mais, même ainsi, vous subissez de graves brûlures avant de parvenir à replonger dans la colonne de lumière. Vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [17](#).

289

Vous criez « Rhunaguin ». Sans le moindre effet. Avec un rire cruel, le Seigneur de Pourriture restant regarde la horde de Vers déferler sur vous. Les ignobles créatures ne cessent de gonfler et vous suffoquez sous le nombre. Vous avez beau résister avec courage, impossible de faire le poids. Le Kuna vous porte le coup fatal en projetant une seconde lance de feu qui traverse le tapis de Vers et embrase votre torse. Vous périssez instantanément.

290

Le filet s'ouvre en se posant sur le sol, à côté de la fosse, ce qui vous permet de sortir rapidement, l'épée au poing. Encore ébranlé par le choc psychique, vous vous efforcez d'analyser la situation avec calme. Un véritable rempart de Mutants Humanoïdes et de Fourmis Géantes rend toute fuite impossible. Vous vous préparez courageusement à affronter une douzaine de ces créatures hideuses qui se ruent vers vous avec des piailllements excités, mais elles vous bousculent avec la force d'un raz de marée et vous tombez à la renverse dans la fosse. Maudissant votre malchance, vous vous redressez parmi des

monceaux d'os. Quelque cinq mètres plus haut, les visages horribles des créatures se pressent autour de la fosse et vous narguent avec une joie sadique. Soudain, elles se taisent et s'écartent pour faire place à leur chef. Vous avez un haut-le-cœur en voyant la répugnante créature qui gagne le bord de la fosse : un corps enflé comme une grosse bulle, une tête d'Humanoïde difforme, une peau couverte de pustules, de verrues et de touffes de poils roux. La créature se meut sur six tentacules griffus, et vous remarquez, non sans dégoût, qu'elle laisse une traînée verte et visqueuse sur son passage. Au bout d'une chaîne qui traverse sa lèvre inférieure, pend une amulette grossièrement façonnée. Grâce à votre don de vision rapprochée, vous découvrez que le nom « Nza'Pok » y est gravé. Le passage du Tome des Ténèbres vous revient à la mémoire : voici donc Nza'Pok, souverain de ce territoire ! Nza'Pok éructe des ordres en langue obscure d'une voix grasse et vous êtes pris de peur à la pensée qu'il commande à ses sbires de vous tuer. Effectivement, on apporte des lances aux créatures qui occupent le premier rang. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [43](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [184](#). Si vous ne disposez d'aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous préférez ne pas y faire appel, rendez-vous au [71](#).

291

Votre troisième flèche ne fait qu'effleurer la nuque de l'Araignée. Sentant les effets de votre sortilège de *Lévitacion* s'estomper, vous êtes pris d'affolement et vous décochez à la hâte toutes vos flèches. Heureusement, la dernière atteint enfin sa cible. L'Araignée pousse un hurlement strident en agitant fébrilement les pattes avant de s'immobiliser pour toujours alors même que vous retouchez terre. Vous avancez vers la lisière de la clairière et vous découvrez une piste à demi ensevelie par la végétation qui s'enfonce dans la jungle. Vous vous y engagez et vous marchez près de un kilomètre, parvenant alors à une seconde clairière. Malgré l'absence de feuillage, le sol est jonché de fruits énormes

qui ressemblent à des ananas gris géants et, plus loin, de ruines couvertes de mousse. Sur vos gardes, vous contournez les fruits et vous traversez la clairière vers une grande statue tapie entre les ruines. Elle est sculptée dans une roche noire et luisante et représente un fauve monstrueux. On dirait une hyène, mais avec une mâchoire inférieure beaucoup plus développée et nantie de longs crocs tranchants. Un escalier plein de gravats s'enfonce entre ses pattes avant et débouche sur une porte ouverte. Vous sentez que des ondes de pouvoir émanent d'une zone située au-delà du seuil obscur, mais vous n'arrivez pas à déterminer à quelle profondeur se trouve cette source d'énergie. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et si vous souhaitez aller voir en esprit ce qu'il y a au-delà de la porte, rendez-vous au [76](#). Si vous ne disposez pas de cette Grande Discipline ou si vous préférez ne pas y recourir, rendez-vous au [177](#).

292

Votre barrière psychique, érigée à la hâte, s'avère inefficace face à ce violent assaut de forces combinées : des éclairs d'énergie transpercent vos défenses et lacèrent votre tissu mental, vous faisant perdre 5 points d'EN-DURANCE. Rendez-vous au [54](#).

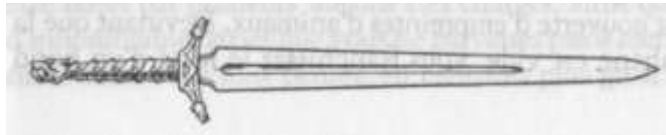
293

La méfiance du fauve se transforme rapidement en rage aveugle. Avec un feulement sauvage, il frotte ses griffes sur le sol de pierre pour les aiguiser, avant de s'élancer d'un bond vers vous, gueule ouverte et pattes tendues.

Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [326](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [182](#). Si vous ne disposez d'aucune de ces Grandes Disciplines ou si vous préférez ne pas vous en servir, rendez-vous au [74](#).

294

Vous criez le mot de pouvoir : « *Gloar !* » et vous dirigez son énergie vers l'imposant guerrier. Il chancelle sous l'impact mais ne bascule pas pour autant dans le vide. Recouvrant son aplomb, il brandit son épée noire. Un rayon d'énergie électrique jaillit de la pointe pour aller se fichier avec précision à l'endroit où le moellon de pierre se rattache à la paroi du gouffre. Vous sentez une secousse sous vos pieds quand le moellon se détache de la paroi avec un craquement sonore mais, à votre stupéfaction, il se rétracte et se replie vers vous, comme une langue de serpent qui se retirerait dans la gueule du reptile. Vous êtes obligé de reculer vers la porte du Dragon, ce qui vous rapproche du redoutable guerrier noir. Ce dernier vous regarde avancer en faisant joyeusement tourner son épée dans l'air. Lorsque vous n'êtes plus qu'à dix mètres de lui, vous dégainez votre arme en vous préparant mentalement au combat, désormais inévitable. Si vous possédez le Glaive de Sommer ou Skarn-Ska, rendez-vous au [254](#). Sinon, rendez-vous au [147](#).



295

Un phénomène étrange est en train de se produire dans votre poche : le Diamant Bleu diffuse des rayons de lumière qui traversent le tissu de votre tunique. D'instinct, vous prenez le joyau dans la main et vous le levez vers la trappe. Il ne se passe rien puis, au bout de quelques secondes, des étincelles jaillissent tout autour de l'ouverture et vous sentez que l'écran magique qui scelle la trappe se désagrège. Lorsque vous ne détectez plus aucune trace d'énergie magique, vous vous hissez par la trappe et vous pénétrez dans le nid de feu. Rendez-vous au [250](#).

Rimoah vous offre une Amulette de Platine pendue à une chaîne tressée, en vous expliquant qu'elle détient de puissants pouvoirs protecteurs. Vous le remerciez et vous passez la chaîne à votre cou. (N'oubliez pas d'inscrire 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 lui faire place car vous la portez au cou.) Sur un geste de Rimoah, Ardan prend alors un petit paquet enveloppé d'un mouchoir de soie. Avec précaution, il défait l'emballage, découvrant un livre relié de cuir noir. Votre instinct Kaï vous dit tout de suite que les origines de ce livre sont terriblement maléfiques et vous devez réprimer un haut-le-cœur pour l'attraper quand Ardan vous le tend. - Il a été découvert par une équipe des nôtres il y a dix ans dans le nord du Dessi, explique Ardan. Il était enseveli parmi les ruines de Kazan-Oud, sur l'île de Khor.

Vous tournez lentement la couverture noire et vous découvrez avec surprise que plusieurs pages, à l'intérieur du volume, sont faites de métal souple. Elles ont le contact du parchemin mais brillent comme des feuilles d'acier poli. Vous feuillotez le livre quelques instants, pour vous apercevoir que les pages semblent toutes vides : pas la moindre inscription ni le moindre dessin. - Je vois mal comment ce livre pourrait m'aider, objectez-vous.



- A mon avis, répond Rimoah, les secrets de ce livre ne se révéleront que dans l'Univers parallèle des Ténèbres. Nous

autres, du Grand Conseil, croyons qu'il contient des informations sur les nombreux royaumes qui composent le domaine de Naar. Il pourra peut-être t'aider à localiser sa salle du Trône et même, avec un peu de chance, la Pierre de Lune des Shianti.

Malgré vos doutes, vous prenez l'objet par respect pour Rimoah. (Inscrivez le Tome des Ténèbres sur votre *Feuille d'Aventure* ; c'est un Objet Spécial que vous rangez dans votre sac à dos mais, si vous avez déjà atteint le nombre maximum d'objets transportés, vous pouvez l'y ajouter sans avoir besoin de vous défaire d'un autre Objet Spécial.) Rendez-vous au **329**.

297

Grâce à votre Grande Discipline, vous parvenez à échapper aux regards de Tzor. Vous attendez patiemment que le tyran s'éloigne avec sa horde d'âmes suppliciées, puis vous traversez l'Univers du Désespoir et vous vous approchez de la forteresse de Naar. Le portail de Dazganon est ouvert et aucune créature ne monte la garde, pas plus que sur les remparts. Passé la voûte, vous rencontrez une résistance : un rideau de flammes noires vous barre le chemin. Vous rappelant les instructions que vous avez lues dans le Tome des Ténèbres, vous sortez de votre poche les trois objets requis pour entrer dans Dazganon. Le cœur battant, vous fermez les yeux et vous avancez dans les flammes. Additionnez les trois nombres qui figurent sur ces trois objets. (Si vous les avez réunis tous les trois, vous avez inscrit ces nombres sur votre *Feuille d'Aventure* comme indiqué.) Rendez-vous ensuite au paragraphe qui porte le numéro correspondant au total des trois nombres. Si, hélas, vous ne disposez pas des trois objets, vous n'avez aucune chance de sortir de l'Univers du Désespoir et vous êtes condamné à y errer pour l'éternité en la sinistre compagnie des âmes perdues.

298

Tout en courant, vous prononcez les paroles du sortilège de *Lévitation*. (Il vous en coûte 1 point d'ENDURANCE.) Décollant du sol, vous filez dans l'air vers le croisement et vous tournez dans le boyau latéral. Quelques secondes plus tard, un énorme Cloporte Géant déboûle dans un nuage de poussière, traînant derrière lui un convoi de wagonnets pleins à ras bord de blocs de roche grise et striée d'un minéral jaune phosphorescent. Si vous souhaitez sauter dans le dernier wagon lorsqu'il passera à votre hauteur, rendez-vous au [181](#). Sinon, rendez-vous au [158](#).

299

Votre Grande Discipline vous permet de hérissier de flammes le tranchant de votre lame, ce qui la rend redoutable: augmentez votre total d'HABILETÉ de 3 points pour la durée du combat. Ajoutez 2 si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal.

VRILLES HABILETÉ: 47 ENDURANCE: 47

Ces Vrilles sont insensibles à toutes les formes d'attaque psychique, à l'exception de la Déflagration Psychique et du Rayon Kaï. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [19](#).

300

Dès que votre sang se mêle au liquide du bassin, les grandes portes noires et brillantes disparaissent dans l'air, dévoilant un panorama impressionnant. A perte de vue s'étend un espace vide et ténébreux, traversé çà et là par la brillance d'une étoile ou d'une comète. L'angoisse vous étreint le cœur mais vous savez que c'est l'unique issue du royaume de la Démone Shamath. Priant Kaï et Ishir, vous vous élancez vers le vide en zigzaguant pour éviter les volées de flèches qui pleuvent dans votre dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens, ajoutez 3 au nombre tiré. Si

vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 2. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 4 Rendez-vous au [233](#)

De 5 à 7 Rendez-vous au [110](#)

Plus de 7 Rendez-vous au [322](#)

301

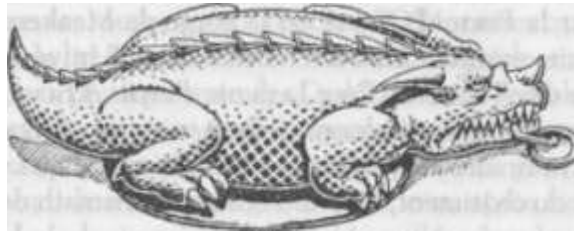
En descendant vers le village, vous vous rendez compte que ces pâles Humanoïdes présentent une horrible ressemblance avec les Morts Vivants qui vous ont attaqué près du tas de dalles mortuaires. Et ces hideuses créatures paraissent presque anodines, à côté de leurs compagnes... Les Fourmis Géantes ont des corps caparaçonnés noirs et brillants et des têtes de goules assoiffées de sang. Elles vous regardent approcher avec des yeux cruels et pleins de convoitise, en poussant des cris aigus. Vous portez la main à votre arme pour être prêt à faire une tentative de fuite dès que le filet touchera le sol, mais une vague d'énergie psychique vous frappe soudain avec force. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Ecran Psychique, rendez-vous au [21](#). Sinon, rendez-vous au [118](#).

302

Votre sang se glace lorsque vous reconnaissez la Démone Shamath, affalée sur le trône et le visage enfoui entre les bras sur la table, comme si elle dormait. Du peu que vous distinguez de son corps, vous voyez qu'elle porte toujours la même armure noire qu'il y a cinq ans. Soudain, des bruits de pas résonnent dans un des tunnels. Vous vous cachez derrière un des piliers de glace. Peu après, deux personnages en robe entrent dans la pièce, portant une grande fiole pleine d'un liquide doré, et ils avancent vers votre cachette. Vous vous empressez de recourir à vos talents Kaï pour masquer votre présence. Rendez-vous au [243](#).

303

Vous courez vers le portail et vous le franchissez à l'instant même où la langue de pierre achève de se rabattre dans un fracas épouvantable qui résonne à vos oreilles tandis que vous dégringolez tête la première dans le couloir de flammes qui s'étend de l'autre côté du seuil. Votre Amulette de Platine vous protège des flammes et fait aussi couler un flux d'énergie dans vos membres endoloris. Utilisez la *Table de Hasard* (0 = 10), puis, multipliez par deux le nombre tiré. Le résultat correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous regagnez grâce à l'Amulette de Platine. (N'oubliez pas, toutefois, que votre total d'ENDURANCE ne peut pas s'élever au-dessus du total de Départ.) Rapidement, le couloir de flammes commence à s'obscurcir et vous sentez votre chute se ralentir. Tout à coup, vous tombez brutalement sur un sol brûlant comme des charbons ardents. Si vous avez déjà visité la ville de Scade lors d'une précédente aventure de Loup Solitaire, rendez-vous au [125](#). Sinon, rendez-vous au [215](#).



304

Vous remarquez soudain un phénomène étrange : les Vrilles sont toutes animées d'un frisson de peur ou de froid. Vous dégainez votre arme et vous l'assénez avec force dans le rideau de verdure, mais un bruit assourdissant résonne alors au-dessus de votre tête, semblable au grondement d'une averse tropicale. Comme en réponse à votre coup de lame, les Vrilles végétales se dressent et fouettent l'air pour vous attaquer avec une rare férocité. Vous battez en retraite sous leurs coups, non sans avoir déjà perdu 1 point d'ENDURANCE. Ces Vrilles, vous venez de le constater à vos dépens, sont des créatures vivantes, hostiles de surcroît !

Sous leur enveloppe de mousse, elles sont hérissées de milliers de petites pointes creuses. D'un grand coup de lame, vous tranchez en deux une des vrilles qui se recroqueville avec un son strident tandis qu'un jus vert et visqueux s'échappe du bout sectionné. Enragées par le cri de douleur de leur compagne, les autres Vrilles s'élancent vers vous avec une pugnacité accrue. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, ajoutez 2 à votre total d'HABILETÉ.

VRILLES HABILETÉ: 49 ENDURANCE: 47

Ces créatures sont insensibles aux attaques psychiques, sauf à la Déflagration Psychique et au Rayon Kai. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [19](#).

305

Non sans dépit, vous vous rendez compte que le Dragon est persuadé d'avoir un passager clandestin dans son chargement. Il n'alerte pas les Monstres des Laves qui l'escortent, comme vous le redoutiez, mais il amorce une descente et met le cap vers une zone de débris rocheux et de maisons en ruine, en bordure du gouffre. Rendez-vous au [161](#).

306

Votre présence physique dans cette salle perturbe les Kuna. Ils dirigent de puissantes sondes psychiques vers votre esprit pour tenter de découvrir qui vous êtes et, lorsque vous les repoussez, ils manifestent une anxiété redoublée. Le Kuna de gauche s'agite en remuant confusément ses bras maigrelets, puis il lance télépathiquement un ordre sec à son compagnon, qui résonne sinistrement dans votre esprit : « Tue-le, Jan-toor ! » La créature de droite réagit en tendant aussitôt la main droite d'où jaillit en moins d'une seconde une langue de feu. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez un nombre inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [83](#). Si vous obtenez plus de 5, rendez-vous au [39](#).

307

Rimoah vous conduit devant une grande table à l'entrée de la pièce, sur laquelle Ardan finit de disposer des objets magiques. Les deux seigneurs vous invitent à examiner ces objets. Vous remarquez tout d'abord une épée à double tranchant dont le pommeau est incrusté de pierres précieuses. La lame, qui paraît exceptionnellement aiguisée, scintille avec l'éclat du vermeil à la lueur des torches.

- C'est Skarn-Ska, explique Rimoah avec fierté. Ardan et moi-même l'avons forgée au monastère Kai, durant ton absence. Nous avons trempé sa lame dans un feu magique qui lui a conféré des propriétés exceptionnelles : elle ne perdra jamais son tranchant. Je crois que peu d'armes se prêtent aussi bien qu'elle à pourfendre les suppôts de Naar.

- Et nous l'avons baptisée en ton honneur, Grand Maître, ajoute Ardan. Dans la langue de l'Ancien Royaume, Skarn-Ska signifie l'« arme du loup ».

Si vous souhaitez prendre cet Objet Spécial, rendez-vous au **50**. Sinon, rendez-vous au **89**.

308

Vous rassemblez tout votre courage et vous émergez de la colonne de lumière en retenant votre souffle. Sur la pointe des pieds, vous avancez vers le porche de la tour. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 2 au nombre tiré. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au **93**. Si le résultat est supérieur à 4, rendez-vous au **235**.

309

Vous insérez la pièce d'or dans la fente triangulaire et, aussitôt, un second éclair blanc vous aveugle mais, cette fois-ci, la déflagration d'énergie est beaucoup plus violente : vous êtes

projeté dans l'air et vous retombez durement sur le sol, ayant perdu 6 points d'ENDURANCE. Vous vous redressez en vous frottant le bras, blessé pour la seconde fois. Pestant contre votre mauvais choix, vous sortez une troisième pièce et vous l'enfoncez maintenant dans la fente ronde. Avec un grincement strident, le lourd portail s'ouvre lentement. N'oubliez pas de rayer 2 pièces d'or sur la *Feuille d'Aventure*, et rendez-vous au [343](#).

310

Vous avez à peine dégainé votre arme magique qu'un halo de lumière nimbe sa lame, illuminant le gouffre. Le guerrier rugit de colère et aboie une formule en langue sombre. Aussitôt, des flammes de feu noir crépitent le long de son glaive, tandis que la pointe de son poignard rougit à blanc en dégageant une fumée toxique. Vous poussez votre cri de guerre et vous attaquez le géant avec ardeur, misant sur votre vitesse et votre agilité.

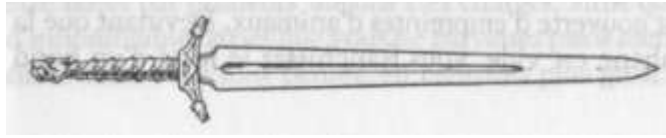
ZANTAZ HABILITÉ: 52 ENDURANCE: 50

Ce guerrier est insensible à toutes les formes d'attaque psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [186](#).

311

Vous avez à peine prononcé « Rhunadan » que le Kuna restant se fige, les bras suspendus dans l'air comme les branches d'un arbre pétrifié. Privés du pouvoir surnaturel qui les animait, les Vers reprennent leur taille normale et s'enfuient dans les recoins sombres de la salle. Vous vous approchez de la carcasse en décomposition et vous pénétrez en serrant les dents dans la cage thoracique. Là, d'un vigoureux coup d'épée, vous tranchez les doigts de la main droite du Kuna et vous prenez son Anneau d'or. Brusquement, un grincement vous fait sursauter : le grand portail, à l'autre bout de la salle, s'est ouvert sur une horde de créatures cadavériques qui avancent en titubant vers vous. Ces Humanoïdes sont des esclaves au service des Kuna. Ils ont senti une menace peser sur leurs maîtres et ils affluent par centaines pour les protéger. Prêt à tout pour échapper à cette abominable

cohorte, vous sautez dans le trou béant qui se trouve au centre de la carcasse. Rendez-vous au [100](#).



312

Une lance vous touche à la cuisse gauche tandis qu'une autre vous érafle l'épaule droite : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [5](#).

313

Grâce à votre Discipline Magnakaï de l'Intuition, qui vous permet de marcher en esprit, vous filez à vive allure vers le pont. Dans ce royaume astral, vous pouvez recourir à cette pratique innée sans que votre corps et votre esprit se trouvent séparés : vous êtes propulsé à travers le vide par votre seule volonté. Il vous en coûte toutefois 4 points d'ENDURANCE. Avavaé et ses suppôts sont pris de court par votre fuite subite. Lorsqu'ils se ressaisissent enfin, il est trop tard, car vous avez déjà franchi le Pont des Damnés, issue du royaume de la Tortionnaire... Rendez-vous au [150](#).

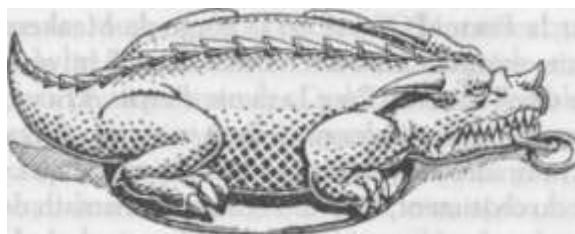
314

Vous courez le long de la piste qui serpente entre les huttes et débouche sur du sable noir. Un ponton de bois et d'os délabré s'avance dans la mer grise et stagnante. De la jungle qui borde la plage s'élèvent soudain des cris, et vous apercevez des ombres qui se meuvent dans les feuillages. Vous vous arrêtez pour regarder plus longuement et une volée de flèches jaillit des arbres. Devinant qu'il y a bien plus d'archers que vous ne pourriez en maîtriser à vous tout seul, vous courez au bout du ponton où vous trouvez un canoë. Vous sautez à bord, vous détachez l'embarcation et vous partez en ramant aussi vite que vous le pouvez. Une fois hors de portée des flèches, vous décidez

d'obliquer vers la côte pour accoster dès que vous trouverez un mouillage plus sûr. Malheureusement, une brume tournoyante tombe sur les eaux et avale votre esquif avant que vous n'ayez pu changer de cap. En quelques instants, le brouillard s'épaissit à tel point que, malgré toutes vos facultés Kaiï, vous ne voyez absolument plus rien. Vous perdez rapidement tout sens de l'orientation et du temps. Au bout de ce qui vous paraît être plusieurs longues heures, vous discernez une masse sombre à l'horizon. Une île, peut-être ? Vous ramez avec un regain d'énergie, mais vous percevez bientôt qu'il s'agit d'autre chose. Vous sentez alors une douce chaleur dans votre poche et vous découvrez que l'Amulette de Nza'Pok s'est mise à luire. Mû par votre seul instinct, vous la brandissez à deux mains au-dessus de la tête. A l'horizon, dans un bruissement d'eau retentissant, « l'île » s'enfonce dans la mer et disparaît. L'Amulette s'éteint. Vous la remettez dans votre poche et vous reprenez votre étrange traversée. Rendez-vous au [232](#).

315

Votre sixième sens Kaiï vous révèle que la potion de Shamath a des facultés curatives. Si vous buvez le contenu de la fiole, vous regagnerez tous les points d'ENDURANCE que vous avez perdus depuis le début de votre aventure, mais vous devrez rayer la potion de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous n'en avalez que la moitié, vous n'aurez pas besoin de supprimer la fiole de votre *Feuille d'Aventure* mais vous regagnerez tout de même 5 points d'ENDURANCE. Modifiez votre total d'ENDURANCE et votre *Feuille d'Aventure* en fonction de votre décision, puis rendez-vous au [218](#).



316

Vous portez le coup de grâce à la dernière Araignée et vous vous hissez sur la rive, épuisé. Surmontant votre fatigue, vous vous relevez quelques instants plus tard et vous traversez la clairière, vers la lisière de la jungle. Vous découvrez la trace d'une piste que vous longez sur presque deux kilomètres avant d'arriver à une seconde clairière. Le sol est jonché de fruits énormes qui ressemblent à des ananas gris géants et, plus loin, de ruines couvertes de mousse. Sur vos gardes, vous contournez les fruits et vous traversez la clairière vers une grande statue tapie entre les ruines. Elle est sculptée dans une roche noire et luisante et représente un fauve monstrueux. On dirait une hyène, mais avec une mâchoire inférieure beaucoup plus développée et nantie de longs crocs tranchants. Un escalier plein de gravats s'enfonce entre ses pattes avant et débouche sur une porte ouverte. Vous sentez que des ondes de pouvoir émanent d'une zone située au-delà du seuil obscur, mais vous n'arrivez pas à déterminer à quelle profondeur se trouve cette source d'énergie. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Intuition et que vous souhaitez aller voir en esprit ce qu'il y a au-delà de la porte, rendez-vous au [76](#). Si vous ne disposez pas de cette Grande Discipline ou si vous préférez ne pas y recourir, rendez-vous au [177](#).

317

Vous visez soigneusement le Reptilien et vous décochez une flèche qui fuse avec précision vers sa poitrine. Mais la créature se déplace légèrement et votre flèche percute le manche de son trident qui vole en éclats. Déséquilibré, le Reptilien bascule dans le gouffre. Deux Monstres des Laves, le voyant tomber, plongent en donnant l'alerte. Toutes les créatures qui étaient en train de traverser le pont se massent sur le parapet, ne voulant pas perdre une miette du spectacle : elles aimeraient voir le sauvetage échouer. Vous profitez de cette mobilisation générale pour vous élancer vers le pont. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 3 au

nombre tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse, ajoutez 2. Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 10, retranchez 1. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au **25**. Si le résultat est supérieur à 6, rendez-vous au **95**.

318

Les pieds bien calés dans le sol meuble, vous dégainez votre arme, prêt à vous battre. Les insectes lancent un premier assaut en formation serrée et, d'un seul coup de lame, vous en pourfendez quelques dizaines. Ils battent en retraite pour reformer leur essaim et vous attaquent à nouveau.

ESSAIM DE MUNTAAG HABILITÉ: 47 ENDURANCE: 40

Ces insectes sont particulièrement sensibles aux attaques psychiques sous toutes leurs formes : multipliez par 2 les pertes de points d'ENDURANCE que vous leur infligez par attaque psychique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **285**.

319

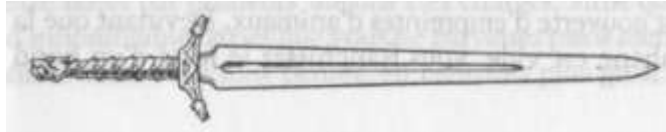
Vous frappez la lance de feu qui fait aussitôt contact avec votre lame magique dans un éclair de lumière aveuglante. Une violente décharge vous parcourt le bras mais vous ne lâchez pas prise et vous repoussez la flamme des Kuna du plat de votre arme, l'envoyant valdinguer contre le mur le plus éloigné où elle se dissout sans faire plus de ravages. Vous savez maintenant que le Seigneur de Pourriture qui se trouve sur le trône de droite est Jantoor, aussi clamez-vous son nom secret d'une voix forte. Il se fige, ce qui plonge son compagnon dans une peur panique. Fou de rage et d'effroi, il bredouille un sortilège. Horrifié, vous voyez alors les Vers surgir en grouillant de tous les recoins sombres de la salle. Les larves déferlent comme un raz de marée vers vous, grossissant démesurément de seconde en seconde... Votre seul espoir de vous en tirer est de prononcer le nom secret du deuxième Kuna. Vous n'avez pas le temps de sortir le Tome des

Ténèbres de votre sac à dos, il faut vous en remettre à votre mémoire. Si vous croyez que le nom secret est :

Rhunotar Rendez-vous au [96](#)

Rhunadan Rendez-vous au [311](#)

Rhunaguin Rendez-vous au [289](#)



320

Avec un battement de cœur, vous apercevez une forme spectrale et fine comme une toile d'araignée qui s'échappe de la cage thoracique de la dépouille et flotte vers vous, tandis qu'une voix glaciale résonne dans votre esprit : « D'au-delà de la mort, moi, Cadak, je reviens me venger, Loup Solitaire ! » Vous reconnaissez tout de suite le troisième esprit qui occupe cette salle : c'est Cadak, Grand Archidruide des Cérénaï, ennemi juré des Kaï et du Bien. Son corps a péri sur Magna-mund il y a cinq ans, mais son esprit, vassal des Seigneurs de la Pourriture, survit dans cette salle puante. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Écran Psychique, rendez-vous au [249](#). Sinon, rendez-vous au [4](#).

321

Le fauve s'approche, un éclat rouge dans le regard. Il tend ses muscles nerveux et douze griffes acérées jaillissent au bout de ses pattes. Si vous disposez d'un arc et si vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [51](#). Si vous n'avez pas d'arc ou préférez ne pas l'utiliser, rendez-vous au [287](#).

322

Grâce à votre agilité et à votre vitesse Kaiï, vous parvenez à atteindre le seuil du portail sain et sauf. D'un grand bond en avant, vous vous jetez alors dans le vide. Rendez-vous au [60](#).

323

L'essaim est pris d'une vive agitation et les bourdonnements redoublent d'intensité. Inquiet, vous vous écartez du tas de pierres tombales. Quelques instants plus tard, des nuées d'insectes surgissent de tous les interstices et forment un nuage menaçant au-dessus des dalles. Les insectes bourdonnent de plus en plus fort et vous vous rendez compte qu'ils n'entendent pas seulement défendre leur repaire : ils s'apprêtent à attaquer ! Allez-vous tenter de fuir (rendez-vous au [212](#)) ou vous préparer à les affronter (rendez-vous au [318](#)) ?

324

Vous vous approchez prudemment de l'entrée du sanctuaire de Naar. Bien que votre sixième sens ne décèle aucune autre présence que celle d'Alyss, vous hésitez à avancer davantage. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Invisibilité, ajoutez 1 au nombre tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus, ajoutez 2. Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 9, soustrayez 2. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [168](#). Si le résultat est supérieur à 3, rendez-vous au [81](#).

325

Vous rampez aussi vite que vous le pouvez vers la porte du Dragon, mais vos nombreuses blessures vous ont affaibli et, malgré vos efforts, vous êtes pris de vitesse par la langue de pierre qui vous broie en achevant de se replier. Telle est la triste fin de votre aventure.

326

Vous prononcez les paroles du sortilège du *Filet* en tendant le bras droit vers la créature qui attaque. Un réseau de fibres poisseuses jaillit de votre paume et s'abat sur le fauve qui se prend les pattes dedans et tombe lourdement. Tandis qu'il se débat pour se dégager de sa prison collante, vous examinez le portail. Grâce à vos talents Kaiï, vous déchiffrez suffisamment d'inscriptions pour découvrir le code secret qui ferme le portail. Avec confiance, vous appuyez sur une partie d'un panneau qui s'enfonce avec un claquement sec. Comme vous vous y attendiez, le portail s'ouvre quelques instants plus tard. Vous sortez à toute vitesse en claquant le battant derrière vous pour empêcher le fauve de vous suivre. Rendez-vous au [210](#).

327

La vue de Huan'Zhor qui s'approche décuple votre efficacité. Vous abandonnez vos fouilles pour vous concentrer mentalement sur le Scarabée et, bientôt, son image se forme dans votre esprit. Pensant l'avoir localisé, vous rouvrez les yeux pour constater, avec dépit, que l'objet vers lequel votre intuition Kaiï vous a dirigé n'est qu'un globe d'or. A travers le rideau de flammes, vous apercevez Huan'Zhor qui replie les ailes, s'apprêtant à descendre dans son nid. Désespéré, vous tendez la main pour saisir le globe mais, à peine votre main refermée dessus, il éclate, révélant le Scarabée qui repose à l'intérieur. Vous vous en emparez aussitôt. Allez-vous maintenant sauter dans le rayon de transport (rendez-vous au [155](#)) ou chercher un endroit où vous cacher dans le nid (rendez-vous au [64](#)) ?

328

Vous évitez de justesse la colonne de feu qui siffle au ras de votre dos et va s'écraser contre le portail. Vous savez maintenant que le Seigneur de Pourriture qui se trouve sur le trône de droite est Jantoor, aussi clamez-vous son nom secret d'une voix forte. Il s'immobilise aussitôt, ce qui plonge son compagnon dans une

peur panique. Fou de rage et d'effroi, il bredouille un sortilège. Horrifié, vous voyez alors les Vers surgir en grouillant de tous les recoins sombres de la salle. Les larves déferlent comme un raz de marée vers vous, grossissant démesurément de seconde en seconde... Votre seul espoir est de prononcer le nom secret du deuxième Kuna. Vous n'avez pas le temps de sortir le Tome des Ténèbres de votre sac à dos, il faut vous en remettre à votre mémoire. Si vous croyez que le nom secret est :

Rhunotar Rendez-vous au [96](#)

Rhunadan Rendez-vous au [311](#)

Rhunaguin Rendez-vous au [311](#)

329

Banedon vous annonce que les préparatifs sont achevés. Le cœur étreint par un mélange de crainte et d'excitation, vous entrez dans le pentagramme et vous fixez d'un regard résolu le trou noir du portail du Daziarn. Les Sages du Grand Conseil et les Magiciens de la Confrérie joignent leurs voix en une mélodie incantatoire, et vous sentez des vents glacés souffler avec une force croissante sur votre visage. Des éclairs d'énergie jaillissent du contour du pentagramme et convergent au cœur du portail. A travers le grondement assourdissant des vents, vous entendez Rimoah crier une phrase de pouvoir et, soudain, vous êtes arraché du sol et aspiré dans le tourbillon noir de la Porte d'Ombre. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Solaire, rendez-vous au [16](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [274](#).

330

Vous regagnez en toute hâte la chaussée que vous longez sur près de deux kilomètres, avant qu'elle ne disparaisse dans la boue. Heureusement, vous continuez votre progression grâce à un chapelet de monticules de terre ferme. Vous avancez ainsi une

heure, de tertre en tertre, sans rencontrer le moindre signe de vie. Un calme étrange, accentué par l'atmosphère maléfique qui se dégage du paysage, pèse sur le marais. Bientôt, le ciel s'obscurcit et une fine pluie commence à tomber. Une tempête se prépare. Vous accélérez le pas, mais vous remarquez soudain avec effroi que vos habits dégagent de fines volutes de fumée là où les gouttes s'écrasent : ce n'est pas de l'eau qui tombe du ciel vert, mais de l'acide. Votre Grande Discipline du Nexus protège votre corps de cette pluie acide, mais vos vêtements et votre équipement, en revanche, sont vulnérables. Ne voulant pas courir le risque de les perdre, vous cherchez un abri du regard. Le seul que vous trouviez est un bosquet d'arbres rabougris et épineux, au sommet d'un monticule qui se trouve à quelques centaines de mètres devant vous. Si vous disposez de la Grande Discipline de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint le niveau de Grand Maître Tutélaire ou au-delà, rendez-vous au [123](#). Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, rendez-vous au [78](#).

331

Grâce à votre sixième sens Kaï, vous percevez que la force de gravité est très amoindrie à l'intérieur de ce bassin bleu et vous comprenez qu'il s'agit d'un rayon de transport, sorte d'ascenseur magique qui pourrait vous permettre de descendre dans l'ouverture à une vitesse contrôlée. Soudain, une nappe de flammes balaie le ciel : une tempête de feu arrive sur le cratère à toute vitesse.

Vous ne savez plus ce que vous redoutez le plus, de cette tempête ou de ce que vous risquez de trouver au fond du bassin. Si vous possédez un Diamant Bleu, rendez-vous au [157](#). Sinon, rendez-vous au [106](#).

332

Vous avez à peine enfoncé la pièce d'or dans la fente triangulaire qu'un éclair blanc vous éblouit. Une violente déflagration

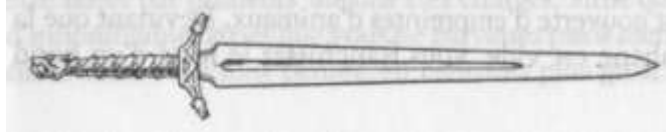
électrique vous déchire le bras et vous tombez à la renverse, ayant perdu 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [143](#).

333

Derrière vous, la créature gagne du terrain. Dans un effort désespéré, vous concentrez toute l'énergie de vos Disciplines Kaï pour atteindre le carrefour à temps. Utilisez la *Table de Hasard*. Si votre total actuel d'ENDURANCE est inférieur ou égal à 12, déduisez 1 du nombre tiré. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Exploration, ajoutez 2. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au [55](#). Si le résultat est supérieur à 3, rendez-vous au [2](#).

334

Vous n'avez guère envie d'entrer dans la jungle mais vous ne voulez pas non plus rester sur la plage qui n'offre aucun abri, d'autant plus que des cris de créatures inconnues résonnent dans le ciel, aussi décidez-vous d'explorer les abords de la jungle. Vous longez la lisière depuis près de deux kilomètres lorsque vous tombez sur une piste à demi envahie par la végétation, qui s'enfonce vers les profondeurs de la forêt. Vous vous y engagez à pas prudents, mais à peine avez-vous fait quelques mètres qu'un rideau de Vrilles et de lianes s'abat en travers de votre route. Vous remarquez un phénomène étrange : les Vrilles sont toutes animées d'un frisson de peur ou de froid. Faisant appel à votre Grande Discipline de l'Exploration, vous ordonnez aux Vrilles couvertes de mousse de s'écarter pour vous laisser passer. Avec un bruit assourdissant, elles se soulèvent alors et se mettent à fouetter l'air avec une rare violence qui vous oblige à battre en retraite. Votre stupéfaction cède vite place à la peur, car vous vous rendez compte que ces Vrilles ne sont pas des plantes, mais des créatures hostiles. Si vous préférez éviter de les affronter, rendez-vous au [35](#). Si vous décidez de les combattre pour passer, rendez-vous au [46](#).



335

Faisant appel à vos talents Kaï, vous érigez une barrière de protection autour de votre esprit. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez le sortilège de la Barrière Psychique, ajoutez 2 au nombre tiré. Ajoutez également 1 pour chaque niveau supérieur que vous avez atteint au-delà du rang de Grand Maître Principal. Si le résultat obtenu est :

De 0 à 2 Rendez-vous au [292](#)

De 3 à 7 Rendez-vous au [34](#)

Plus de 7 Rendez-vous au [152](#)

336

En un instant, vous encochez une flèche. Le guerrier ne cille pas en vous voyant faire, et vous comprenez vite pourquoi : son épaisse armure ne présente pas le moindre défaut. Vous décochez tout de même votre flèche, espérant qu'elle traverse l'armure, mais elle rebondit contre le métal et tombe dans le gouffre. Cela vous ôte toute envie d'affronter le guerrier en duel ! Vous allez essayer de le combattre à distance en recourant à vos talents Kaï. Si vous maîtrisez la Grande Discipline de la Magie des Anciens et si vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [294](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï et si vous souhaitez y faire appel, rendez-vous au [135](#). Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Nexus et si vous avez atteint le rang de Grand Maître Lunaire, rendez-vous au [98](#). Si vous ne remplissez aucune de ces conditions, rendez-vous au [224](#).

337

Les fumées qui s'échappent du ballot vous piquent la gorge et les yeux mais, grâce à votre Grande Discipline, vous ne subissez aucune blessure. Vous faites appel à vos pouvoirs d'infravision pour sonder la fumée aveuglante et vous distinguez alors les chefs de la légion qui sont arrivés à quelques mètres de vous. Allez-vous tenter de fuir avant qu'ils ne barrent complètement le passage (rendez-vous au [151](#)), ou vous apprêter à les affronter (rendez-vous au [32](#)) ?

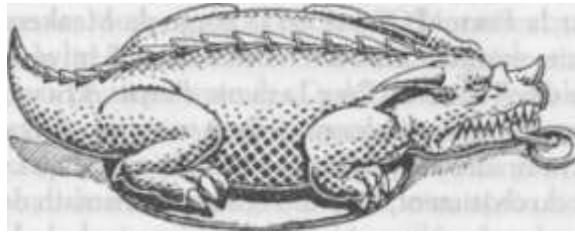
338

Grâce à votre art du camouflage, vous parvenez à échapper aux regards de Tzor. Vous attendez patiemment que le tyran s'éloigne avec sa horde d'âmes suppliciées, puis vous traversez l'Univers du Désespoir et vous vous approchez de la forteresse de Naar. Le portail de Dazganon est ouvert et aucune créature n'y monte la garde, pas plus que sur les remparts. Mais, passé la voûte, vous rencontrez une résistance : un rideau de flammes noires vous barre le chemin. Vous rappelant les instructions que vous avez lues dans le Tome des Ténèbres, vous sortez de votre poche les trois objets requis pour entrer dans Dazganon. Le cœur battant, vous fermez les yeux et vous avancez dans les flammes. Additionnez les trois nombres qui figurent sur ces trois objets. (Si vous les avez réunis tous trois, vous avez inscrit ces nombres sur votre *Feuille d'Aventure* comme indiqué.) Rendez-vous ensuite au paragraphe qui porte le numéro correspondant au total des trois nombres. Si, hélas, vous ne disposez pas des trois objets, vous n'avez aucune chance de sortir de l'Univers du Désespoir et vous êtes condamné à errer pour l'éternité dans la sinistre compagnie des âmes perdues.

339

En atteignant le bord du cratère, vous constatez avec surprise que le goulot intérieur est exceptionnellement lisse et symétrique. Sachant qu'aucun volcan n'aurait pu forger un

conduit aussi régulier, vous y entrez pour l'examiner de plus près. Lorsque vous atteignez la cheminée, vous voyez qu'il s'agit d'une plate-forme en blocs de pierre percée en son centre d'un genre de puits. Mais, alors que vous vous attendiez à voir de la fumée ou de la lave en fusion, ce cratère est plein d'une lumière bleue et brillante. Rendez-vous au [331](#).



340

Heureusement, les Monstres des Laves ne vous voient pas rouler derrière le bloc de basalte. Par un interstice dans la pierre, vous les regardez encercler le Dragon et le tirer à terre, furieux qu'il ait perdu son chargement. Pendant que les Monstres des Laves sont occupés à châtier la malchanceuse créature, vous courez vers la zone de chantier, à côté du temple principal. Rendez-vous au [220](#).

341

Rimoah s'approche de la table et prend un fourreau d'aspect ordinaire.

- Prends ce fourreau, Loup Solitaire, dit-il. Il est en fibres de Korlinium tressées et il dissimulera les pouvoirs de ton arme.

Vous passez le Fourreau de Korlinium à votre ceinture, à la place de votre ancien fourreau. (Inscrivez le Fourreau de Korlinium dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* ; si vous possédez déjà le nombre maximum d'Objets Spéciaux, vous n'avez pas besoin d'en jeter un pour lui faire place car vous le portez sur vous.)

- Voici ton arme bien protégée, Grand Maître, mais toi ? objecte alors le Seigneur Ardan. Les vibrations de tes pouvoirs Kai risquent de te faire remarquer par les suppôts de Naar.

Si vous possédez une Amulette de Platine, rendez-vous au **53**. Sinon, rendez-vous au [296](#).

342

Au moment où vous vous apprêtez à sauter du wagon, vous êtes pris d'une violente nausée, avec des spasmes si douloureux que vous perdez toute force : vous tombez tête la première du wagon sans pouvoir contrôler votre chute et vous heurtez rudement le sol dur du tunnel. Vous perdez 10 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [88](#).

343

Le portail s'ouvre sur un couloir voûté dont les murs sont pleins de fresques horribles : scènes de carnage, paysages ravagés, Monstres des Laves triomphants... Cette célébration grandiloquente du Mal vous révolse, mais ce n'est rien à côté de ce que vous découvrez en atteignant le bout du couloir. Vous parvenez sur le seuil d'une grande pièce taillée dans la roche, au sol de pierre jaune et phosphorescent. La carcasse d'un reptile géant occupe tout le centre de l'espace et vous comprenez ce qui donne au sol ces reflets mouvants : un tapis de vers grouille par terre. Deux trônes de bois noir sont perchés sur la carcasse du reptile et, en dessous et entre eux deux, tout au fond de la cage thoracique, vous remarquez une ombre en demi-cercle qui évoque l'entrée d'une grotte. Grâce à votre discipline Magnakai de l'Intuition, vous détectez la présence de trois puissantes entités dans la pièce, dissimulées à vos yeux par des sortilèges d'illusion et d'invisibilité. Vous êtes certain que deux d'entre elles sont les Kuna, souverains de ce royaume, mais vous ne découvrez rien sur la troisième. Pourtant, son aura vous paraît vaguement familière... Si vous êtes déjà allé à Mogaruith, Kaag ou Helgor au

cours d'une précédente aventure, rendez-vous au [18](#). Sinon, rendez-vous au [320](#).

344

Soudain, le redoutable Seigneur-Dragon arrête de rugir et de cracher des flammes. Les blessures que vous lui avez infligées l'ont affaibli et il est obligé de battre un instant en retraite pour reprendre des forces. Vous profitez de ce bref silence pour crier son nom secret: «Zhula!». Huan'zhor est pris de panique: bêlant comme un agnelet, il prend son envol et s'enfuit de l'autre côté du gouffre, vers la lucarne. Malheureusement, les Monstres des Laves et les Reptiliens ne suivent pas l'exemple de leur chef. Sentant la présence d'un ennemi parmi eux, ils se rassemblent et encerclent le temple. A travers le mur de flammes, vous distinguez plusieurs dizaines de Monstres des Laves qui affluent vers le nid depuis l'autre bord du gouffre. Vous gagnez en courant le rayon de transport et vous sautez dans la lumière bleue. Rendez-vous au [155](#).

345

Vous brandissez votre arme et vous l'abattez avec force, écrasant la Vrille en son milieu. Elle pousse un couinement strident tandis qu'un liquide vert et nauséabond suinte de sa blessure. Suffoquant, vous vous relevez et vous repartez en titubant le long de la piste. A quelques pas de la plage, un rideau de Vrilles vertes tombe des branchages et vous barre le chemin en fouettant l'air. Si vous maîtrisez la Grande Discipline du Contrôle Animal, ajoutez 2 à votre total d'HABILETÉ.

VRILLES HABILETÉ: 49 ENDURANCE: 47

Ces créatures sont insensibles aux attaques psychiques, sauf à la Déflagration Psychique et au Rayon Kai. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [19](#).

346

Vous découvrez avec horreur que vous n'avez plus assez de force dans les bras pour soulever la hache. Brusquement, une horde de créatures monstrueuses surgit des murs de fumée du sanctuaire et se rue vers vous avec une rapidité foudroyante. Vous vous défendez avec bravoure, mais les créatures sont bien trop nombreuses : en quelques minutes, elles vous capturent et vous désarment, avant de vous jeter pieds et poings liés dans l'Univers du Désespoir. Certains des esprits vengeurs qui errent là par milliers appartenaient à des créatures que vous avez tuées, aussi se jettent-ils sur vous avec une férocité redoublée... Votre mort physique est rapide, mais votre âme est condamnée à errer pour toujours en compagnie des âmes perdues de l'Univers du Désespoir.

347

Vous dégainez la Skarn-Ska et vous percevez aussitôt que sa simple présence plonge les Kuna dans une vive angoisse. La créature de gauche s'agite, lève les bras en l'air et jette un ordre télépathique à son compagnon: « Tue-le, Jantoor ! » Le second Seigneur de la Pourriture pointe alors le bras vers vous : une lance de feu jaillit du bout de ses doigts et fuse droit vers vous. Allez-vous tenter de l'éviter (rendez-vous au [130](#)), ou de la parer avec la lame de Skarn-Ska (rendez-vous au [319](#)) ?

348

Vous vous asseyez par terre, dans la hutte, et vous entreprenez de nettoyer votre équipement en attendant la fin de la pluie. Au bout de quelques minutes, votre sixième sens vous avertit d'un danger. Vous jetez un coup d'œil par la porte et vous apercevez alors une horde de créatures ailées, semblables à des chauves-souris, qui volent au ras des arbres. Elles font volte-face et piquent droit sur votre cachette. Si vous avez visité les ruines de Maaken lors d'une précédente aventure, rendez-vous au [107](#). Sinon, rendez-vous au [252](#).

349

Vous prononcez les paroles du sortilège du *Poing Invisible* en tendant le bras vers le fauve qui s'élance. Une onde de choc invisible le frappe en plein vol, l'envoyant s'écraser lourdement contre le mur. Pendant qu'il gît inconscient, vous examinez le portail. Grâce à vos talents Kaï, vous déchiffrez suffisamment d'inscriptions pour découvrir le code secret qui ferme le portail. Avec confiance, vous appuyez sur une partie d'un panneau qui s'enfonce avec un claquement sec. Comme vous vous y attendiez, le portail s'ouvre quelques instants plus tard. Vous sortez à toute vitesse et vous claquez le battant derrière vous pour empêcher le fauve de vous suivre. Rendez-vous au [210](#).

350

Pendant que vous dégringolez dans le tourbillon noir de cette nouvelle Porte d'Ombre, vous distinguez à mi-distance la Pierre de Lune qui luit, éclairant la silhouette d'Alyss. Derrière et au-dessus de vous, la porte se rétrécit rapidement : Alyss recourt une fois de plus à la Pierre de Lune, cette fois pour sceller l'entrée de la Porte du côté du sanctuaire de Naar et empêcher les créatures des ténèbres de vous suivre à Toran. Plus vous tombez dans la spirale obscure, plus Alyss semble reprendre des forces. Tenant la Pierre de Lune à deux mains, elle glisse maintenant sans effort vers vous. Au moment où elle passe à votre hauteur, vous entendez sa voix résonner avec douceur dans votre esprit : «*Merci, Grand Maître. Je n'oublierai jamais ce que tu as fait pour moi. Si tu n'étais pas revenu, j'aurais dû sacrifier ma liberté au Dieu Sombre, et la liberté, c'est ce qu'il y a de plus précieux pour moi. Car sans liberté, je cesserais d'exister.* » Un instant, l'obscurité de la Porte d'Ombre est déchirée par les rayons lumineux de la Pierre de Lune. Alyss vous remet l'objet sacré et vous embrasse affectueusement sur la joue. «*Adieu, Loup Solitaire ! Kaï et Ishir peuvent être fiers, tu es vraiment leur plus valeureux champion !* » Sur ces paroles, Alyss vous décoche un sourire effronté puis, en un clin d'œil, elle disparaît. Félicitations, Grand Maître ! Vous avez bravé les multiples

terreurs de l'Univers parallèle des Ténèbres et accompli votre mission avec succès. En privant le Dieu Sombre du pouvoir de la Pierre de Lune, vous remportez une victoire immense et durable, qui assurera la paix à votre monde. Votre triomphe va désormais entrer dans les légendes du Sommerlund et les générations à venir se raconteront vos exploits. Votre victoire sur Naar va vous permettre d'accéder au rang de Maître Kaï Suprême. Elle annonce également le début d'une ère nouvelle, où de nouveaux défis se présenteront aux guerriers du Second Ordre Kaï. La première aventure de cette nouvelle ère va bientôt commencer, lorsque vous emmènerez vos valeureux guerriers vers la lointaine et mystérieuse île de Lorn pour remettre la légendaire Pierre de Lune dans son sanctuaire...

